



Juego de razonamiento El Ahorcado

Edad: 6+

OBJETIVO

Adivinar la palabra propuesta antes de 9 intentos.

CÓMO JUGAR

1. Por turnos, en cada partida habrá un jugador que sea "el ahorcado", el que proponga una palabra, y otro que sea "el forastero", el que la intente adivinar.
2. El ahorcado coloca en las ventanas del salón las fichas correspondientes a las letras de la palabra elegida, de manera que las vea al revés. Por ejemplo: VAQUERO > OREUQAV.
3. El forastero tiene que intentar adivinar la palabra pidiendo letras. Si la letra que pide está incluida, el ahorcado muestra todas las fichas que tengan esa letra. Si la letra no está incluida, el ahorcado mueve una vez la pestaña roja hacia la izquierda. Con cada fallo, ira apareciendo el ahorcado.
4. El forastero sigue pidiendo letras hasta que resuelva el panel o hasta que se agoten los 9 intentos. Puede intentar resolver el panel en cualquier momento. Si falla, se mueve la pestaña. Si acierta, gana la partida.
5. Si el ahorcado comete una falta de ortografía al colocar las fichas, el forastero gana la partida aunque no haya adivinado la palabra.

QUIÉN GANA

El primer jugador que adivine 3 palabras.

INCLUYE

- 1 caja.
- 60 letras.

MONTAJE

Separar las letras del troquel.

¡Advertencia! No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas.

ADVERTENCIA: Utilizar bajo la supervisión de un adulto.

INSTRUCCIONES / RECOMENDACIONES: 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, ya que contienen información importante. El montaje debe ser realizado por un adulto.

Modelo: 3327

Jogo de raciocínio O enforcado

Idade: 6+

OBJETIVO

Adivinhar a palavra proposta antes de 9 tentativas.

COMO JOGAR

1. A vez, em cada partida existe um jogador que é "o enforcado", aquele que propõe uma palavra, e outro que é "o forasteiro", aquele que a tenta adivinhar.
2. O enforcado coloca no painel as fichas correspondentes as letras da palavra escolhida de forma a que a veja ao contrário. Por exemplo: VAQUEIRO > ORIEUQAV.
3. O forasteiro tem que tentar adivinhar a palavra pedindo letras. Se existe a letra que pede na palavra, o enforcado mostrará todas as fichas que tenha dessa letra, Se a letra não existir na palavra, o enforcado move uma vez o separador vermelho para a esquerda. A cada falha, irá aparecendo o enforcado.
4. O forasteiro continua a pedir letras até que resolva o painel ou ate que se esgotem as 9 tentativas. Pode tentar resolver o painel a qualquer momento. Se falha, move-se o separador uma vez. Se acerta, ganha a partida.
5. Se o enforcado cometer um erro de ortografia ao colocar as fichas, o forasteiro ganha a partida mesmo que nao tenha adivinhado a palavra.

QUEM GANHA

O primeiro jogador que adivinhe 3 palavras.

INCLUI

- 1 caixa.
- 60 letras.

MONTAGEM

Separar as letras do troquel.

Atenção! Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes.

ATENÇÃO: Utilizar sob a supervisão de um adulto.

INSTRUÇÕES / RECOMENDAÇÕES: 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 referência no futuro pois contêm informação importante. A montagem deve ser feita por uma pessoa adulta.

El Corte Inglés, S.A.
Hermosilla, 112 - 28009 Madrid.
España/Espanha/Spain. NIF: A28017895
Fabricado en/na China / Made in China
clientes@elcorteingles.es