

REGLAS DEL JUEGO

EDAD +5

TIEMPO 15 minutos

JUGADORES 2-4

OBJETIVO

Marcar todos los cuadrados de colores del tablero individual con las fichas marcadoras correspondientes.

CONTENIDO

- 4 tableros individuales
- 32 fichas marcadoras de colores representativas de animales
- 30 cartas

PREPARACIÓN

Se reparte a cada jugador un tablero. Se mezclan las cartas y se deja el mazo boca abajo junto con las fichas marcadoras en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores.

CÓMO SE JUEGA

Jugar al piedra, papel o tijera entre todos los jugadores. El que gana el primer intento, será quién comience el juego.

Por turno, cada jugador levanta la carta superior del mazo y marca el animal con la ficha del color correspondiente en su tablero, descartando la carta.

Ejemplo, Lucía y Marcos juegan una partida, Marcos saca la carta superior y le sale el "chancho", deberá marcar con la ficha rosa el cuadrado rosa de su tablero, y dejar la carta utilizada a un costado.

Cuando el jugador del turno, saca una carta de un animal que ya tiene completo en su tablero con las fichas marcadoras, pierde el turno y continúa el siguiente.

IMPORTANTE!

CARTA LADRÓN

La carta "ladrón" permite que el jugador que la obtiene pueda robar una ficha marcadora de cualquiera de sus contrincantes y colocarla en su tablero a su beneficio.

Ejemplo. Lucía, Marcos y Juana juegan una partida. Juana saca una carta de ladrón, elige el tablero de Marcos, roba la ficha marcadora "rosa" del tablero de Marcos y coloca la misma en su tablero (en el cuadrado rosa).

Siempre la ficha marcadora que se retire del tablero del contrincante, deberá colocarse en el tablero del jugador de turno. Sino puede colocar ninguna de las fichas marcadoras de sus contrincantes en su tablero, pierde el turno y continúa el siguiente jugador.

Ejemplo. Lucía, Marcos y Juana juegan una partida. Lucía saca una carta de ladrón, elige el tablero de Juana, pero las fichas que tiene Juana no le sirven porque ya las tiene en su tablero. Por lo tanto, Lucía pierde el turno, continuando el siguiente jugador.



CARTA COMODÍN

La carta "comodín" permite al jugador de turno elegir libremente cualquiera de las fichas marcadoras del centro de la mesa que considere beneficiosa para su tablero, debiendo ubicarla en el mismo.

Ejemplo. Marcos y Juana juegan una partida. Juana saca la carta "comodín". Juana elige la ficha marcadora "blanca" y la coloca en su cuadrado correspondiente.



FINAL DEL JUEGO

El primer jugador que logre completar todo su tablero (los ocho cuadrados de colores) con las fichas marcadoras correspondientes, gana la partida. En el supuesto caso de que antes de finalizar la partida, se agote el mazo de cartas, se procederá a mezclar las mismas y armar un nuevo mazo.



ADVERTENCIA: NO RECOMENDABLE PARA NIÑOS MENORES DE 3 AÑOS. CONTIENE PIEZAS PEQUEÑAS, QUE INGERIDAS PUEDEN OCASIONAR RIESGO DE ASFIXIA.



COLORIDO
JUEGOS



coloridojuegos



GRANJA
COLORIDA