



Los Cagones

¿JUGARÁS O TE QUEDARÁS
CON EL CULO AL AIRE?



Hartos de no tener nada de intimidad en el Portal de Belén, los cagones han decidido construir sus propias letrinas. Cuando se dan cuenta de que no hay terreno ni tiempo suficiente para que cada uno tenga la suya, antes de que llegue la marabunta, surge la rivalidad entre los diferentes cagones: pastores y agricultores.

Ayuda a unos u otros a construir sus letrinas antes que tu adversario, ¡o se verán con el culo al aire!

OBJETIVO DEL JUEGO

Esconder de posibles miradas a tus cagones, construyendo a cada uno de ellos una letrina con muros.

Pastores:



Agricultores:



CÓMO JUGAR

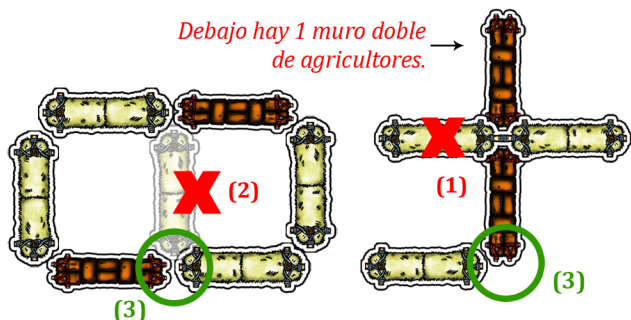
Los jugadores elegirán a qué cagones quieren ayudar, a los agricultores o a los pastores, teniendo en cuenta que empiezan jugando los pastores, que llegaron antes al Portal, mientras que los agricultores, mejor preparados, disponen de una ficha de muro adicional.

Empezando la partida los pastores, el juego se sucede mediante turnos alternos en los que cada jugador **podrá realizar una sola de las siguientes acciones**:

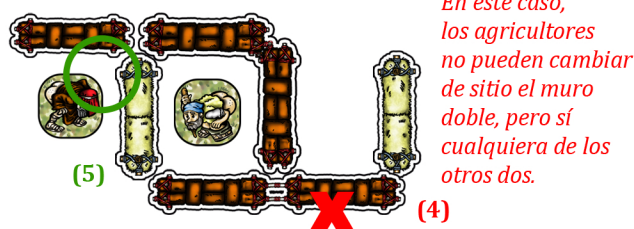
A) Colocar uno de sus muros sobre la mesa, teniendo en cuenta:

- Salvo el primer muro, el resto tendrán que colocarse poniendo obligatoriamente al menos **uno de sus extremos en contacto con el de otro muro** colocado anteriormente.
- Los **muros dobles** y **muros dobles de esquina** pueden conectarse normalmente con otros muros por sus extremos y, además, en su parte central como si se tratase de un extremo más.
- Un muro **no se puede colocar sobre otro**. (1)
- Dentro de un área ya cerrada por 4 o más muros, no se pueden colocar muros. (2)
- La colocación de los muros se realizará de forma **ortogonal**, es decir, formando cruces y cuadrículas como se muestra en las imágenes (3)

Debajo hay 1 muro doble de agricultores.



B) En lugar de colocar, un jugador podrá recolocar un muro siempre que sea de su color y no deje ningún muro sin estar en contacto con otro, incluso si al hacerlo deja a un cagón sin ningún muro a su alrededor (4).



En este caso, los agricultores no pueden cambiar de sitio el muro doble, pero sí cualquiera de los otros dos.

C) En lugar de realizar alguna de las acciones anteriores, un jugador puede decidir introducir uno de sus cagones entre dos muros cualesquiera (suyos y/o de su contrincante) siempre que formen un ángulo de 90º (5), teniendo en cuenta:

- Un cagón **no puede entrar en un área ya cerrada** (por aquella época tampoco volaban).
- Una vez colocado, el cagón se baja los pantalones y **no podrá moverse a otro lugar**, ya que está con "la tarea" a medias.

FIN DEL JUEGO

Cuando un jugador consiga que al final de un turno **sus dos cagones estén protegidos por todos sus lados con muros**, cada uno en un letrina cerrada y sin compartir espacio con ningún otro Cagón, ya sea del tipo que sea ("para evitar tentaciones"), gana el juego y finaliza la partida. Ya pueden cagar tranquilos... ¡Al menos algunos!

Las letrinas pueden ser de la forma y tamaño que se desee, mientras se cumplan los requisitos anteriores.

Componentes del juego:

- 4 Cagones
- 7 Muros cortos
- 4 Muros dobles
- 4 Muros dobles de esquina
- Instrucciones



LOS CAGONES

Autor: Darío Muel Guerrero

Ilustración: Darío Muel Guerrero

Diseño gráfico: Ana B. Domínguez.

Textos: Darío Muel y Ana B. Domínguez

2 jugadores

10 minutos

8 años o más edad

© 2014 www.juegosdarbel.com - darbel@juegosdarbel.com



Juego distribuido en formato imprimir y jugar (Print&Play)
Derechos reservados bajo Licencia Creative Common:
libre distribución sin modificación ni comercialización.

Agradecimientos: a Esteban, Petrus, Gomez, Elena, Noelia, Jessi, Roge, a Samu y a todos los que os hayan entrado retortijones en un momento inoportuno.

Descubre
el resto de nuestros juegos

