

¡Como un cochino en un charco!

Instrucciones

Máximo 4 equipos a 3 jugadores cada uno

Es posible dar más de una vuelta

Duración: 90 min

¡Bienvenidos! ¡Vamos a cebar y vender cerdos!

Las cuadras están preparadas y tenéis a disposición un pequeño capital para empezar.

1. Forma equipos de 3 personas por cada equipo y reparte las tareas: mover el peón, administrar las finanzas, gastos e ingresos, apuntar los acontecimientos.
2. Cada equipo recibe 500 doblones: 2 billetes de 100, 3 de 50, 3 de 20, 6 de 10, 6 de 5 .
3. Cada equipo coge una tarjeta de un montón con la cara abajo. Es decisiva para el juego entero y decide sobre si, en este juego, eres un ganadero convencional o ecológico.
4. Elige un peón y ponlo en „Inicio“.
5. El equipo con el número más alto después de haber tirado el dado, empieza.
6. Al principio, decide el dado sobre cual de los campos del negocio ganadero acceder. Hay que acceder a ambos campos!
Aquí se compran o lechones o pienso y, posiblemente, algo de paja. Piensa bien, cuántos lechones comprar para engordarlos (Condiciones en la tarjeta). ¡Calcula bien antes de actuar para no entrar en quiebra!
7. Contabiliza bien todas las compras. ¿Qué y cuánto has comprado? ¡No olvides de apuntar el estado actual de tu caja!
8. Los lechones ¿están en las cuadras? El silo ¿está lleno? ¡Venga! ¡Adelante! Cada equipo echa el dado y avanza con el peón según el número que haya indicado el dado. En una casilla puede haber más de un peón.
9. Casillas especiales:
A: Casilla de acontecimientos: Coge una tarjeta del montón y lee en voz alta lo que pone. Algunas tarjetas solo le incumben al equipo que la tiró, otras a todos los participantes. Sigue las instrucciones en las tarjetas.
? Es la casilla del comodín: Avanza a una casilla que tu elijas. Puede ser también la casilla de „Ventas“.
! Casilla de „Ventas“: Los animales están rematados y pueden ser vendidos. Decide a quién: ¿Matadero o carnicero? ¿O una combinación? ¡Ojo!: Si vendes 20 cerdos al carnicero, se le da la vuelta al reloj de arena y solo puedes volver a vender cerdos, una vez haya pasado el tiempo del reloj de arena.
10. ¡Contabiliza todos los acontecimientos! Un apunte breve de lo que ha pasado es suficiente. También apunta los doblones que has ido ganado o perdiendo y el estado de cuentas de la caja.
11. Al final de cada ciclo de engorde: haz un balance ¿Has ganado o has perdido?
12. Devuelve las fichas para todo tipo de pienso o paja, ponte en „inicio“ y empieza de nuevo con los doblones que te quedan.