

## Juego de cooperación



**Contenido:** 1 tablero, 2 botes, 4 tarjetas adicionales, 6 fichas de animales, 1 ficha de lobo, 1 dado.

**Los animales desean llegar al bosque, en la otra orilla del río Potomac. Para ello, deben cruzar el río y atravesar el claro.**

**Objetivo del juego:** Potomac es un juego cooperativo. Hay que ayudar a los 6 animales a llegar al bosque sin que ninguno de ellos sea arrastrado hasta la cascada o sea presa del lobo.

**Preparación del juego:** colocar el tablero en el centro, entre los jugadores. Situar a los animales en la orilla de salida, al lobo en el claro, las cartas adicionales boca abajo en las casillas del bosque y los botes en el río, como se indica en el siguiente esquema. Colocar el dado al lado del tablero.



### Desarrollo del juego

Empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. Este es un juego cooperativo: todos los jugadores pueden jugar con todos los personajes. Podéis comentar todos qué personaje se juega, pero la decisión final corresponde al jugador del que sea el turno.

**Recorrido de los animales:** los animales deben cruzar el río cogiendo un bote y atravesar el claro hasta llegar al bosque.

El jugador lanza el dado:

○ Avanzar con el animal que se elija (excepto el lobo) una casilla de forma horizontal o vertical (pero no en diagonal). **Nota:** si hay dos botes juntos, un peón puede moverse de uno a otro.

○ Mueve el bote que quiera desde una casilla hacia la derecha.  
 ¡Todos los personajes que se encuentren en el bote avanzarán con este!

Si el bote se sale del tablero, significa que ha sido arrastrado a la cascada. Así, el bote se pierde hasta el final de la partida.

Si el segundo bote cae en la cascada, no hay más y no será posible cruzar el río.

**Nota:** no puede haber 2 botes en la misma casilla.

 Mover al lobo una casilla hacia las flores rojas del claro (hacia la izquierda). Si el lobo ya se encuentra en la casilla más a la izquierda del tablero, retrocede una casilla.

 Mover al lobo una casilla hacia las flores amarillas del claro (hacia la derecha). Si el lobo ya se encuentra en la casilla más a la derecha del tablero, retrocede una casilla.

- Solo puede haber un máximo de 2 animales en la misma casilla.
- **Cuando lleguen a una de las casillas del bosque, ya no podrán moverse los animales.**
- Si el lobo llega a una casilla en la que se encuentra un animal: ¡el lobo lo atrapa!

El jugador realiza la acción que indique el dado y el turno pasa al jugador siguiente, que vuelve a tirar el dado.

### Tarjetas de defensa

Hay 4 tarjetas de defensa. Se colocan en 4 de las 5 casillas del bosque. Cuando un jugador llega a una de estas casillas con un animal, gana la tarjeta que esté colocada encima. Estas tarjetas se comparten entre todos los jugadores y pueden utilizarse en cualquier momento durante la partida independientemente del resultado del dado.

Solo se puede utilizar una tarjeta por ronda. Una vez utilizadas, quedan descartadas.



**STOP AL LOBO:** cuando se utiliza, el lobo no puede moverse, ni siquiera aunque el dado indique lo contrario.

**SALTO:** cuando se utiliza, un animal puede saltar por encima del lobo.



**1. Horizontalmente:** permite esquivar al lobo si llega a la casilla en la que se encuentra un animal: el lobo ocupa el lugar del animal y viceversa.

**2. Verticalmente:** en el momento en que sale el bote, el animal accede directamente al bosque.

### Fin de la partida

La partida se termina cuando los 6 animales llegan al bosque al otro lado del río, es decir, cuando estén sanos y salvos. ¡Bravo! ¡Habéis ganado todos!

Sin embargo, si durante la partida uno de los animales es presa del lobo o cae en la cascada con el bote, la partida se interrumpe y se da por perdida para todos los jugadores. Si ambas balsas dejan la bandeja antes de que todos los animales hayan cruzado el río, el juego también se pierde.

**Nota:** para que la partida sea más fácil, se puede jugar con 5 animales en lugar de 6, poniendo un animal en cada casilla de salida al preparar el juego.