

Mensch freu' Dich drauf!

¡Hombre alégrate!

Instrucciones del juego

Conserve estas instrucciones

Juego de dados para 2 a 4 personas mayores de 5 años.

Material de juego: 1 Tablero, 1 Dado, 16 Fichas (4 de cada color), 1 Manual de instrucciones

Descripción del juego

El objetivo de este divertido juego es que cada jugador lleve sus fichas lo más rápido posible desde la salida hasta la meta recorriendo el tablero. Se trata a la vez de hacer feliz a los demás jugadores, ya que si avanzamos con una ficha hasta la casilla donde ya se encuentra otro jugador, éste podrá avanzar una casilla. Los círculos blancos representan el camino a recorrer para llegar a la meta. Cada jugador deberá colocar una ficha en cada una de las metas de 4 colores.

Preparación

Cada jugador dispone de 4 fichas del mismo color y deberá situarse para iniciar en los círculos correspondientes a su color. Cada uno deberá lanzar el dado y el que obtenga el número más bajo empezará a jugar. Las fichas se mueven en sentido contrario a las agujas del reloj, en la dirección que indica la flecha. Si se saca un 6 durante el juego, no habrá necesidad de volver a lanzar el dado.

Reglas del juego

La partida se desarrolla por turnos. Para mover las fichas debemos tirar el dado y caminar la cantidad de casillas que este nos indique. Las fichas que están en los círculos de inicio de su color solo podrán salir tirando un 6 y se colocarán al salir en el círculo señalado con una flecha. El jugador que no tenga ninguna ficha fuera podrá tirar el dado 3 veces. Esto se aplica también si ya hay una o más fichas en las casillas de meta, pero solo en caso de que estas ya no puedan avanzar allí. Las fichas en los círculos de inicio saldrán sucesivamente al tablero. Se pueden saltar las fichas propias y las ajenas. Las casillas ocupadas también se cuentan. El jugador que tenga varias fichas en juego podrá decidir con cuál de ellas quiere avanzar. El jugador que con el último número de su tirada haya avanzado hasta una casilla ya ocupada, deberá empujar la ficha ajena una casilla hacia adelante y se colocará en su lugar. En el caso de que haya más fichas en fila, se deberán empujar todas una casilla hacia adelante. En cada casilla sólo podrá haber una ficha. Todos los círculos de color entero que se encuentran dentro de la trayectoria de juego sirven a todas las fichas para saltar hasta el círculo de su color marcado con un círculo blanco en el medio. De esta manera se puede (opcional) llegar más rápidamente a la meta. En caso de que ya haya una ficha en una casilla con círculo blanco en el medio, se empujará dicha ficha una casilla hacia adelante.

Cómo entrar a la línea de meta

El jugador que esté próximo a la línea de meta señalada con círculos de 4 colores podrá entrar solo con la cantidad de puntos correspondiente. Las casillas se contarán individualmente también en caso de que una figura sea empujada por otra. Las fichas ajenas se pueden saltar y la que esté ocupando la casilla que coincide con el número lanzado será empujada una casilla hacia adelante. En caso de que el número tirado sea superior a la cantidad de casillas restantes, se podrá continuar caminando con las otras fichas que le queden al jugador, de no ser posible le tocará al jugador siguiente. En cada línea de meta podrá haber solamente una ficha de cada color. En caso de que un jugador tenga ya tres fichas en tres metas y le quede solo una delante de la última línea de meta, seguirá tirando el dado hasta que pueda entrar. El turno se dará según el desarrollo del juego.

Fin del juego

El ganador se determinará una vez que haya una ficha de cada color en cada una de las líneas de meta.

Fichas en la casilla con un 4 reciben: 4 Puntos

Fichas en la casilla con un 3 reciben: 3 Puntos

Fichas en la casilla con un 2 reciben: 2 Puntos

Fichas en la casilla con un 1 reciben: 1 Punto

El jugador que haya terminado primero recibe un Punto extra. Se sumarán los puntos de cada jugador. Ganará el jugador con más puntos.

TOM KUNI® desea que os divirtáis mucho con este juego.

ATENCIÓN: No apto para niños menores de 3 años. Riesgo de asfixia. Contiene pequeñas partes que pueden ser ingeridas.