

Ejemplos:

“Me junto con mis amigos/as a...”

| SITUACIONES | RESPUESTAS                         | ¿QUÉ HACER?  |
|-------------|------------------------------------|--|
| 1 y 3       | Jugar<br>Jugar<br>Comer<br>Jugar   | “Jugar” es mayoría, lleva 1 oveja cada uno, y como “Comer” es la única respuesta diferente, lleva la <b>oveja negra</b>        |
| 1 y 4       | Jugar<br>Charlar<br>Jugar<br>Comer | “Jugar” es mayoría, lleva 1 oveja cada uno, y como hay dos respuestas únicas “Charlar” y “Comer”, nadie se lleva a <b>Olga</b> |
| 2           | Jugar<br>Jugar<br>Comer<br>Comer   | Ninguna respuesta es mayoría, por lo tanto nadie suma puntos   |

Nota: en cualquier momento del juego, podrás cambiar 3 fichas de 1 oveja, por 1 ficha equivalente a su valor.

En cualquiera de las opciones de juego, si algún jugador sugiere o da pistas sobre su respuesta, será penalizado quitándole una vida (en el modo colaborativo) o un punto (en el modo competitivo).



8.



# REBAÑO REBELDE

¡ Se rebelde, pero no tanto!



## ¿Conoces la historia de la oveja negra del rebaño?

El término “**oveja negra**” tiene su origen en aquellas ovejas que ocasionalmente nacen con un color diferente al resto del rebaño compuesto principalmente por ovejas blancas, debido a variaciones genéticas. Estas **ovejas negras** no eran bien valoradas en el mercado y, por lo tanto, eran consideradas indeseables por los granjeros.

Por ese motivo, se usó el concepto “**oveja negra**” para describir al miembro rebelde de un grupo, especialmente dentro de una familia.

Aunque inicialmente se empleaba de manera negativa, gradualmente ha ido perdiendo esa connotación, ya que reconocer y celebrar las características distintas y únicas de cada individuo es algo genial.

Pensar como la manada e intentar escribir las mismas respuestas que tus amigos te ayudará a avanzar o sumar puntos. Por el contrario, si tu respuesta es única y distinta, hará que te llesves a **Olga** y no podrás sumar puntos.

¡Sé una **oveja negra**! Pero no en este juego...

Este es un juego para familias, grupos de amigos, compañeros de clase, **ovejas negras**, ovejas blancas, entre otros animales.

1.

## Contenido:

- 60 cartas con 180 preguntas
- 50 fichas (30 fichas valor 1 oveja, 20 fichas valor 3 ovejas)
- **Olga, la oveja negra**
- Un bloc para anotaciones
- 1 bolsa de TNT
- 1 corral (base de la caja)

2 versiones de juego

## MODO COOPERATIVO: Olga busca a sus amigas

### OBJETIVO:

Llevar a **Olga** a encontrarse con el **REBAÑO REBELDE**

### PREPARACIÓN:

Se coloca a **Olga** en el corral (base de la caja) y 10 fichas grandes boca abajo entre éste y el rebaño (tapa de la caja) marcando el camino a recorrer.



2.



Según las respuestas de los jugadores, se pueden dar las siguientes situaciones:

1 - Si tu respuesta coincide con la de la mayoría de los jugadores (en este caso, mayoría simple, es decir, el mayor número de respuestas iguales aunque no alcancen la mitad), ganarás un punto. Lo mismo sucederá para todos aquellos que respondieron con la mayoría.

2 - En caso de empate en las respuestas mayoritarias, nadie obtendrá puntos.

3 - Si tu respuesta es la única que no coincide con las demás, te deberás quedar con **Olga**, la cual tendrás hasta que otro participante pase a ser la **oveja negra**. En caso de que pasen tres turnos y continúes con la oveja, la devuelves al centro de la mesa.

Mientras tengas a **Olga**, no podrás puntuar, incluso en el turno que te despojes de ella.

4 - Si más de uno tiene respuestas únicas, nadie se queda con la oveja.

### FIN DE LA PARTIDA:

Se repite la dinámica, hasta que alguien obtenga 10 ovejas (puntos). En caso de empate, o sea que dos o más jugadores consigan su rebaño en la misma ronda, se jugará otra hasta que uno logre desempatar y sea el ganador.

Ver cuadro de ejemplos en la siguiente página ----->

7.

## MODO COMPETITIVO: Reúne tu rebaño

### OBJETIVO:

Conseguir 10 ovejas para formar tu rebaño.

### PREPARACIÓN:

Se colocan las cartas y las fichas en el centro de la mesa y se deja a **Olga** en el corral.

Cada jugador recibe papel y lápiz o anota en su celular.  
¡Ya estamos listos para comenzar!

### DESARROLLO:

Para empezar el juego, se toma una carta y se lee una de las preguntas.

Nota: la primera pregunta de cada carta presenta menor dificultad que el resto.

Cada jugador debe pensar en una respuesta que la mayoría de la gente diría, no así lo que realmente contestaría.

Todos los jugadores anotan la respuesta en secreto.



Se seleccionan 10 cartas al azar (30 preguntas).  
El grupo toma 3 fichas de 1 oveja que representarán sus vidas.  
Cada jugador recibe papel y lápiz, o algo para anotar (ejemplo: celular).

¡Ya estamos listos para comenzar!

### DESARROLLO:

Para empezar el juego, se toma una carta y se lee una de las preguntas.

Nota: la primera pregunta de cada carta presenta menor dificultad que el resto.

Cada jugador deberá escribir (de forma secreta) lo que piensa que la mayoría de los jugadores respondería, no así lo que realmente contestaría.

Ej: Si sabes que en tu grupo, la mayoría son futboleros y futboleras y la pregunta es: “¿Cuál es el mejor deporte con pelota?” Lo mejor sería responder fútbol, más allá de que a ti no te guste tanto.



Según las respuestas de los jugadores, se pueden dar las siguientes situaciones:

1. Todas las respuestas son iguales: pueden elegir entre recuperar una vida o que **Olga** avance 2 casilleros.
2. Si una respuesta es mayoría absoluta (mitad más uno), la oveja avanza un casillero.
3. Si ninguna de las respuestas alcanza la mayoría absoluta (no alcanza a superar la mitad más uno), **Olga** se quedará en su lugar.
4. Si solo un jugador responde como **oveja negra**, o sea que da una respuesta diferente del resto, el grupo perderá una vida.
5. Puede darse que haya más de una respuesta única, en este caso, no se pierden vidas.

Ejemplos:

**¿Cuál es la comida rápida más rica?**

| SITUACIONES | RESPUESTAS   | ¿QUÉ HACER?   |
|-------------|--|---|
| 1           | Todos responden pizza                                  | Avanzan 2 casilleros (o ganan una vida)   |
| 2 y 5       | Pizza<br>Pizza<br>Hamburguesa<br>Pizza<br>Pancho       | Avanzan 1 casillero, y como hay más de una respuesta única, no se pierden vidas                   |
| 3 Y 4       | Pizza<br>Pizza<br>Hamburguesa<br>Pancho<br>Hamburguesa | No avanzan, <b>Olga</b> se queda en su lugar, y como hay una respuesta única, se perderá una vida |

4.

### FIN DE LA PARTIDA:

Si **Olga** logra alcanzar al rebaño, ¡habrán ganado el juego! Sin embargo, si el grupo agota todas sus vidas o se quedan sin preguntas antes de que ella llegue, perderán.

### ACLARACIÓN PARA 3 o 4 JUGADORES:

Para que la oveja avance tiene que haber unanimidad. No se puede ganar vidas ni avanzar dos casilleros, solamente uno. Además el concepto **oveja negra** cambia: si todos los jugadores contestan cosas diferentes, pierden una vida.

Ejemplos para 3 o 4 jugadores:

**“¿Cuál es la comida rápida más rica?”**

| RESPUESTAS                     | ¿QUÉ HACER?                                      |
|--------------------------------|--|
| Pizza<br>Pizza<br>Hamburguesa  | <b>Olga</b> no avanza pero tampoco pierden vidas |
| Pizza<br>Pancho<br>Hamburguesa | Se pierde una vida                               |
| Pizza<br>Pizza<br>Pizza        | <b>Olga</b> avanza un casillero                  |



5.