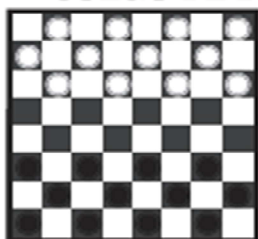


INSTRUCCIONES DE MULTIJUEGOS

1.- JUEGO DE DAMAS



Para 2 jugadores.

COMPONEN EL JUEGO: Doce (12) fichas de Damas rojas, doce (12) fichas negras y el tablero de Damas.

OBJETIVO: Gana el juego aquel jugador que se apodera de todas las fichas del oponente o las coloca en tal posición que no pueden moverse más.

Las fichas se colocan sobre los cuadrados negros de las tres primeras líneas horizontales en lados opuestos del tablero, teniendo siempre un cuadro negro a su izquierda.

Las fichas rojas siempre empiezan el juego. Las fichas siempre se mueven diagonalmente en los cuadrados negros, un cuadrado en cada vez. Los cuadrados negros ocupados por una ficha no pueden ser ocupados por otra.

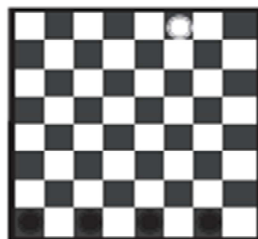
Cuando una ficha del contrincante está entre un espacio libre y su propia ficha, usted podrá saltar encima de la otra ficha y apoderarse (comer) de la otra ficha de su oponente.

Cada vez que haya un espacio libre atrás de una ficha de su oponente, usted puede seguir "comiendo" estas fichas. No se pueden saltar encima de las fichas uno mismo.

La ficha que llegue al otro lado del tablero será promovida a "Rey" y será coronada colocándose encima otra ficha del mismo color. El "Rey" se mueve libremente en diagonal, saltando (comiendo) las fichas de su contrincante, pero no puede saltar por encima de las propias.

Es obligatorio "comer" las fichas del oponente cuando se da el caso. Si un jugador, por una razón u otra, no se apodera de una ficha, el otro jugador puede "soplar" la ficha del contrincante.

2.- LOS GATOS Y EL RATÓN



Para 2 jugadores

COMPONEN DEL JUEGO: Cuatro (4) fichas de Damas negras, una (1) ficha roja y el tablero de Damas

OBJETIVO: Que los gatos acorralen al ratón o que el ratón logre pasar por los gatos hasta alcanzar la fila del rey del oponente.

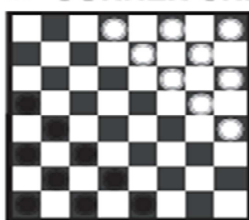
Coloque cuatro (4) fichas negras (gatos) sobre los cuatro negros de la fila del rey.

Coloque la ficha roja (ratón) sobre cualquier cuadro negro en la fila del rey del oponente.

Dedican quien será el primero de mover. Los gatos tratan de acorralar al ratón para que éste no pueda moverse. Utilice únicamente los cuadros negros, moviéndose en diagonal. Los gatos sólo se pueden mover hacia adelante. El ratón se puede mover hacia adelante o hacia atrás. Ninguno de los dos puede saltar.

El juego termina cuando el ratón es acorralado por los gatos, o cuando logra pasar por entre los gatos hasta la fila del rey del oponente. Este caso gana el ratón.

3.- CORNER CHECKERS



2 jugadores

COMPONEN EL JUEGO: Nueve (9) fichas de Damas rojas, nueve (9) fichas negras y el tablero de Damas.

OBJETIVO:

Eliminar todas las fichas del oponente.

Coloque las fichas en posición (Ver diagrama). Moviendo en diagonal, hacia los lados, o hacia adelante, siempre sobre los cuadros negros, hasta lograr colocar una ficha al lado del oponente.

Si detrás de ella hay un espacio libre, podrá entonces "comersela", saltando sobre ella. Adicionalmente si queda en posición para saltar sobre otra ficha, puede hacerlo. No se puede saltar sobre las propias fichas. El ganador será el primero que logre terminar con la totalidad de las fichas del adversario.

4.- ESTRELLA CHINA

Para 2 a 3 jugadores.

COMPONEN EL JUEGO: Tablero en forma de estrella de 6 puntas, de tres colores diferentes y 30 peones (10 por color).

OBJETIVO: Es llevar 10 peones a través del tablero mediante una serie de movimientos y saltos, de una punta de la estrella hasta la punta opuesta. El jugador que primero lo consiga, ganará el juego.

Reglamento:

1º Colocación: Cada jugador pondrá los 10 peones de un solo color en los círculos, marcados en su punta de la estrella.

2º Jugadores: Con 2 jugadores, estos se colocarán en puntas opuestas. Con 3 jugadores se distribuirán en forma alternada, cada uno una punta de color diferente.

3º Salida: Para decidir quien iniciará la partida, se sortea de cualquier manera. (ejemplo: se ponen en un bolsillo un peón de cada jugador y se saca uno a ciegas). Continúa quien se encuentre a su derecha.

4º Movimientos: Cada jugador mueve un peón cada vez un punto en cualquier dirección, o da uno o más saltos por encima de otro peón cualquiera, (sea suyo o del adversario), siempre que esté colocado de manera que se pueda saltar por encima de él siguiendo las rectas que unen los círculos de marcación (cruces de las líneas).

5º Saltos: Un jugador puede saltar una serie de peones en una sola jugada, siempre y cuando cada salto sea sobre un solo peón. Dos peones seguidos forman una barrera que corta el paso a otro peón.

5º Retirada: Los peones nunca se retiran del campo, pues la ventaja del salto es avanzar lo más rápidamente posible en dirección al objetivo y no la eliminación de los peones del adversario.

5.- TRIQUI

Para 2 jugadores.

COMPONEN EL JUEGO: Tablero, doce (12) fichas rojas y doce (12) fichas negras.

OBJETIVO: El juego consiste en eliminar el adversario haciendo el mayor número "triquis" posible. Un "triqui" se hace colocando tres fichas consecutivas en línea recta horizontal, vertical o diagonal. Cada jugador debe tratar de hacer "triqui" y de evitar que su contrincante lo haga. A cada jugador se le dan 12 fichas. Inicia el juego aquel jugador que por sorteo sea favorecido, colocando una ficha sobre el tablero en uno de los círculos indicados. Luego lo hará

el oponente, hasta ubicar la totalidad de sus fichas. Cuando logra hacer un "triqui" puede retirar una ficha ya colocada del adversario. Luego de puestas las fichas, estas se desplazan siguiendo las líneas del tablero hasta el próximo círculo, tratando de elaborar nuevos "triquis". Gana quien deje a su oponente sin posibilidad de hacer "triquis", bien sea por no poder mover o no contar con el número suficiente de fichas.

6.- CARRERA DE OBSTÁCULOS

Para 2 a 4 jugadores.

COMPONEN EL JUEGO: Tablero, cuatro (4) peones y un (1) dado.

OBJETIVO: Completar primero el recorrido.

El jugador más joven coloca su peón sobre el tablero, tira el dado y avanza por la pista conforme el número que sacó con el dado. El siguiente jugador será aquel que esté a su derecha.

En las casillas donde hay un dibujo, el jugador debe seguir estas instrucciones:

Nº 18 El caballo se desvió del obstáculo. Vuelva al Nº 12.

Nº 31 El caballo tumbó al jinete. Recomience la carrera.

Nº 44 Su caballo galopa bien y está cerca de la llegada. Avance una vez más con el mismo número que sacó en el dado.

Nº 53 El jinete perdió su equilibrio. Pierde dos tiros

Nº 62 El caballo cayó en la zanja. El jugador sale del juego.

Nº 72 ¡Llegada! El primero en alcanzarla es el vencedor.

7.- ESCALERA

Para 2 a 4 jugadores.

COMPONEN EL JUEGO: Tablero, cuatro (4) peones y un (1) dado.

OBJETIVO: Completar primero el recorrido. Cada uno escoge su peón. El jugador que saque el número más alto al lanzar el dado iniciará el juego, siguiendo por el que se encuentre a su derecha. El jugador tira el dado (1) y comienza a mover su peón por el tablero, de acuerdo con el número obtenido, partiendo de la casilla Nº 1. Siempre que un jugador llegue a una casilla con instrucción de subir, (escalera) ascenderá hasta el cuadrado que la figura indique (por ejemplo del Nº4 al Nº14) y cuando llegue a un cuadrado con instrucción de descender (tobogán), lo hará en igual forma, tal y como le indique la figura (ejemplo del cuadrado Nº62 al Nº19), acatándose todas las indicaciones del tablero.

Ganará el juego aquel quien complete primero el recorrido, llegando con el número exacto de puntos, si se excede deberá devolverse tantas casillas como puntos le sobren.

8.- JUEGO DE LOS GANSOS

Para 2 a 4 jugadores,

COMPONEN EL JUEGO: Tablero, cuatro (4) peones y un (1) dado.

OBJETIVO: Completar primero el recorrido, los gansos se fueron a pasear, y ahora quieren volver a la hacienda.

Vea cuantas cosas divertidas van a suceder antes de que ellos puedan descansar. Escoja quien va a comenzar el juego. Lo seguirá quien esté a su derecha.

El primer jugador tira el dado y comienza a avanzar su peón sobre el tablero, en las casillas que tienen una ilustración. Preste atención, pues van a pasar algunas cosas.

Nº 4 - El ganso fue capturado para ser vendido. Llévelo en la pequeña canasta hasta el Nº11.

Nº9 - El ganso decidió jugar con el barquito. Pierde dos tiros.

Nº22 - ¡Un avión! Los gansos se asustaron tanto que se fueron a esconder. Pierde un tiro.

Nº26 - "¡Qué, qué! Estamos presos" gritan los gansos dentro del cajón. Saque el número 6 con el dado para poder continuar.

Nº33 - Los gansos sacaron a la pequeña María del lago. Una buena acción merece un premio; Vaya al Nº44.

Nº37 - El ganso acaba yendo directo a la olla. Salga del juego.

Nº47 - Juanita tiene miedo que el ganso se le coma un helado. Vuelva al Nº40.

Nº50 - El pastorcito se durmió y los gansos se escaparon. Pierde dos tiros.

Nº56 - El zorro robó un ganso. Si usted saca el número 6 en el próximo tiro, puede continuar. Al contrario, tiene que salir del juego.

Nº63 - Casi en casa, pero los gansos siguen la flecha hacia el lado errado. Vuelva al Nº62.

Nº65 - Finalmente llegaron. Como es de bueno estar en casa después de un largo paseo.

9.- CARRERA DE CABALLOS

Para 2 a 4 jugadores.

COMPONEN EL JUEGO: Tablero, cuatro (4) Peones y un (1) dado.

OBJETIVO: Trate de ser el primero en cruzar el disco de llegada y siéntase aplaudido como campeón de hípica.

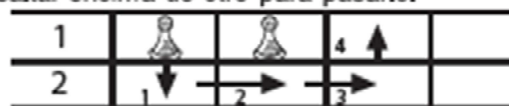
ANTES DE COMENZAR: Cada jugador tira el dado una vez. El que saca el número más alto escoge el peón, la pista en la cual va a correr e indica la largada. El próximo será el jugador que está a su derecha. Este escoge el peón y la pista. Los demás jugadores hacen lo mismo hasta que todos los peones estén colocados en el punto de partida.

Preste mucha atención: la pista 1 es más corta que la pista 2, la pista 2 es más corta que la 3 y la 3 es más corta que la pista 4.

LA CARRERA: En su turno, el jugador tira el dado y mueve su peón de acuerdo con el número que obtuvo. El jugador puede avanzar por su pista o cambiar a otra. El cambio solamente puede hacerse de las pistas más largas a las más cortas. (Por ejemplo de la pista número 4 a la pista número 3).

A no ser que:

a) Usted quiera pasar un peón como se indica en el dibujo. Un peón no puede saltar encima de otro para pasarlo.



b) Cuando su peón cae en uno de los obstáculos indicados en la pista. Entonces usted tendrá que seguir la flecha que le muestra su nueva colocación.

Cuando quiera cambiar de pista, tendrá que mover su peón conforme se indica en los dibujos.

Antes de comenzar la carrera, deben ponerse de acuerdo los

jugadores sobre el número de vueltas que habrá en la competición, siendo el mínimo vuelta y media. Si usted es el primer jinete en cruzar el disco de llegada, ¡Felicidades! El gran premio será suyo.



RECTAS



CURVAS



EQUINOCADO

10.- JUEGO DE LAS FÁBULAS

Para 2 a 4 jugadores.

COMPONEN EL JUEGO: Tablero, cuatro (4) peones y un (1) dado.

OBJETIVO: Completar primero el recorrido. Cada jugador escoge un peón, colocándolo sobre el número 1 del tablero. El jugador más joven será el primero en tirar el dado y el siguiente será el que esté a su derecha.

Los jugadores comienzan a avanzar sus peones sobre el tablero, pero cada vez que alcanzan una casilla roja - atención - recibirán una orden especial.

Nº 8 Bruja: Una bruja malvada agarra los niños por dos tiros. Las niñas pueden seguir adelante.

Nº 24 La Abuela: Las niñas pierden un tiro para ayudar a peinar las trenzas de la abuela. Los niños no necesitan ayudar, pero deben volver al Nº 18.

Nº 31 Blanca Nieves: Los niños siguen adelante hasta el Nº 37. Las niñas pierden un tiro para jugar con los enanitos.

Nº 36 Pulgarcito: Los niños se ponen las botas de siete leguas y saltan al Nº 43. Las botas mágicas no sirven para las niñas pero ellas pueden tirar el dado una vez más para adelantar más rápidamente.

Nº 45 La Bella Durmiente: Las niñas duermen profundamente durante 100 años y pierden 3 tiros. Los niños pierden apenas un tiro.

Nº 55 Caperucita Roja: El bosque está lleno de peligros, pero el peor de todos es el lobo malo. El se come a las niñas, que tienen que salir del juego. Los niños pierden un tiro para ir a esconderse.

Nº 61 El Gato con Botas: Casi en la llegada, los niños caen al agua, perdiendo dos tiros. Las niñas continúan yendo rumbo hacia el fin del viaje.

Nº 65 Llegada: Para entrar en la llegada, usted necesita sacar el número exacto en el dado. Por ejemplo: si está en el Nº 63, tendrá que sacar un máximo de dos puntos en el dado para llegar al Nº 65. El que llega en primer lugar será el vencedor.

11.- CARRERA DE AUTOMÓVILES

Para 2 a 4 jugadores.

COMPONEN EL JUEGO: Tablero, cuatro (4) peones, un (1) dado.

OBJETIVO: El día del "Gran Prix", usted tiene que dar lo mejor de sí mismo para llegar a ser el campeón. Trate de ser el primero en cruzar la línea de llegada.

ANTES DE COMENZAR: Cada jugador tira el dado una vez. El que saca el número más alto escoge el peón la pista, y será el primero en jugar. El siguiente jugador será el que esté a su derecha.

LA CARRERA: En su turno, el jugador tira el dado y mueve su peón de acuerdo con el número obtenido, pudiendo pasar de una pista a otra. Los cambios de pista, aún al pasar otros autos, se podrán hacer de la siguiente forma:



Un peón no puede pasar encima de otro para avanzar. Cuando un peón esté obstruyendo el paso en los "cruces" o pista única, no podrá sobrepasar, aún si el jugador que está detrás de este peón se saca el número suficiente para hacer esto. El jugador deberá entonces esperar con su peón una casilla detrás del otro que lo está bloqueando.

Antes de comenzar, usted deberá ponerse de acuerdo con los otros jugadores sobre cuantas vueltas a la pista van a hacer en la carrera si usted es el primer piloto que cruza la línea de llegada ¡Felicitaciones! Acaba de ganar un sensacional "Gran Prix".

12.- PARQUÉS

Para 2 a 4 jugadores.

COMPONENTE EL JUEGO: Tablero, dieciseis (16) peones y dos(2) dados.

OBJETIVO: Completar primero el recorrido con todos los peones.

Reglamento:

1º Pueden jugar 2,3 ó 4 personas. Cada una juega con 4 peones del mismo color. Se colocan en cada cuadrado grande, ubicado en las esquinas del tablero, según su respectivo color. Si son sólo 2 jugadores, cada uno puede jugar con 2 cuadrados grandes y 8 peones.

2º Se lanza un sólo dado e inicia quien obtenga el mayor puntaje. Continúa quién este a su derecha.

3º El que inicia lanza los dados y si salen "Cenas" (par seises o par cinco), podrá salir con todos los peones (4). colocándolos en el primer rectángulo de color (salida) de su lado izquierdo. Si sólo lanza par de cuatros, de tres, de dos o de unos, sacará sólo 2 peones a rectángulo de salida. Si no lanza pares, pasa el turno al siguiente jugador.

4º Después de salir tendrá derecho inmediatamente a lanzar los dados y avanzar tantos rectángulos como puntos muestren los dados. Podrá mover todo el puntaje con una solo peón, o mover 2 peones, cada uno los puntos que marquen cada uno de los dados. Sólo si se sacan pares con los dados podrá repetir el lanzamiento o sacar peones que hayan quedado en el cuadrado inicial (teniendo en cuenta el reglamento de las "cenas").

5º Si al avanzar con los peones llega a la casilla donde está un peón de cualquier contrario, el del contrario regresará al cuadrado inicial para empezar nuevamente. Si efectúa otro movimiento distinto (sólo que no sea para tomar otro peón distinto), el contrario podrá "soplar" el peón del jugador y devolverlo al cuadrado inicial. En las casillas con color de fondo son "seguros" y el peón que se encuentre en ellas no podrá ser devuelta.

6º Para entrar a la meta se requiere haber dado vuelta al tablero y hacerlo con el número exacto de puntos, a travez de su respectivo camino. Si lanza en exceso deberá llegar hasta la última casilla de la entrada y devolverse tantas casilla como puntos le sobren.

7º El jugador que llegue primero con sus cuatro fichas al "cielo" (meta) será el ganador.