

2 primeros juegos

Marca: Ravensburger

Edad: 3-7 años

Jugadores: 2-4 jugadores

Componentes:

- 1 tablero de juego impreso a doble cara
- 4 peones con bases
- 20 juguetes
- 1 dado de color
- 1 dado de puntos



Preparación del juego:

Retire con cuidado todas las piezas prepicadas de las tablas. Lo mejor es pedir ayuda a un adulto. Inserta cada peón en una base. Luego elige con qué juego quieres empezar.

1. Carrera de juguetes en el arenero

Material: Tablero de juego en el lado de la "caja de arena", 20 juguetes de colores, 4 peones, dados de colores.

Ensamble el tablero de juego en el lado de la "caja de arena". En cada una de las 4 piezas se dibuja una cabeza de animal con tiza. Elige con qué animal quieres jugar y toma el peón correspondiente. De esa forma siempre sabrás que estás buscando los juguetes en el rincón del perro, por ejemplo. Consejo: si le resulta más fácil, recoja la pieza del rompecabezas directamente frente a usted durante el juego.

Ten a mano el dado de colores y los 20 juguetes.



Objetivo del juego

En cada esquina del arenero hay 5 bolas grandes de diferentes colores. ¿Quién será el primero en cubrirlos con juguetes del color correspondiente a su animal?

Reglas del juego:

El jugador más joven comienza y tira el dado. Si el dado muestra azul, por ejemplo, puede elegir un juguete azul. Lo coloca en la bola azul de su pieza del rompecabezas. Entonces le toca a su vecino izquierdo jugar.

Si sacas azul, rojo, amarillo, verde o naranja en los dados, toma un juguete del color correspondiente. deja blanco

para elegir un juguete de un color que todavía echas de menos. Si el dado muestra un color que ya tienes, elige un juguete del color correspondiente y ofrécelo a un oponente que aún no lo tenga. ¡Seguro que será muy feliz!

Nota: si juegas con 2 o 3 y todos ya tienen este color, está permitido colocar este juguete en la esquina de un animal que no juega.

Si no queda ni un solo juguete del color indicado por el dado, lamentablemente tienes que pasar. Se permite combinar objetos idénticos, por ejemplo, varios cubos. ¡Lo importante es que el color combine!

Juego terminado

¡La primera persona en cubrir todas sus canicas con juguetes del mismo color gana el juego!

2. El recorrido de la aventura

Material: Tablero de juego en el lado "carrera de aventuras", 4 peones, dados de colores, dados con puntos para la variante

Preparación del juego:

Ensamble el tablero de juego en el lado del "recorrido de aventura". Elige con qué animal quieres jugar y coloca el peón en la parte inferior, cerca de la flecha. Este es el inicio de la ruta que conduce a la torre multicolor. Mantenga el dado de color a mano. Los dados con puntos solo se utilizarán para la variante.

Objetivo del juego:

El primero en llegar a la torre con su peón gana el juego.

La carrera comienza

El jugador más joven comienza y tira el dado. Si el dado muestra azul, rojo, amarillo, verde y naranja, mueve su animal al primer espacio libre de este color. Entonces le toca a su vecino izquierdo jugar.

Si el dado sale blanco, mala suerte, el jugador salta su turno.

¿Espacio ocupado?

Solo puede haber un peón por casilla. Si la casilla del color indicado por el dado está ocupada, mueve tu peón a la siguiente casilla libre de ese color.

Cuadro de flecha al pie de una escalera.

Si caes en un cuadrado con flechas en la parte inferior de una escalera, puedes subir allí inmediatamente y así tomar un atajo. Deténgase en el cuadrado en la parte superior de la escalera. Si ya está ocupado por otro animal, mueve tu peón un espacio hacia adelante.

Cuadro de flecha en la parte superior de una diapositiva.

Si caes en un cuadrado de flecha en la parte superior de un tobogán, vuelves a bajar. Si ya hay un peón en la parte inferior, retroceda un espacio adicional.

