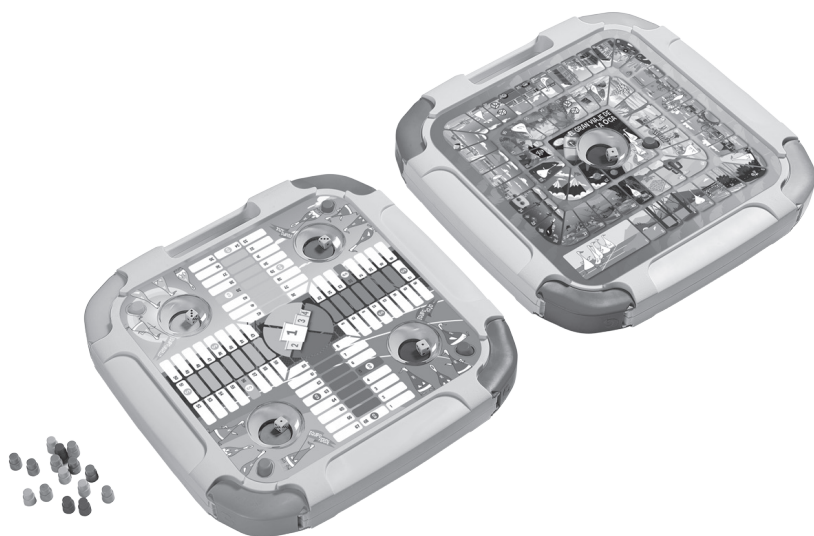


Parchís y oca automáticos

Ludo e ganso automáticos



Ref.: 3541

INSTRUCCIONES

INSTRUÇÕES

Guardar este manual de instrucciones para posibles consultas futuras.
Conservar as instruções para referências no futuro.

ADVERTENCIAS DE SEGURIDAD

ADVERTENCIA: No conviene para niños menores de 36 meses. Piezas pequeñas.

Los colores y contenidos pueden ser diferentes de los ilustrados. Retire el envoltorio, bolsas, bridas y alambres antes de dar el juguete al niño. Conserve las instrucciones y el envoltorio para futuras referencias. Utilizar bajo la supervisión de un adulto.

PARCHÍS

(DE 2 A 4 JUGADORES)

Cada jugador coloca sus fichas en su respectiva casilla de salida.

Antes de empezar a jugar, los jugadores pulsán el botón para tirar el dado automático y comienza aquel que saque la mayor puntuación.

El objetivo es dar la vuelta a todo el tablero y hacer entrar las cuatro fichas en el centro del mismo, lo que se denomina la “casa”.

Para poner una ficha en juego es necesario sacar un 5 con el dado.

Los jugadores juegan por turnos, avanzando con cualquier ficha tantos lugares como indique el dado.

Si un jugador saca un 6, juega dos veces. Si saca tres 6 seguidos, la última ficha movida debe volver a la casilla de salida.

Cuando un jugador tenga las 4 fichas en juego, si saca un 6 se cuenta 7.

Cuando una ficha coincida con una casilla ocupada por otra de distinto color se come a la ficha del contrario, obligándolo a volver a la casilla de salida. El jugador que se ha comido la ficha de otro avanza 20 casillas.

Quedan exceptuadas del caso anterior las fichas que ocupen las casillas señaladas con un círculo, que se denominan “seguros”.

Dos fichas de un mismo color en una casilla forman una “barrera”. Esta tendrá que deshacerse cuando el jugador que la forma saque un 6.

Cada ficha que entra en “casa” da derecho a su jugador a avanzar 10 casillas con la ficha que desee.

Si un jugador no llega a “casa” de una tirada exacta de dados, deberá retroceder todos los puntos sacados de más y seguir intentándolo en su siguiente turno.

Gana el jugador que logre hacer entrar sus fichas en su “casa” el primero.

JUEGO DE LA OCA

(DE 2 A 4 JUGADORES)

Cada jugador lanza por turnos el dado y avanza tantas casillas como este indique. Al caer en una casilla que representa una oca pasa a la oca siguiente y vuelve a tirar (“de oca a oca y tiro porque me toca”). Cuando un jugador caiga en la casilla 6, pasa a la 12 (“de puente a puente y tiro porque me lleva la corriente”), si cae en la 26, pasa a la 53 y tira de nuevo (“de dado a dado y tiro porque me ha tocado”), si es en la 19 (la posada), en la 31 (el pozo) o en la 42 (el laberinto), perderá dos turnos. Cuando caiga en la 52 (la cárcel), esperará que otro jugador caiga en dicha casilla, y se situará en el sitio que este haya dejado. Si cae en la 53, pasa a la 26 y tira de nuevo (“de dado a dado y tiro porque me ha tocado”) y si cae en la 58 (la muerte), pasa a la 1.

Si durante el juego cae en una casilla ocupada por otro jugador, este pasará a la casilla del que llega.

Gana la partida quien llegue antes al número 63 en una jugada exacta. Si no llega de una tirada exacta de dados, deberá retroceder todos los puntos sacados de más y seguir intentándolo en su siguiente turno.

ADVERTÊNCIAS DE SEGURANÇA

ATENÇÃO: Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes.

As cores e os conteúdos podem diferir das imagens apresentadas. Remova a embalagem, bolsas, braçadeiras e fios antes de dar o brinquedo à criança. Conservar as instruções e o invólucro para referências no futuro. Utilizar sob a supervisão de um adulto.

LUDO

(DE 2 A 4 JOGADORES)

Cada jogador coloca os seus peões na respetiva casa de saída.

Antes de começar a jogar, os jogadores lançam o dado automático pressionando o botão e começa quem obtiver mais pontos.

O objetivo é percorrer todo o tabuleiro e conseguir fazer com que os seus peões cheguem à casa final, no centro do mesmo.

Para colocar um peão em jogo é necessário conseguir um 5 com o dado.

Os jogadores jogam por turnos, avançando com qualquer peão as posições que indicar o dado.

Se um jogador obtém um 6, joga duas vezes. Se obtiver três 6 seguidos, o último peão que moveu deve voltar à casa de saída.

Quando um jogador tiver os 4 peões em jogo, e sair um 6, conta 7.

Quando um peão coincidir com uma casa ocupada por outro de diferente cor, captura o peão do adversário, obrigando-o a voltar à casa de saída. O jogador que capturou o peão do outro avança 20 casas.

Excluem-se do caso anterior os peões que ocupam casas indicadas com um círculo, que são designadas “seguros”.

Dois peões de uma mesma cor numa casa formam uma “barreira”. Esta tem de ser derrubada quando o jogador que a formou consiga um 6.

Cada peão que entra na casa final dá direito ao jogador a avançar 10 casas com o peão que desejar.

Se um jogador não conseguir entrar na casa final com um lance de dados exato, deverá retroceder o número de casas que sobraram e continuar a tentar na próxima volta.

Ganha o jogador que conseguir chegar em primeiro lugar com os seus quatro peões à casa final.

GANSO

(DE 2 A 4 JOGADORES)

Cada jogador lança o dado à vez e avança as casas correspondentes. Ao cair numa casa que representa um ganso salta para o ganso seguinte e volta a lançar (“de ganso a ganso, outra vez o dado lanço”). Quando um jogador cair na casa 6 passa para a 12 (“de ponte em ponte, lanço o dado e vejo o número que escondi”), se cair na 26 passa para a 53 e lança de novo (“de dados em dados, outro número é lançado”), se cair na 19 (a pousada), 31 (o poço) ou 42 (o labirinto) fica duas voltas sem jogar. Quando cair na 52 (a prisão) não poderá sair até que outro jogador caia na mesma casa, e colocará a ficha na casa que ele tenha deixado. Se cair na 53 passa para a 26 e lança de novo (“de dados em dados, outro número é lançado”), se cair na 58 (a morte) passa para a 1.

Se durante o jogo cair numa casa ocupada por outro jogador, este último é enviado para a casa onde estava a ficha que chega.

Ganha o jogo quem chegar em primeiro lugar ao número 63 com um lançamento exato.

Deverá retroceder o número de casas que sobraram e continuar a tentar na próxima volta.



El Corte Inglés, S.A.

Hermosilla, 112 – 28009 Madrid

España / Espanha · NIF: A-28017895.

Fabricado en / na China.

Ref.: 3541