

Mis 4 primeros juegos

4 erste Spiele

Ravensburger

1

Los pajaritos

Edad: 3 a 8 años

Contenido: 1 tablero de juego

6 fichas

Jugadores: 2 a 6

1 dado de colores

Objetivo del juego:

Cada jugador intentará alcanzar primero el nido. Como cada jugador sigue su propio camino, no hay riesgo de que los participantes choquen entre sí. Los jugadores simplemente avanzan hacia el nido según lo que indique el dado.

Juego N°2:

Tira el dado y mueve tu ficha hacia el próximo punto del mismo color. Solamente puedes moverte hacia delante, de modo que si al lanzar el dado obtienes un color que ya has pasado, pierdes el turno y será el turno del siguiente jugador. Puedes entrar al nido solamente si obtienes el color blanco.

Preparación:

Cada jugador elige un camino y pone su ficha en el espacio de salida. Comienza el jugador más joven o el que primero obtenga el color blanco.

Juego N°3:

Sólo puedes avanzar si al lanzar el dado obtienes el color del punto que se encuentra justo al frente de tu ficha. Si obtienes cualquier otro color, pierdes el turno.

Juego N°1:

Es posible ganar este juego en un solo movimiento. Tira el dado y mueve tu ficha al punto del mismo color que indica el dado. Si el color obtenido se encuentra delante de tu ficha, puedes avanzar. Si ya has pasado el color obtenido en el dado, deberás retroceder. Puedes entrar al nido solamente si obtienes el color blanco.

Fin del juego:

El primero en alcanzar el nido gana.

2

Las Flores

Edad: 3 a 8 años

Jugadores: 2 a 4

Contenido: 1 tablero de juego

20 flores

1 dado de colores

Objetivo del juego:

Cada jugador deberá intentar ser el primero en cubrir sus flores con fichas del mismo color.

Preparación:

Todas las fichas en forma de flor deben ponerse en la tapa de la caja. Cada jugador debe elegir una parte del tablero. Comienza el jugador más joven o el que primero obtenga el color verde.

Juego N°1:

Lanza el dado y saca de la caja la flor que coincida con el color obtenido. Si ya tienes esa flor, pierdes el turno. No podrás volver a lanzar el dado ni tomar otra flor del mismo color. Si obtienes el color verde también pierdes el turno, ya que no existen flores de ese color. El primer jugador en juntar todas las flores para su jardín gana el juego.

Juego N°2 – Macetero de oro:

Llena una taza con fichas (pueden ser monedas, porotos, botones). Cada jugador debe tomar 10 fichas. El juego se juega según las reglas anteriores, con la siguiente excepción: Si al lanzar el dado obtienes un color que ya tienes, puedes tomar la flor de ese color y ponerla al frente tuyo. Si otro jugador tira el dado y obtiene el mismo color, pero no quedan flores de ese color en la caja, puedes intercambiar tu flor por una ficha. Ahora tendrás 11 fichas y tu compañero 9. El juego continúa hasta que todos los jugadores han

completado las flores del tablero con las flores correspondientes. El jugador con más fichas gana.

Juego N°3 – El robo de las flores:

Al igual que en el juego N°2, cada jugador debe tomar 10 fichas del “macetero de oro”. El primer color obtenido en el dado (supongamos que se trata del color amarillo) te permite tomar una flor de la caja y plantarla en tu jardín. Si no quedan flores amarillas en la caja, deberás comprarle una a otro jugador utilizando alguna de tus fichas y plantarla en tu jardín.

Si al lanzar el dado nuevamente obtienes el mismo color (en este caso amarillo), como ya tienes una flor amarilla en tu jardín, toma una flor de la caja y ponla al frente tuyo. Los demás jugadores podrán comprar o robar tu flor. Si no queda ninguna ficha en la caja y tú ya tienes una en tu jardín, podrás robar la flor amarilla de otro jugador.

Nota:

En este juego deberás comprar una flor a otro jugador si es que no queda ninguna en la caja. Sólo puedes robarle la flor a otro jugador si ya tienes una de ese mismo color en tu jardín y no queda ninguna en la caja.

Cada vez que obtengas el color verde en el dado ganas 3 fichas del macetero de oro. Si eres el primero en completar las flores de tu jardín, obtienes 10 fichas del macetero de oro. Gana el jugador con más fichas.

3 Alrededor del Castillo

Edad: 4 a 8 años

Jugadores: 2 a 6

Contenido: 1 tablero de juego
6 fichas de madera
12 cartas
1 dado de colores

Objetivo del juego:

Cada jugador intentará llegar primero al castillo.

Preparación:

Baraja las cartas y ponlas boca abajo en la mesa. Cada jugador elige una ficha y la pone en el punto de partida. Comienza el jugador más joven o el que primero obtenga el color blanco.

Reglas del juego:

Cuando sea tu turno, lanza el dado y mueve tu ficha al primer espacio del mismo color. Si hay otro jugador en ese espacio, deberá retroceder hasta la partida.

Cartas:

Si al lanzar el dado obtienes el color blanco, saca la primera carta del mazo. Encuentra la imagen del tablero que coincida y mueve tu ficha al espacio que se encuentra junto a ella (marcado con una flecha). Algunas veces esto te permitirá avanzar, pero en algunos casos deberás retroceder.

Fin del juego:

Para convertirte en el Lord o Lady del castillo, deberás llegar al espacio verde que se encuentra en la puerta del castillo. Para hacerlo, deberás obtener el color verde. Si estás cerca del castillo y obtienes un color que solo se encuentra detrás de tu ficha, deberás retroceder hasta ese color.

Variación del Juego:

Los jugadores pueden acordar jugar varias rondas y ganar puntos. Cada carta recolectada durante el juego vale un punto. Adicionalmente, el Lord o Lady del castillo de cada ronda obtiene 5 puntos. El jugador con el mayor puntaje obtenido al terminar todas las rondas acordadas, gana el juego.

4

Hot dogs

Edad: 5 a 8 años

Jugadores: 2 a 4

Contenido: 1 tablero de juego

4 fichas

12 cartas de hot dogs

1 dado de colores

Objetivo del juego:

Cada jugador intentará recolectar la mayor cantidad de cartas de hot dog.

Preparación:

Pon las cartas en los cuadrados blancos del tablero. Cada jugador deberá elegir una ficha y ponerla en la partida del mismo color. Las fichas de color blanco y naranja no se utilizan. Comienza el jugador más joven.

Reglas del juego:

Cuando sea tu turno de lanzar el dado, sólo podrás comenzar a jugar si obtienes el color del cuadrado que se encuentra directamente al frente de tu canasto. Por ejemplo, si estás en el canasto azul deberás obtener el color rojo para comenzar. Si obtienes ese color, mueve tu ficha a ese espacio. Ahora es el turno del siguiente jugador.

Una vez que hayas salido del canasto, podrás moverte por el tablero. Lanza el dado y muévete hacia arriba, hacia abajo, hacia la derecha y hacia la izquierda. No podrás moverte en diagonal. Si llegas a un lugar que ya se encuentra ocupado, el otro jugador será enviado a casa y podrás quedarte con una de sus cartas. Si el jugador no tiene cartas, entonces simplemente no podrás quedarte con ninguna.

Si eres enviado de vuelta a tu canasto, podrás salir nuevamente en tu próximo turno. No necesitas obtener el mismo color de la partida. Si obtienes el color blanco tienes mucha suerte, ya que podrás avanzar tan lejos como quieras en línea recta hasta la carta más cercana, con la cual podrás quedarte. Tendrás menos suerte si te encuentras en el cuadrado amarillo en el centro cuando obtienes el color blanco, ya que no pueden alcanzarse cuadrados blancos desde ese punto.

Fin del juego:

El juego termina cuando todas las cartas se han sacado del tablero. El jugador con más cartas de hot dog gana. Los jugadores pueden acordar jugar varias rondas y juntar puntos. Una vez terminadas las rondas acordadas, el jugador con mayor puntaje gana.