



Juego de habilidad Tambaleo

Jogo de habilidade Cambaleio



Ref.: SAWT18236 / SAWT18237

INSTRUCCIONES

INSTRUÇÕES

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

LISTADO DE PIEZAS

- 54 bloques de madera (refs. SAWT18236 y SAWT18237)
- 1 dado (ref. SAWT18237)

ADVERTENCIAS DE SEGURIDAD

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

ADVERTENCIAS: Los colores y contenidos pueden ser diferentes de los ilustrados. Retire el envoltorio, bolsas, bridas antes de dar este juguete a un niño. Utilizar bajo la supervisión de un adulto.

REGLAS DEL JUEGO

Número de jugadores: de 1 a 6

Colocación:

- Encuentra una superficie plana, firme y nivelada. Precaución: Para proteger la superficie de juego y prolongar la vida de los bloques, se recomienda jugar la partida sobre algún tipo de protector acolchado.
- Apila los bloques juntos en formación de tres.
- Apila un segundo nivel de bloques disponiéndolos en ángulo recto (perpendicular) con respecto al primer nivel.
- Repite la operación hasta colocar todos los bloques alternando las direcciones de los mismos.
- Los bloques deben formar una torre rectangular uniforme, sin aristas salientes.

Cómo se juega:

- Para empezar la partida, se elige de forma aleatoria a un jugador o empieza quien hizo caer la última torre. La partida continuará en el sentido contrario a las agujas del reloj.

Si juega con Tambaleo (ref. SAWT18236):

- *Por turnos, los jugadores deben retirar un bloque de su elección de cualquier punto por debajo del piso completo más alto.*

Si juega con Tambaleo (ref. SAWT18237):

- *Por turnos, los jugadores deben tirar el dado y retirar un bloque del color que les haya tocado de cualquier punto por debajo del piso completo más alto. Si sale la cara del dado que no tiene color, el jugador podrá elegir el bloque que quiera.*
- Una vez sacado el bloque, el jugador debe apilarlo en la parte superior de la torre formando un ángulo recto con respecto a los bloques que están justo debajo.
- Los jugadores continuarán retirando y apilando bloques hasta que se caiga la torre. ¡Los mejores jugadores pueden construir una torre de 36 pisos o más!

Reglas:

- En cada turno, cada jugador debe retirar un bloque de la torre y apilarlo en la parte superior. Está permitido usar ambas manos, pero no a la vez.
- No está permitido pasar turnos.
- Los jugadores deben elegir el tiempo que dura cada partida (10 minutos, por ejemplo).

Cómo se gana la partida:

Si la partida es contrarreloj, el último jugador que juegue dentro del tiempo sin hacer que se caiga la torre gana la partida. ¡El jugador que haga caer la torre deberá montarla para la siguiente partida!

Si no juega con un tiempo limitado, el jugador que haga caer la torre pierde.

Cómo jugar más rápido:

Para jugar de forma más rápida y divertida, limita la cantidad de tiempo que tiene un jugador en su turno. 30 segundos es un buen número para empezar. Tan pronto como un jugador retire su mano de un bloque, empieza el turno del siguiente. El jugador puede decidir esperar 10 segundos para ver si la torre se va a caer y hacer que pierda el jugador anterior. Si la torre no se cae, los 10 segundos transcurridos siguen contando como parte de su turno de 30 segundos y solo le quedarán 20 segundos. Utiliza un cronómetro o temporizador para llevar la cuenta del tiempo.

Adaptación del juego a los más pequeños:

Si los jugadores son muy jóvenes o de edades muy diferentes, los jugadores más jóvenes podrán utilizar ambas manos a la vez. Téngase en cuenta que ambas manos deben tocar el mismo bloque. La segunda mano no se puede utilizar para asegurar la torre. Otra opción para los equipos de jugadores más jóvenes sería permitir que dos jugadores trabajen juntos (cada uno puede utilizar una mano cada vez). Lo más probable es que un jugador empuje por un lado el bloque mientras que el otro tira de él.

Partida por equipos:

- Divide a los jugadores disponibles en equipos con aproximadamente el mismo número de jugadores.
- Los equipos, de mutuo acuerdo, pueden decidir la duración de la partida, o puede hacerlo una persona que actúe como árbitro.
- El árbitro llevará la cuenta del tiempo con un cronómetro o reloj con segundero.
- Antes de empezar la partida, cada equipo coge la mitad de los bloques y los apila en la posición de inicio estándar (con una altura de 8 niveles).
- Los equipos rotan turnos entre los miembros del equipo.
- El objetivo del equipo es crear la torre con el mayor número de niveles. Cada equipo debe decir en voz alta la altura de su torre a medida que se apila cada bloque. Por ejemplo, el primer bloque apilado al inicio de la partida sería 9. (Nota: La puntuación o altura se cuenta por niveles y no solo por el número de bloques apilados. El segundo bloque apilado puede ser en el nivel 9 o el 10 dependiendo de cómo apile el equipo sus bloques y de su estrategia.)
- Los equipos continúan apilando sus bloques para formar torres lo más altas posible hasta que una de ellas caiga o expire el tiempo.
- La puntuación de un equipo se basa en la altura/nivel máxima/o de su torre antes de que expire el tiempo o caiga.
- Un equipo puede construir múltiples torres durante el tiempo que dure la partida.
- El equipo que mayor puntuación obtenga al finalizar el tiempo gana.

LISTA DE PEÇAS

- 54 blocos de madeira (refs. SAWT18236 e SAWT18237)
- 1 dado (ref. SAWT18237)

ADVERTÊNCIAS DE SEGURANÇA

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

ATENÇÃO: As cores e os conteúdos podem diferir das imagens apresentadas. Remova a embalagem, bolsas, braçadeiras e fios antes de dar o brinquedo à criança. Utilizar sob a supervisão de um adulto.

REGRAS DO JOGO

Número de jogadores: de 1 a 6

Colocação:

- Encontre uma superfície plana, firme e nivelada. Precaução: Para proteger a superfície de jogo e prolongar a vida dos blocos, recomenda-se jogar a partida sobre algum tipo de protetor acolchoado.
- Empilhe os blocos em grupos de três.
- Empilhe um segundo nível de blocos colocando-os em ângulo reto (perpendicular) relativamente ao primeiro nível.
- Repita a operação até colocar todos os blocos alternando as direções dos mesmos.
- Os blocos devem formar uma torre retangular uniforme, sem arestas que sobressiam.

Como se joga:

- Para começar o jogo, escolhe-se, de forma aleatória, um jogador ou começa quem provocou a queda da última torre. O jogo continuará no sentido contrário ao sentido dos ponteiros do relógio.

Se jogar com Cambaleio (ref. SAWT18236):

- À vez, os jogadores devem retirar um bloco à sua escolha de qualquer ponto abaixo do nível completo mais alto.

Se jogar com Cambaleio (ref. SAWT18237):

- À vez, os jogadores devem lançar o dado e retirar um bloco da cor que indicar o dado de qualquer ponto abaixo do nível completo mais alto. Se no dado sair o lado sem cor, o jogador poderá escolher o bloco que quiser.
- Uma vez retirado o bloco, o jogador deve empilhá-lo na parte superior da torre formando um ângulo reto relativamente aos blocos que estão mesmo abaixo.
- Os jogadores continuarão a retirar e a empilhar blocos até que caia a torre.

Regras:

- Cada jogador deve retirar um bloco da torre e empilhá-lo na parte superior de cada vez. Permite-se usar ambas as mãos, mas não ao mesmo tempo.
- Não é permitido deixar passar a vez.
- Os jogadores podem escolher o tempo que dura cada jogo (10 minutos, por exemplo).

Quem ganha o jogo:

Se o jogo for contrarrelógio, ganha o último jogador que participou dentro do tempo sem provocar a queda da torre. O jogador que deixar cair a torre deverá montá-la para o jogo seguinte!

Se não foi definido um tempo limitado, perde o jogador que provoque a queda da torre.

Como jogar mais depressa:

Para jogar de forma mais rápida e divertida, limite o período de tempo que um jogador na sua vez tem para jogar. 30 segundos é um bom número para começar. Assim que um jogador retirar a sua mão de um bloco, começa a vez dos jogadores seguintes. O jogador pode decidir esperar 10 segundos para ver se a torre cai e, desta forma, perderá o jogador anterior. Se a torre não cair, os 10 segundos decorridos continuam a contar como parte da sua vez de 30 segundos e apenas lhe restarão 20 segundos. Utilize um cronómetro ou temporizador para contabilizar o tempo.

Adaptação do jogo aos mais pequenos:

Para simplificar o jogo para um grupo de jogadores mais jovens ou para um grupo de jogadores de diferentes idades, os jogadores mais jovens

poderão utilizar ambas as mãos ao mesmo tempo. Ter em conta que ambas as mãos devem tocar o mesmo bloco e a segunda mão não pode ser utilizada para segurar a torre. Outra opção para as equipas de jogadores mais jovens seria permitir que dois jogadores trabalhem juntos (cada um pode utilizar uma mão de cada vez). O mais provável é que um jogador empurre por um lado o bloco enquanto o outro puxa dele.

Jogo por equipas:

- Dividir os jogadores disponíveis em equipas com aproximadamente o mesmo número de jogadores.
- As equipas, de comum acordo, podem decidir a duração do jogo, ou pode fazê-lo uma pessoa que intervenha como árbitro.
- O árbitro contabilizará o tempo com um cronómetro ou relógio com ponteiro dos segundos.
- Antes de começar o jogo, cada equipa escolhe a metade dos blocos e empilha-os na posição de início padrão (com uma altura de 8 níveis).
- Dentro das equipas, à vez, os membros da equipa rodam.
- O objetivo da equipa é criar a torre com o maior número de níveis. Cada equipa deve dizer em voz alta a altura da sua torre assim que é empilhado cada bloco. Por exemplo, o primeiro bloco empilhado no início do jogo seria 9. (Nota: a pontuação ou altura é contada por níveis e não apenas pelo número de blocos empilhados. O segundo bloco empilhado pode ser no nível 9 ou 10 dependendo da forma como a equipa empilhar os seus blocos e da sua estratégia).
- As equipas continuam a empilhar os seus blocos para formarem torres o mais alto possível até que uma delas caia ou acabe o tempo.
- A pontuação de uma equipa baseia-se na altura máxima/nível máximo da sua torre antes que o tempo termine ou caia.
- Uma equipa pode construir múltiplas torres durante o tempo que dure o jogo.
- A equipa que maior pontuação obtenha ao terminar o tempo ganha.



El Corte Inglés, S.A.

Hermosilla, 112 - 28009 Madrid
España / Espanha · NIF: A-28017895.
Fabricado en / Fabricado na China.

Refs.: SAWT18236 / SAWT18237