

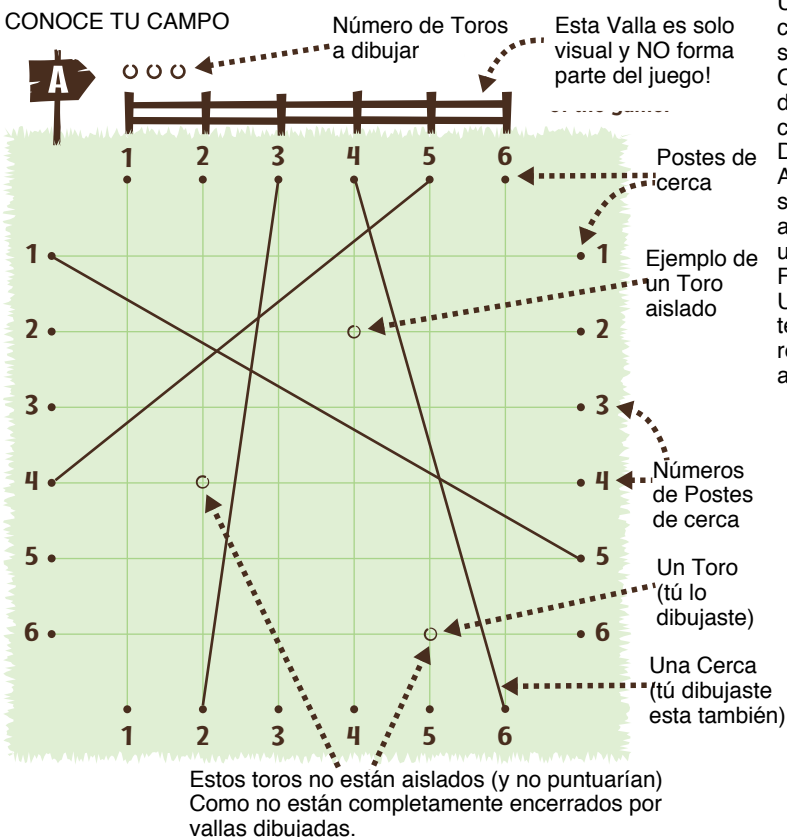


¿Quién pensó que era una buena idea juntar una carga de toros en un campo?
 Bueno, lo tuyo no es razonar por qué. Es, sin embargo, tu trabajo para mantenerlos separados - para evitar peleas de toros y las posibles lesiones (a sí mismos o cualquier otra persona).
 Para hacer esto, necesitarás aislarlos unos de otros construyendo cercas.
 Afortunadamente, algunos postes de cercas ya se han colocado alrededor del perímetro del campo. Desafortunadamente, solo tiene un número limitado de rieles de cerca y mazos para trabajar con ...

Componentes requeridos
 Página del juego Raging Bulls
 3 dados de diferentes colores (D6)
 Un bolígrafo o lapiz
 Una regla (a menos que puedas dibujar una buena línea recta sin ella)

El objetivo del juego.
 Construir cercas (dibujar líneas) a través del campo para encerrar y separar a los Toros en él. El juego consta de 4 campos con un número creciente de Toros (de 3 a 6). Comience en el campo A (3 Toros).

Posicionar los toros
 Tirar 2 dados de diferentes colores. Uno indicará el número de columna y el otro el número de fila en el campo (decida de antemano qué color representará las columnas y qué filas).
 Dibuja un Toro como un círculo pequeño (¡cuanto más pequeño, mejor!) En la posición donde se unen las líneas de la columna y la fila. Repita hasta que haya dibujado el número de Bulls indicado para ese campo (vuelva a tirar si una posición ya está ocupada).



Construir vallas.
 En cada turno, tira 3 dados y elige 2 de los números tirados. Estos representan los postes de cercado numerados alrededor del perímetro del campo. Para construir una cerca, dibuje una línea recta, comenzando desde un Poste representado por uno de los números y terminando en un poste representado por el otro. Los postes que uses deben estar en diferentes lados del Campo.

Tenga en cuenta que una cerca no puede pasar a través de un Toro! No puede comenzar o terminar la Cerca de un Poste que ya haya sido usada, a menos que saques un par o 3 de un tipo. Sacando un doble.

Si 2 de los dados tirados son del mismo número, entonces puede usarlos para comenzar o terminar la Cerca en un Poste de ese número, incluso si ya se ha usado una vez. Ten en cuenta que un Poste nunca se puede utilizar más de dos veces. El tercer dado lanzado entonces representa el número del otro Poste. Por supuesto, puedes elegir usar los 2 dados para diferentes postes del mismo número si esas postes no se han usado. Sacando un trió.

Si los 3 dados lanzados son del mismo número, entonces puede unirse a dos Postes de ese número, incluso si ambos ya se han usado una vez.

Pasando.
 Si, después de tirar los dados, no puedes construir una cerca (o eliges no hacerlo), debes marcar una de las casillas del Mazo. Se te permiten 3 pases durante el juego. Si pasas y se han usado los 3 mazos, el juego finaliza (los puntos de campo incompletos se explican a continuación).

Completar un campo
 Un campo se completa cuando cada Toro está aislado, es decir, completamente encerrado por las Cercas que ha dibujado Y separado de los otros Toros.

Obtienes puntos por cada Toro aislado (multiplicado por 3 a 6, dependiendo del Campo) más una bonificación de 1 punto por cada Poste de Cerca no utilizado.

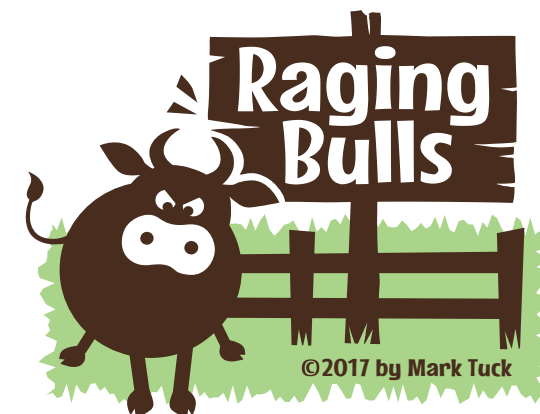
Dejando un campo sin completar.
 Antes de lanzar los dados, puedes dejar un campo y pasar al siguiente. En este caso, obtendrás puntos por cualquier Toro aislado pero no por postes no utilizados. No puedes volver a un campo una vez que lo hayas dejado.

Fin del juego.
 Una vez que el último campo, D, se completa (o se deja), el juego termina. Obtienes 3 puntos de bonificación por cada mazo restante. Agrega esto a sus puntos para que cada campo llegue a su total final.

COMO LO HAS HECHO?

< 40	Torito
40 - 59	Torete
60 - 79	Toro Manso
80 - 99	Toro
100 - 119	Toro Bravo
120 - 139	Toro Semental
140 - 159	Toro Alfa
160 +	Toro Dios





RESUMEN DE COMO JUGAR

Posición de los Toros - Tira 2 dados para cada posición de Toro. Dibuja los Toros en los campos como pequeños círculos.

Construir vallas - Lanza 3 dados para Postes. Dibuja una línea recta entre 2 Postes para hacer una cerca (no se puede pasar por un Toro). Los toros que están separados y encerrados completamente por cercos están aislados.

Sacando un doble/triple: puedes usar el numero de Poste incluso si se ha usado una vez. Para un doble, usa el tercer dado para el otro Poste.

Pasar - Si no es posible construir una cerca (o no quieres) marca un mazo. Si los 3 mazos son utilizados, entonces el juego termina la próxima vez que pases.

Completa el campo con todos los Toros aislados o déjalo sin completar.

Puntuación del campo: para Toros aislados (y para Postes no utilizados solo si el campo está completado).

Fin del juego: una vez que el último Campo, D, se completa (o se deja). Consigue 3 puntos de bonificación por cada mazo restante.

A ○○○

B ○○○○

C ○○○○○

D ○○○○○○

Puntuación

A (x 3) + =
 Toros Aislados Postes No Usados

B (x 4) + =
 Toros Aislados Postes No Usados

C (x 5) + =
 Toros Aislados Postes No Usados

D (x 6) + =
 Toros Aislados Postes No Usados

Mazos Restantes (x 3) =

Total

MAZOS

Raging Bulls v.1.2