

# GULO GULO

## Gulo Gulo – Una fiesta de huevos junto al nido. Para 2-6 Gulos de edad superior a 5 años.

¡Con una variante de juego rápido para los más pequeños!

El Glotón, también conocido como Gulo Gulo, es el miembro más notable de la familia de las martas. Esto es así porque siempre está hambriento y cuando ve un nido lleno de huevos, es incapaz de mantener sus zarpas lejos de él. Los Gulos pequeños son igual de entusiastas con los huevos de la Señora Buitre del Pantano. Desgraciadamente para el Gulito, la Señora Buitre le capturó mientras intentaba robar uno de sus huevos y lo ha mantiene preso. Sólo se puede hacer una cosa: juntar a la familia y buscar al pequeño travieso.

La familia Gulo ya podría haber rescatado a su Gulito, si no fuera porque cuando se habla de de huevos son muy avariciosos y glotones y no pueden resistir robar un huevo cuando pasan cerca de un nido.

Sin embargo, últimamente robar huevos se ha convertido en un desafío. Estos avispados buitres del pantano han puesto un molesto sistema de alarma para proteger sus huevos. Y los Gulos avariciosos y torpes se encuentran con un gran susto en lugar de un sabroso desayuno con huevos...

Aquel que salte más lejos llegará al Gulito primero y puede ganar la partida.

### Material:



*Figura 1. Tus Gulos empiezan su viaje detrás de la primera loseta de campo. El sendero acaba en el mazo de cartas boca abajo. El Gulito está boca abajo en ese mazo.*

## **Preparación.**

Primero pon el nido en el centro de la mesa. Llénalo con todos los huevos y después clava el Palo de Alarma entre los huevos. Ahora baraja las 23 losetas de campo boca abajo. Después alguien toma 4 losetas de campo sin mirarlas y añade la loseta del Gulito. Baraja esas 5 losetas y colócalas en la mesa. Estas 5 losetas forman el **mazo de losetas boca abajo (mazo)**. Las restantes losetas se ponen también boca abajo, empezando adyacentes al lado del mazo y formando luego un sendero continuo. Esto forma el sendero de losetas de campo. Entonces cada uno de los jugadores toma un Gulo y lo sitúa detrás de la primera loseta de campo, como se ha mostrado en la figura 1.

## **Base del Juego.**

Los Gulos irán saltando sobre las losetas de campo del sendero hasta llegar al mazo de losetas boca abajo donde buscarán al Gulito. Quien consiga encontrarle y además robar uno de los huevos violeta del nido, ganará el juego.

## **Desarrollo del Juego.**

El jugador que tenga más hambre empieza. Después se seguirá el juego de acuerdo a las manecillas del reloj. En tu turno empieza eligiendo una loseta de campo que determinará el color del huevo que tendrás que intentar robar, roba el huevo del nido y finalmente mueve tu Gulo. Quien consiga robar un huevo rojo moverá a la siguiente loseta roja, mientras que quien coja un huevo azul, moverá a la siguiente loseta azul, y así sucesivamente.

### **1. Robar un huevo pero... ¿de qué color?**

En tu turno puedes, si quieres, dar la vuelta la **siguiente** loseta de campo. Si lo haces, **debes** robar del nido un huevo que tenga el mismo color de esa loseta (figura 2).

*Figura 2: David decide dar la vuelta la siguiente loseta de campo. Como es azul, ahora tiene que robar un huevo azul del nido.*



**Recuerda: Si das la vuelta una loseta de campo, debes robar un huevo de ese color del nido.**

No estás obligado a dar la vuelta loseta si ya hay losetas boca arriba enfrente de tu Gulo. Muchas veces es mejor no dar la vuelta una loseta nueva. Así, tienes la opción de coger un huevo de los colores que haya disponibles frente a tu Gulo (figura 3).

*Figura 3: Hay losetas de campo boca arriba delante del Gulo de Matilde. Ella podría dar la vuelta a la siguiente loseta (la marcada con una X). Sin embargo, prefiere no hacerlo y robar un huevo rojo, ya que eso permitirá mover a su Gulo más lejos (ver Capítulo 2: Moviendo tu Gulo).*



**Recuerda: Si no das la vuelta una loseta de campo, puedes escoger el color huevo que quieres robar del nido. O sea, puedes elegir el color del huevo a robar eligiendo una de las losetas boca arriba delante de tu Gulo.**

Si **sólo** hay losetas boca abajo delante de tu Gulo (como pasa al principio de la partida), **debes** dar la vuelta la loseta que haya justo delante de tu Gulo y después robar un huevo del color correspondiente (figura 4).

*Figura 4: Sólo hay losetas boca abajo enfrente del Gulo de Clara. Por tanto, está obligada a dar la vuelta la primera loseta enfrente de su Gulo. Resulta que es amarilla y por lo tanto tendrá que intentar robar un huevo amarillo del nido.*



No puedes dar la vuelta la loseta superior del **mazo**, que está al final del camino, antes de que se haya alcanzado la última loseta del sendero (ver: Final de la Partida).



El huevo que acabas de tomar del nido se pone en la bolsa.

## **2. Mover tu Gulo.**

Si consigues robar un huevo del color elegido sin causar una **HUEVOALARMA**, tu Gulo puede saltar **adelante** hasta la **siguiente** loseta boca arriba de **ese color** (figura 5).

*Figura 5: Ahora es el turno de Felipe. Escoge dar la vuelta a la siguiente loseta boca abajo. Es amarilla.*

*Después se las apaña para robar un huevo amarillo del nido, por lo tanto se le permitirá saltar losetas, pero sólo hasta la siguiente loseta amarilla.*



**No hay límite al número de Gulos que puede haber en la misma loseta. No hay límite de Gulos que se pueden saltar.**

## **¡HuevoAlarma!**

Si se cae otro huevo del nido durante un intento de robo, o si se cae el Palo de Alarma a la mesa, ¡se dispara una **HUEVOALARMA**! Tu temerario Gulo debe **retrocede** hasta la **siguiente** loseta del color que fracasaste robar (figura 6). Si no hay losetas de ese color boca arriba en el sendero y detrás de tu Gulo, no tienes otra opción que moverte al principio del sendero (sitúa tu Gulo detrás de la primera loseta).

*Figura 6: ¡Qué mala suerte ha tenido Pedro! En su intento de robar un huevo rojo del nido, el Palo de Alarma cayó y saltó la HUEVOALARMA. Pedro debe mover su Gulo a la siguiente loseta roja.*



**Después de cada HUEVOALARMA, toma todos los huevos, mézclalos dentro de la bolsa y échalos dentro del nido. Clava el Palo de Alarma entre los Huevos.**

Una vez movido tu Gulo, se acaba tu turno y juega tu vecino de la izquierda.

### El último huevo de cada color.

Si consigues robar el último huevo de un color sin disparar la HUEVOALARMA, ganas un turno extra. Antes de jugar tu turno extra, pon todos los huevos en la bolsa, mézclalos, échalos de nuevo en el nido y clava el Palo de Alarma entre los huevos.

Cosas que deberás tener en cuenta siempre que intentes robar un huevo del nido:

- Señala siempre el huevo que vas a robar del nido. No puedes cambiar de huevo una vez hayas empezado a robar del nido.
- Sólo podrás utilizar una mano para robar el huevo.
- El palo de alarma puede llegar a tocar tus dedos, pero no está permitido sostener, empujar o mover el palo a propósito.
- No se puede empujar, sostener o mover los huevos a propósito.
- Mientras coges el huevo señalado del nido, podrías llegar a cambiar o empujar otros huevos, pero nunca podrás sujetarlos. Sólo se te permite coger el huevo que hayas elegido.
- El Palo de Alarma puede tocar el borde del nido, pero la HUEVOALARMA sólo saltará si el Palo de Alarma llega a tocar la mesa o si se cae un huevo fuera del nido.
- Si el Palo de Alarma se cae del nido sin que sea culpa de nadie, basta con que el jugador que tenga el turno vuelva a ponerlo en el nido.

### El Mazo boca abajo:

#### Fin de la Partida y Ganador

Tu Gulo ha llegado a la última loseta. En tu siguiente turno darás la vuelta a la loseta superior del mazo. Si no es el Gulito, debes robar un huevo del nido con el color de esa loseta. Si lo consigues (sin que salte la HUEVOALARMA), sitúa la loseta actual delante de la que tiene tu Gulo (figura 7a). Ahora mueve tu Gulo a la que acabas de poner y juega de nuevo hasta que consigas encontrar al Gulito, o hagas saltar la HUEVOALARMA.

*Figura 7a: Matilde ha conseguido robar un huevo rojo después de dar la vuelta a una nueva loseta roja. Por lo tanto, ahora aumenta el sendero con la nueva loseta, salta sobre ella y realiza un nuevo turno.*



Si disparas la HUEVOALARMA, tu Gulo, debe **retroceder** a la siguiente loseta del color que no has conseguido robar. Pon la loseta que has dado la vuelta boca abajo **debajo del mazo**. Rellena el nido con todos los huevos (como se describe en la sección de la HUEVOALARMA) y clava el Palo de Alarma. Entonces termina tu turno.

*Figura 7b: ¡Se dispara una HUEVOALARMA y hay una loseta del mazo levantada! Pon la loseta boca abajo debajo del mazo y boca abajo y haz retroceder a tu Gulo hasta la siguiente loseta del mismo color.*



**Si sacas la loseta del Gulito, debes intentar robar un huevo Violeta del nido. Si lo consigues sin disparar la HUEVOALARMA, habrás liberado al Gulito y ganado la partida (figura 8).**

*Figura 8: ¡Victoria!*

*Quien consiga sacar la loseta del Gulito y además robar un huevo Violeta del nido, es el ganador.*



Sin embargo, si la HUEVOALARMA se dispara mientras se intenta robar un huevo Violeta, el juego continuará: retrocede tu Gulo **una loseta** y situa al Gulito en el **fondo** del mazo y boca abajo (figura 7c). Después rellena el nido como después de cada HUEVOALARMA y vuelve a clavar el Palo de Alarma. Ahora le toca a tu vecino de la izquierda.

*Figura 7c: Ha habido una HUEVOALARMA mientras se intentaba robar un huevo Violeta.*

*El Gulito se pone boca abajo en el fondo del mazo y tu Gulo retrocede un espacio.*



### **Variante rápida para los más pequeños.**

Si cambias las reglas del final de la partida como sigue, incluso niños más pequeños pueden llegar a ser verdaderos Gulos. De esta manera la partida será más corta.

- Quienquiera que llegue a la última loseta frente al mazo, inmediatamente recibe un nuevo turno (así no hay que esperar a que te llegue el turno de nuevo) y da la vuelta la loseta superior del mazo.
- Si dio la vuelta al Gulito ¡GANA inmediatamente! (no hay que robar un huevo Violeta del nido).
- Si no dio la vuelta al Gulito, debe robar un huevo del color correspondiente del nido.
  - Si lo consigue, pone la loseta debajo del mazo y continúa cogiendo losetas jugando hasta que dispare la HUEVOALARMA o encuentre al Gulito.
  - Si no consigue robar el huevo, debe hacer retroceder su Gulo hasta la siguiente loseta de ese color. Se vuelve a poner la loseta boca abajo debajo del mazo y el juego continúa. El nido se rellena y el siguiente Gulo jugará su turno.

Editor: Zoch Verlag - Copyright: 2003 - Authors: Jürgen P.K. Grunau, Wolfgang Kramer, Hans Raggan - Illustration & Layout: Victor Boden

Traducción al inglés: Philip Vargas

Traducción al español (desde la traducción inglesa) : Francisco Rueda García. Diciembre de 2006.