

FamilienSpiele

Ravensburger

Edad: 4 a 99 años

Contenido: 8 juegos

Jugadores: 2 a 10

DAMAS

Sobre el juego:

Las damas es un juego para dos personas. El tablero se ubica de manera que cada jugador tenga una casilla blanca en la parte inferior derecha. Cada jugador dispone de 20 piezas de un mismo color (blanco y negro) que al principio de la partida se ponen en las casillas negras de las tres filas más próximas a él.

Objetivo del juego:

Capturar las fichas del oponente o acorralarlas para que los únicos movimientos que puedan realizar sean los que lleven a su captura.

Desarrollo del juego:

Se juega por turnos alternos. Comienza a jugar el jugador que tenga las fichas blancas.

1. En su turno cada jugador mueve una pieza propia.
2. Las piezas se mueven (cuando no comen) una posición adelante (nunca hacia atrás) en diagonal a la derecha o a la izquierda, a una posición adyacente vacía.
3. Una partida de damas finaliza cuando estamos en una de estas 3 situaciones:
 - Pierde quien se queda sin piezas sobre el tablero.
 - Si cuando llega el turno de un jugador éste

no se puede mover, ya que todas sus piezas están bloqueadas, puede acordarse lo siguiente: (1) Hay empate (2) Pierde el jugador al cual le corresponde el siguiente movimiento (3) Gana el jugador que más piezas tenga, y si ambos jugadores tienen la misma cantidad de fichas, el juego termina en empate.

- El jugador que tenga muy pocas piezas puede retirarse del juego.

4. La partida también puede terminar en empate si ambos jugadores quedan con un número igual y muy reducido de piezas, de modo que aunque se hicieran varios movimientos no se resolvería la partida.

5. La reina siempre tiene prioridad para comer antes que cualquiera otra ficha. También la dama sólo se mueve un cuadro tras cada captura. Una pieza normal puede capturar a la reina. Cuando el jugador pierde a su reina pierde completamente el juego.

MOLINO

Objetivo de juego:

Dejar al oponente con menos de 3 piezas o sin ningún movimiento posible.

Desarrollo del juego:

1. Cada jugador dispone de 9 piezas que se mueven en el tablero entre 24 intersecciones.
2. El juego comienza con el tablero vacío. Los

Caramba

JUGUETES INTELIGENTES®

jugadores se turnan para colocar sus piezas en las intersecciones vacías.

3. Si un jugador es capaz de formar una fila de 3 piezas a lo largo de una de las líneas del tablero, tiene un “molino” y puede eliminar una de las piezas de su oponente en el tablero.

4. Las piezas quitadas no podrán ser colocadas de nuevo. Los jugadores deben eliminar cualquier otra pieza antes de eliminar una pieza de un molino formado.

5. Una vez que las 18 piezas se hayan ubicado, los jugadores se turnan moviendo las piezas. Para moverse, el jugador debe deslizar una de sus piezas a lo largo de una línea en el tablero a una intersección vacía adyacente. Si no puede hacerlo, ha perdido el juego.

6. Al igual que en la etapa de colocación, un jugador que coloca tres de sus piezas en línea en el tablero tiene una línea de molino y puede eliminar una de las piezas de su oponente, evitando la extracción de piezas en los molinos si es posible.

7. Cualquier jugador que es reducido a dos piezas no es capaz de eliminar más piezas del oponente y, por tanto, pierde el juego.

FANG DEN HUT (ATRAPA EL SOMBRERO)

Edad: 6 años en adelante

Jugadores: 2-4

Contenido: Tablero de juego, 4 sombreros en 4 colores, 1 sombrero dorado y 1 dado.

Objetivo del juego:

Cada uno de los jugadores deberá robarle la mayor cantidad de sombreros a sus compañeros y llevarlos a su escondite.

Reglas del juego:

1. Cada jugador recibe 4 sombreros del mismo color y deberá ponerlos sobre el campo circular del color correspondiente, el cual consiste en el escondite. El escondite será el

punto de partida y es el lugar al cual deberán llevarse los sombreros robados. Una vez que se ha abandonado el escondite, sólo se puede volver a él cuando se han atrapado sombreros de otro color.

2. Por turnos, los jugadores deberán lanzar el dado y avanzar según lo que éste indique. Los jugadores podrán avanzar con su sombrero hacia delante, hacia atrás, hacia la derecha o hacia la izquierda, pero no se puede cambiar de dirección ni de sombrero dentro de la misma jugada.

3. Cada jugador decidirá cuántos sombreros sacar de su escondite.

4. Un jugador podrá robar un sombrero cuando cae en un casillero en que cuál se encuentra un sombrero de otro color. El jugador pondrá el sombrero robado bajo el suyo y continuará jugando. Pueden robarse todos los sombreros que se quiera.

5. Para asegurarte, deberás llevar los sombreros robados a tu escondite. Para esto no es necesario obtener un número exacto en el dado. Por ejemplo, si para llegar a tu escondite te hacen falta 2 casillas y obtienes el número 5 en el dado, podrás avanzar hasta el escondite, dejar en él los sombreros atrapados y avanzar nuevamente 3 espacios.

6. En caso de llevar más de un sombrero al escondite, entre los cuales se incluye algún sombrero de tu propio color, éstos podrán volver al juego, dejando de forma definitiva los sombreros de diferentes colores en el escondite.

7. Los casilleros grises son lugares de descanso. Esto significa que ahí pueden permanecer 3 sombreros sin que puedan ser robados.

8. Sobre los casilleros amarillos pueden ponerse varios sombreros del mismo color, pero si llega un sombrero de un color diferente puede robarlos todos.

Caramba

JUGUETES INTELIGENTES®

Fin del juego:

Al comenzar el juego, los jugadores deberán acordar cuál de los dos modos siguientes se utilizará para terminar el juego.

A. Gana el jugador que logre atrapar el mayor número de sombreros. El juego termina cuando quedan sombreros de un mismo color en el tablero.

B. Gana el jugador que al final logra mantener sólo sombreros de su color en el tablero. Aquí el número de sombreros atrapados no importa.

IV. PACHISI

Objetivo del juego:

Pachisi se juega con uno o dos dados de seis caras y el objetivo es trasladar las 4 fichas desde la partida hasta el final del tablero.

Desarrollo del juego:

Las fichas se ubican en el espacio izquierdo del tablero, el cual está indicado con una flecha: este será el punto de partida. Las fichas se mueven de izquierda a derecha, es decir, según el sentido de las agujas del reloj.

1. A cada jugador, en su turno, le corresponde lanzar el dado y mover sus fichas de acuerdo al número obtenido.

2. El 6 del dado sirve como salida. Se utiliza para sacar fichas de la partida y se obtiene un turno extra, es decir, permite lanzar nuevamente el dado.

3. Las fichas se mueven según el número de espacios indicados (1 a 6) por el dado. Si un jugador obtiene tres veces seguidas 6, se le castiga y pierde su turno.

4. Un jugador puede capturar (regresa a la partida) las fichas de un contrincante, si en su turno ocupa la casilla de este último.

5. Cuando una ficha llega a la línea vertical

de color, está seguro. Esto quiere decir que ningún contrincante puede capturarla. Sin embargo, debe llegar a la casa o meta con la cuenta exacta, de lo contrario tiene que moverse dentro de la línea vertical de color según lo indicado por el dado.

6. Una variación es jugar con dos dados. En dicho caso el número de casillas para avanzar es la suma de los dados. También se puede optar por distribuir el número obtenido entre dos fichas.

7. En las casillas grises no se puede comer al otro jugador.

8. Hay una variación con bloqueos. Cuando hay 2 fichas del mismo jugador en la misma casilla, éstas bloquean a las otras porque no las dejan pasar por encima. Para pasar una ficha hay que caer primero en la casilla bloqueada. Si se lanza una cantidad par se pueden mover ambas fichas del bloqueo al tiempo con la mitad de los puntos. Por ejemplo, si saca 6 se puede mover ambas fichas 3 casillas.

9. Cuando un jugador saca una ficha de la casa y hay una ficha contraria, no se lo puede comer.

Fin del juego:

Gana el jugador que primero logre llegar con sus 4 fichas a la meta, es decir, hasta el final de la línea vertical de color. Para esto, deberá obtener en el dado el número exacto de casillas.

V. MALEFIZ

Sobre el juego:

Se trata de un juego de carreras. Se utiliza un dado y 4 grupos de 5 piezas de un mismo color. Cada uno de estos grupos comienza la partida situado en su respectiva ubicación, en la zona inferior del tablero.

Pueden participar 2 o 4 jugadores. Cuando participan 2 jugadores cada uno de ellos lo

Caramba

JUGUETES INTELIGENTES®

hace con 2 colores alternos (rojo y amarillo frente a verde y azul). Si son 4 jugadores, cada uno utiliza un color, pudiendo jugar de manera individual o por parejas. Además de las 20 piezas de color existen otras 11 piezas blancas, a las que se denomina barricadas y que no pertenecen a ningún jugador, que comienzan la partida en unas posiciones determinadas del tablero.

Objetivo del juego:

El objetivo del juego es alcanzar antes que los rivales la posición superior del tablero con una de las piezas.

Desarrollo del juego:

Se echa a suertes con el dado para saber cuál es el jugador que comenzará jugando. A partir de ese momento los movimientos se harán en turnos alternativos entre todos los jugadores.

1. En su turno, un jugador lanza el dado y hace avanzar una de sus piezas tantas posiciones como haya indicado el mismo, de acuerdo a las siguientes reglas:

- El avance puede realizarse en cualquier dirección, pero sin volver sobre sus propios pasos.
- La pieza puede pasar por encima de piezas propias o de los adversarios.
- La pieza no puede pasar sobre las barricadas.
- La pieza no puede finalizar su movimiento en un lugar ocupado por otra pieza del mismo color.
- La pieza puede finalizar su movimiento en un lugar ocupado por otra pieza de distinto color. En este caso esta última pieza es capturada y vuelve a su posición inicial.
- La pieza puede finalizar su movimiento en un lugar ocupado por una barricada. En este caso el jugador ubica la barricada en cualquier otra posición libre del tablero, la que desee, salvo la primera hilera del recorrido y la posición final del mismo.

2. Realizar los movimientos. La posibilidad de avanzar en diferentes direcciones con cada

pieza complica el marcado del movimiento a realizar; para facilitararlo en lo posible y dinamizar así el desarrollo de la partida, se permite marcar los movimientos de varias maneras:

- En caso de que una determinada pieza solo tenga una posibilidad de avance (por tener el resto de los caminos bloqueados), es suficiente con tocar la pieza.
- Si una determinada posición solo se puede alcanzar con una sola pieza, es suficiente con clicar sobre dicha posición; este es en general el método más rápido para marcar el movimiento, si bien debe tenerse cuidado porque en determinados casos se da la posibilidad de despiste confundiendo la pieza que puede alcanzar dicha posición.
- En todo caso, la pieza puede ser tocada y arrastrada hasta la posición de destino, del mismo modo que en la mayoría de los juegos de tablero.

Fin del juego:

Vence el jugador o pareja que antes consiga ubicar una de sus piezas en la última posición del recorrido.

VI. TABLERO CHINO

Sobre el juego:

Se juega en un tablero con 121 casillas en forma de estrella de seis puntas. Cada una de estas casillas limita con las seis contiguas (salvo las situadas en los bordes del tablero, que limitan con dos, cuatro o cinco). Cada juego, equipo o color consta de diez fichas o piezas. Al empezar el juego, estas diez fichas de un mismo jugador están juntas, en uno de los triángulos que forman las puntas de la estrella. Cada juego de diez piezas tiene un color diferente o una característica que las distinga de las de otro jugador. Sólo puede haber una pieza por casilla.

Objetivo del juego:

Llevar todas las fichas desde una punta de la estrella hasta el triángulo opuesto.

Caramba

JUGUETES INTELIGENTES®

Desarrollo del juego:

1. Cada jugador sólo mueve una ficha por turno.

2. Un movimiento válido es: a una casilla adyacente libre ó saltando una casilla adyacente ocupada por otra ficha (sea propia o sea de un contrario), y posándola en la casilla siguiente (en la misma dirección), si está libre. Si el movimiento es de este segundo tipo (un salto), y conduce la ficha a una casilla contigua a otra ocupada, puede seguir moviendo la pieza con la que empezó. Así, en un sólo turno, una ficha puede avanzar de una punta del tablero a otra si la situación es propicia.

3. A diferencia de las damas, no se comen piezas (las fichas sobre las que se ha saltado no se retiran del juego).

Fin del juego:

El jugador que primero logre acomodar sus 10 fichas en el triángulo opuesto, gana el juego.

VII. JUEGO DE GANSOS (Gänsepiel)

Sobre el juego:

Este juego está diseñado para niños de 5 años en adelante y para 2 a 4 jugadores. Contiene un tablero, 4 gansos de madera y 2 dados.

Objetivo del juego:

Llegar a la meta lo más rápido posible lanzando los dados.

Desarrollo del juego:

En algunas casillas pasan cosas excepcionales. Estas son:

- Casilla N°5: Vuelves los mismos espacios de los que indica el dado lanzado.
- Casilla N°6: Avanzas hasta la casilla 12.
- Casilla N°9: Retrocedes lo mismo que lanzaste.
- Casilla N°14: Avanzas lo mismo que acabas de lanzar.

- Casilla N°18: Avanzas lo mismo que acabas de lanzar.

- Casilla N°23: Si caes en esta casilla pierdes una jugada

- Casilla N°19: Pierdes 2 jugadas.

- Casilla N°23: Retrocedes el monto lanzado.

- Casilla N°27: Avanzas el monto lanzado nuevamente.

- Casilla N°31: Lanzas nuevamente.

- Casilla N°32: Avanzas nuevamente el valor lanzado por los dados.

- Casilla N°36: Avanzas nuevamente el valor lanzado por los dados.

- Casilla N°41: Retrocedes el monto indicado por los dados.

- Casilla N°42: El que cae acá debe volver a la casilla N°30.

- Casilla N°45: Deberás devolverte lo que indiquen los dados.

- Casilla N°50: Podrás avanzar el monto indicado por los dados

- Casilla N°54: Si caes acá pierdes un turno.

- Casilla N°52: Vas a la cárcel, pierdes 2 turnos.

VIII. JUEGO DE LA ESCALERA (Leiterspiel)

Sobre el juego:

Este juego está diseñado para niños de 5 años en adelante, para 2 a 4 jugadores. Contiene un tablero de juego, 4 figuras y 1 dado.

Objetivo del juego:

En este juego se viaja para arriba pero también para abajo. El ganador es el que llega primero a la meta.

Desarrollo del juego:

Los jugadores comienzan en la casilla N°1.

1. Las casillas rojas te llevan hacia arriba, las azules hacia abajo.
2. Cuanto ganas o pierdes depende de la figura de la celda donde caigas.
3. Gana el jugador que llega con un lanza-

Caramba

JUGUETES INTELIGENTES®

miento directo a la celda 130.

4. El que lanza el número 6 puede lanzar nuevamente.

5. Si dos fichas caen en el mismo casillero, se pueden quedar las 2 ó más ahí.

IX. MEMORY

Sobre el juego:

Este juego de memoria permite que jueguen varios niños a la vez. Diseñado para niños de 4 años en adelante. Contiene 48 tarjetas.

Objetivo del juego:

Juntar la mayor cantidad de parejas posibles.

Desarrollo del juego:

1. El juego comienza colocando todas las tarjetas boca abajo.

2. Por turnos, los niños voltearán 2 cartas.

3. Si al dar vuelta las cartas, éstas son iguales, el jugador en cuestión formará la pareja y se quedará con las cartas.

4. Si al dar vuelta las cartas, éstas no son iguales, el jugador en cuestión deberá dejarlas boca abajo en el mismo lugar original.

X. MIKADO

Sobre el juego:

Este juego permite que jueguen varios niños a la vez. Diseñado para niños de 6 años en adelante. Contiene 31 varillas de madera. Las varillas tienen diferentes colores. Estos colores dan diferentes puntajes:

- Azul: 20 puntos
- Negro: 10 puntos
- Amarillo: 10 puntos
- Naranja: 5 puntos
- Verde: 3 puntos
- Rojo: 2 puntos

Objetivo del juego:

Gana el jugador que logre obtener el mayor puntaje.

Desarrollo del juego:

1. El juego comienza tomando las varillas con el puño, apretando la totalidad de las varillas. Se deben soltar súbitamente las varillas para que caigan hacia todos los sentidos. Se debe tener cuidado, ya que las varillas tienen un lado con punta.

2. Se deben sacar las varillas SIN mover las varillas vecinas. Si al sacar las varillas se mueven otras, el turno del jugador en cuestión termina y le corresponde jugar al siguiente jugador.

3. Una vez que se sacaron todas las varillas, se deben contar los puntos.

4. Normalmente cada partida es de 5 vueltas.

5. Gana el que logra mayor puntaje.