



TRAS EL UROGALLO CANTÁBRICO

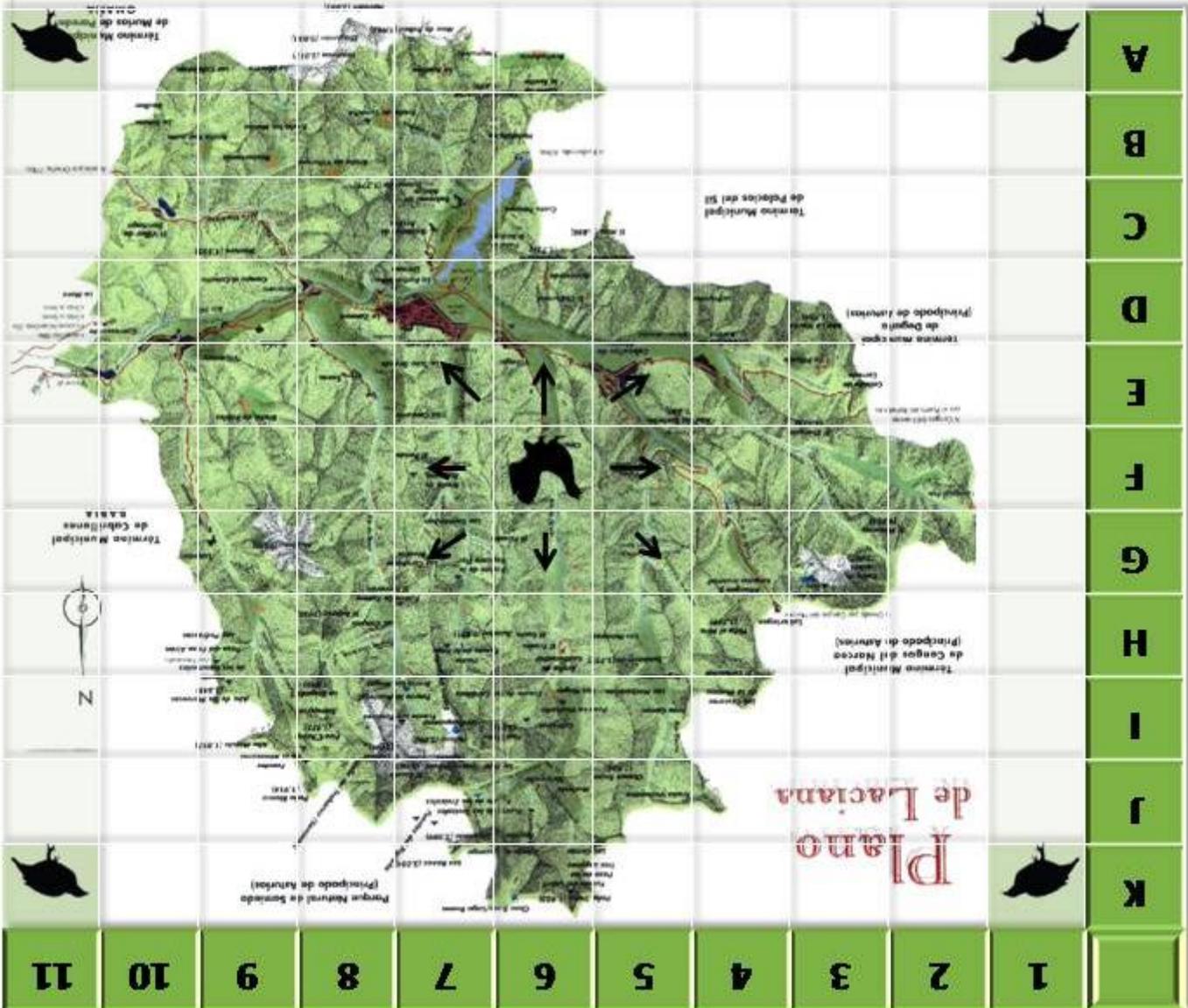


Un juego de naturaleza
astucia y deducción





TRAS EL UROGALLO



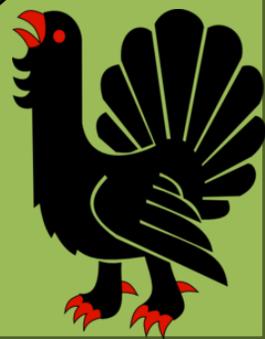
PANTALLA PROTECTORA

UN JUEGO DE NATURALEZA Y DEDUCCIÓN



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
K		Plano de Laciana										
J												
I												
H												
G												
F												
E												
D												
C												
B												
A												

TRAS EL UROGALLO CANTÁBRICO



Camino sin salida .
Ausencia de urogallo



Huella de urogallo



Indicios de urogallo



Peón ornitólogo SEO

Reglas del juego

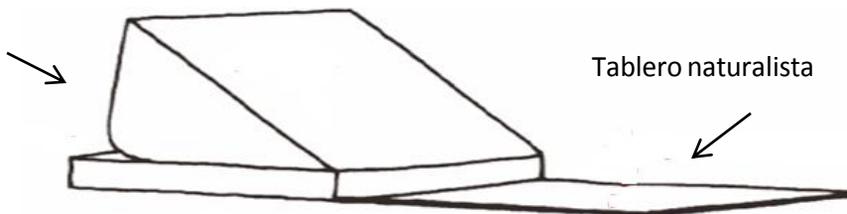
- **OBJETIVO :**

El urogallo cantábrico es un juego de astucia y deducción para dos jugadores. Uno será un urogallo cantábrico que trata de llegar a uno de los cuatro cantaderos que se encuentran fuera de Laciana. El otro es un naturalista ORNITÓLOGO de la SEO que trata de encontrar al urogallo antes de que éste llegue a alguno de los cantaderos y por tanto se ponga en celo. Por tanto el naturalista ganará la partida si logra encontrar al urogallo antes de que éste llegue a algún cantadero y antes de que de 10 pasos. En caso contrario el urogallo gana la partida. Una vez acabada la partida los roles serán invertidos para la siguiente.

- **MATERIAL:**

dos tableros idénticos que simulan un plano de Laciana , uno el del urogallo con pantalla protectora para no ser vistos los desplazamientos y otro el del naturalista que podrá ser visto en todo momento por el jugador tetraónido.

Tablero urogallo



Tablero naturalista



- Peón de naturalista: es la pieza que mueve el naturalista en sus desplazamientos por su tablero



- huellas de urogallo: son las marcas que va dejando el urogallo en sus desplazamientos por su tablero. No pueden ser vistas por el naturalista.

- indicios: marcados del uno al diez según el numero de indicio. Los va poniendo el ornitólogo en su tablero para indicar presencia de urogallo (pluma)  o ausencia y camino sin salida (Dead end)



- **MOVIMIENTOS:**

- El urogallo debe huir hacia uno de los cantaderos (casillas donde se encuentra la gallina), mientras que el naturalista debe buscar indicios que le lleven a ver al urogallo antes de que desaparezca del territorio.



- El urogallo debe salir de la zona central (F6) en cualquiera de las direcciones en el primer desplazamiento.(hasta 8 posibles puntos). El urogallo debe materializar sus desplazamientos mediante las tarjetas de huellas

Después del primer desplazamiento el urogallo sólo podrá moverse horizontal o verticalmente. No podrá desplazarse hacia atrás ni quedarse en el mismo espacio durante su turno.

- En el turno del naturalista éste partirá de la zona central con su peón y podrá moverse a cualquier espacio del tablero, excepto el de los cantaderos. Si el naturalista se encuentra en el mismo punto que el adversario ,el jugador urogallo ha de comunicárselo. Y en ese caso el jugador naturalista ha ganado la partida. Si por el contrario no está en la misma casilla el urogallo debe decirle si se encuentra en la misma línea horizontal o vertical que él (sin especificar si está en la horizontal o vertical). En ese caso el naturalista colocará un indicio numerado de pluma en el lugar donde se encuentra. Si no se encontrase ni en la misma vertical ni horizontal que el urogallo debe colocar la señal numerada correspondiente de camino perdido (dead end)

Así se irán haciendo los movimientos sucesivos hasta que:

- el naturalista logre alcanzar al urogallo con los indicios

- o el urogallo llegue al cantadero.

en ambos casos invertirán sus roles para la siguiente partida.

MARCACIÓN DE PUNTOS:

Por cada vez que el urogallo gane obtendrá 10 puntos.

Cuando gane el naturalista obtendrá los puntos restando de 10 los indicios haya usado. Por ejemplo si ha usado 4 indicios hasta que llegó a encontrarlo tendrá $10-4 = 6$ pts.

Así se podrán jugar varias partidas.