

Caramba

JUGUETES INTELIGENTES®

La carrera de queso

Ravensburger

Edad: 4 a 8 años

Jugadores: 2 a 4

Contenido: 1 queso gigante -
17 trozos/piezas de queso -
3 escaleras - 4 ratones de diferentes
colores - 1 gato Max - 1 dado.

¡Que festín! 4 ratones hambrientos están peleando por el gran queso, trepando hasta arriba y luego bajando a través de los agujeros. Los ratoncitos quieren recolectar pedazos de queso, pero deben tener cuidado con Max, un gato que puede hacerles perder todos los trozos que han juntado.

Objetivo del juego:

Recolectar 5 trozos de queso lo más rápido posible, sin ser sorprendidos por el gato Max.

Preparación:

- El queso grande debe ponerse al centro de la mesa.

- Las escaleras deben insertarse en las aberturas que se encuentran en la parte de arriba del queso, de forma que queden bien encajadas.

- Los trozos de queso deben dejarse a un lado del tablero, mientras que el gato debe ponerse al lado de cualquiera de los cuadrados del juego.

- Cada jugador debe elegir un ratón y ponerlo en la parte de arriba del queso.

- Los jugadores deben turnarse para dejar caer su respectivo ratón por el agujero del queso. El lugar donde aterrice cada ratón

será el punto de partida para los jugadores.

- Cuando sólo estén jugando dos personas, los participantes deberán turnarse utilizando dos ratones cada uno.

- Cuando estén jugando tres personas, el ratón que sobra se deja en la caja.

Desarrollo del juego:

Comienza el jugador más joven. Éste debe lanzar el dado y avanzar con su ratón el número indicado por el dado, según el sentido del reloj. Al jugador en cuestión le corresponde realizar la acción indicada para el espacio en donde haya caído, según lo que se establece a continuación:



Tomar 1 trozo de queso del banco



Tomar 2 trozos de queso del banco



Devolver 1 trozo de queso al banco. Si el jugador en cuestión todavía no ha recolectado ningún trozo de queso, no ocurre nada.



Se debe mover al gato Max a cualquier lugar del tablero que el jugador en cuestión elija. Si otro jugador tiene un ratón en este espacio, éste es asustado por el gato y deberá devolver un trozo de queso al banco. Si este jugador no tiene ningún trozo, no ocurre nada.



Se debe subir la escalera hasta la parte superior del queso y deslizar el ratón por el agujero para que aterrice en un espacio. Apenas el ratón aterrice, el jugador en cuestión deberá hacer lo más rápido posible la acción indicada para ese espacio del tablero.

Cada vez que se mueva un ratón, se debe mover al gato Max un espacio hacia adelante, según el sentido del reloj. Una vez que esto sea realizado, es el turno del siguiente jugador.

Si hay algún ratón en el espacio hacia donde se ha movido Max el gato, el jugador dueño de éste o estos ratones debe devolver un trozo de queso al banco, en el caso que tenga trozos en su poder.

A continuación, será el turno del jugador que se encuentra a la izquierda.

Fin del juego:

El primer jugador que logre recolectar 5 trozos de queso gana el juego.