

Para comentarios
o sugerencias escribanos a
juegos@ruibalgames.com

www.ruibalgames.com

Jirafas y Leones

El juego de la Selva



Reglas del Juego

Jirafas y Leones

El juego de la Selva

Contenido

1 tablero, 7 jirafas rojas, 7 jirafas azules, 7 jirafas amarillas, 7 jirafas verdes, 7 leones rojos, 7 leones azules, 7 leones amarillos, 7 leones verdes, 70 vallas de cartón, 1 bolsa, 1 reglamento.

Objetivos del juego

Ser el primer jugador en colocar el mayor número de jirafas y leones en sus rediles.

Disposición del juego

- 1 Colocar el tablero en el centro de la mesa.
- 2 Repartir a cada jugador el siguiente número de animales:
 - Si son 2 jugadores, cada uno recibe 6 jirafas y 6 leones del mismo color.
 - Si son 3 jugadores, cada uno recibe 5 jirafas y 5 leones del mismo color.
 - Si son 4 jugadores, cada uno recibe 4 jirafas y 4 leones del mismo color.
- 3 Colocar las vallas dentro de la bolsa.

Cómo jugar

Cada jugador en su turno, toma una valla de la bolsa y la coloca donde desee dentro del tablero, siguiendo las siguientes normas:

1. Si una valla toca con la otra en el tablero, el color lateral de éstas debe ser el mismo.
2. Si una valla toca con otras dos situadas en el tablero, el color lateral de éstas debe ser el mismo.
3. La banda lateral de algunas vallas (3 colores) se utiliza como comodín, por lo que el jugador podrá seleccionar el color que desee.
4. Si un jugador desea colocar una valla en una esquina ocupada por un comodín, deberá tener en cuenta que el que manda es el color de la valla contigua al comodín.

Siempre que un jugador cierre un cuadrado con una valla, colocará uno de sus animales en el interior del mismo. Si un jugador cierra un cuadrado que está junto a otro también cerrado, puede abrir la barrera entre los dos siempre que uno de los animales que se colocan a cada lado no sean hostiles, es decir jirafa con jirafa, león con león, pero nunca jirafa con león. Entonces el jugador puede colocar la valla que ha retirado en el lugar que desee. Si un jugador no puede utilizar su valla, se descarta de una y pierde el turno.

Final de la partida

El jugador que coloque todos sus animales dentro de los rediles en el tablero, será el ganador. Alternativamente, si los jugadores no pueden colocar más vallas, la partida termina y el jugador que haya colocado el mayor número de animales será el ganador.