

## Componentes:

- 99 cartas
- 72 cartas de juego: 18 x ovejas, cerdos, caballos, vacas de cada uno
- 12 cartas "Nadie las quiere": 3 por cada especie
- 15 cartas de "Puntos Negativos": 12 x 2 puntos, 3 x 4 puntos
- Reglamento



## La historia

¡Qué desastre! Una manada de vacas ha escapado, y detrás de ellas las han seguido muchos caballos, cerdos y ovejas a través del agujero que se ha formado en la cerca. Afortunadamente, la mayoría de los animales son bastante mansos y fáciles de recuperar. Los dueños de los animales están negociándolos, pero hay tres ejemplares de cada especie que son muy problemáticos. Nadie quiere quedarse con ellos, y es ahí donde comienza a complicarse el intercambio de animales.

## Objetivo del juego

En cada partida se juegan tres rondas. Para ganar la partida al final del juego, cada jugador intentará conseguir la menor cantidad de puntos en cada ronda.

## Preparación de la partida

- Las 15 cartas de "Puntos Negativos" se separan entre las de 2 y 4 puntos. Se colocan en 2 pilas bocarriba en el centro de la mesa.
- Las 12 cartas de "Nadie las quiere" se ordenan por especie y ronda (quedando las de la primera ronda arriba y las de la tercera abajo). Se colocan en 4 pilas bocarriba en el centro de la mesa.
- El jugador de más edad baraja todas las cartas de juego y entrega 9 cartas bocabajo a cada jugador, quienes las colocan en su mano.
- El resto de cartas se coloca en el centro de la mesa formando la pila de robo.



## Desarrollo de la partida

La partida se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador situado a la izquierda de quien haya repartido las cartas comenzará la primera ronda.

En su turno, cada jugador debe elegir una de las siguientes tres posibilidades:

- [Descartar una carta](#) o
- [Descartar dos cartas \(iguales\)](#) o
- [Pasar](#)

### ● [Descartar una carta](#)

El jugador coloca una oveja, un cerdo, un caballo o una vaca bocarriba al costado de la pila de robo, comenzando la pila de descarte.

Dependiendo de la especie jugada, se lleva a cabo la acción correspondiente.

**Oveja:** No realiza ninguna acción. Automáticamente es el turno del siguiente jugador.

**Cerdo:** El jugador de la izquierda debe robar la primera carta de la pila de robo o de la pila de descarte, y llevarla a su mano de cartas.

**Caballo:** Cada jugador debe escoger una carta de su mano y colocarla bocabajo en frente suyo. Cuando todos los jugadores la hayan elegido, simultáneamente se la entregan al jugador de su izquierda.

**Atención:** Si el caballo es la última carta que juega un jugador, no se realiza el intercambio de cartas.

**Vaca:** Cualquiera que juegue una vaca debe robar la carta superior de la pila de robo para sí mismo.

### ● [Descartar dos cartas \(iguales\)](#)

Si un jugador descarta dos cartas del mismo tipo, no se ejecuta ninguna de las acciones antes descritas. En vez de eso, la correspondiente carta de "Nadie las quiere" entra en juego (o se pasa).

1. Si la carta "Nadie las quiere" de la especie y ronda correspondiente sigue aún en su pila, esta se entrega al jugador de la izquierda de quien haya descartado el par de cartas.

### Ejemplo en ronda 1:

*Cami descarta 2 cerdos de su mano. Ahora, el jugador situado a su izquierda, Feño, debe tomar la carta de "Nadie las quiere" del cerdo y colocarla bocarriba en frente suyo.*

2. Si la carta de "Nadie las quiere" de la especie y ronda correspondiente ya se encuentra frente a algún jugador, esta se mueve al jugador de la izquierda de quien la tenía.

### Ejemplo en ronda 2:

*Diego descarta dos caballos, pero la carta de "Nadie las quiere" del caballo ya se encontraba en frente de Feño. La carta pasa rápidamente a la jugadora situada a la izquierda de Feño, Margarita, y termina el turno de Diego.*

### ● [Pasar](#)

El jugador debe anunciar "paso" y toma la primera carta de la pila de robo o de la pila de descarte, para llevarla a su mano y termina su turno.

Cuando cualquiera de las acciones se haya ejecutado, es el turno del siguiente jugador.

**Consejo:** Cuando la pila de robo esté vacía, se toma la pila de descarte, se baraja y se forma una nueva pila de robo.



## Fin y evaluación de la ronda

Una ronda finaliza tan pronto como un jugador termina su turno sin cartas en su mano.

- El jugador que tenga más cartas en su mano toma una de las cartas de "4 Puntos Negativos".
- El segundo jugador que tenga más cartas en su mano toma una carta de "2 Puntos Negativos".

Si varios jugadores poseen la mayor cantidad de cartas, ninguno se lleva la carta de "4 Puntos Negativos", sino que cada uno toma en su lugar una carta de "2 Puntos Negativos". El segundo jugador que tenía más cartas en este caso no toma ninguna carta de "Puntos Negativos" ¡Qué afortunado!

Si varios jugadores igualan el segundo lugar de más cartas en la mano, cada uno de ellos toma una carta de "2 Puntos Negativos".

Todas las cartas de "Nadie las quiere" y de "Puntos Negativos" que un jugador haya obtenido en la ronda se dan vuelta y se colocan bocabajo en frente suyo. Se conservarán hasta el final de la partida.

Si alguna de las cartas de "Nadie las quiere" de la ronda correspondiente no entró en juego, se saca de la partida.

El jugador que haya terminado la ronda baraja todas las cartas de juego y reparte 9 cartas bocabajo a cada jugador. La siguiente ronda la comienza el jugador situado a la izquierda de quien haya repartido.

## Fin de la partida y ganador

La partida termina luego de 3 rondas.

Cada jugador cuenta los puntos de todas las cartas de "Nadie las quiere" y de "Puntos Negativos" que haya obtenido en las 3 rondas.

El jugador que tenga menos puntos será el ganador.

En caso de empate, habrá más de un ganador. ¡Felicitaciones!

¿Qué tal otra partida?  
 ¡Diviértete jugando este loco intercambio de animales una y otra vez!

