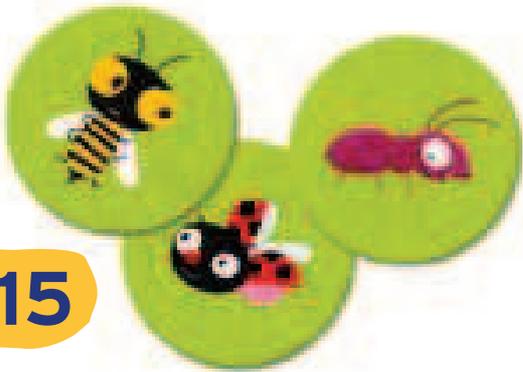
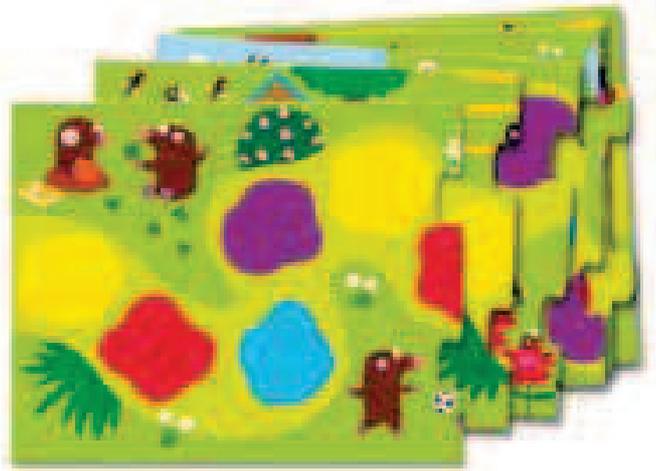


littleCIRCUIT

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



X 15



Ⓔ Reglas del juego

littleCIRCUIT

Edad: de 2 ½ a 5 años

De 2 a 4 jugadores

Duración de la partida: 10 mn

Contenido:

4 animales

6 planchas constituidas cada una por 5 casillas

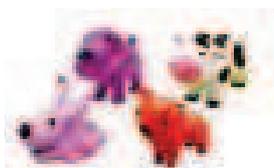
1 dado (1 cara abeja, 1 cara flor, 4 caras lunares de colores)

15 fichas

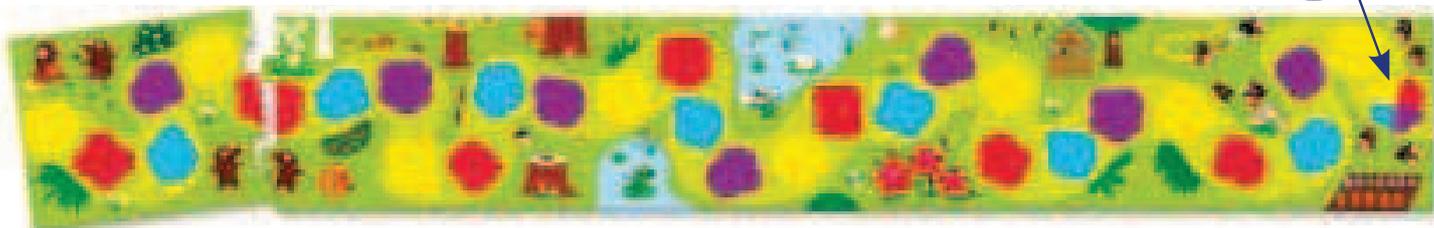
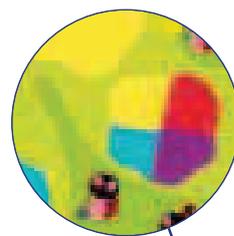
Preparación:

Las 6 planchas se colocan las unas al lado de las otras para constituir un recorrido.

Cada jugador coge un animal y lo coloca delante de la 1ª plancha.



Meta



Desarrollo del juego:

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Lanza el dado el jugador más joven.

Existen varias posibilidades:

- **Cae en una cara de color:** El jugador coge su animal y lo coloca en la próxima casilla con el color iniciado por el dado. (Si la casilla ya está ocupada, avanza hasta la siguiente casilla del color indicado por el día que no esté ocupada.)
- **Cae en la cara «flor »:** el jugador coge su animal y lo hace avanzar hasta la próxima casilla con el mismo color que aquella en la que estaba detenido.
- **Cae en la cara abeja:** el jugador coge su animal y retrocede hasta la anterior casilla con el mismo color de aquella en la que estaba detenido.

El primer jugador en situarse en la casilla de llegada (casilla multicolor) gana una ficha.

Ej: el animal se encuentra en una casilla amarilla. El jugador lanza el dado y cae en la abeja. Entonces debe coger su animal y hacerlo retroceder hasta la casilla amarilla anterior a la que se encuentra.

NB: Si el dado indica la cara abeja o la cara flor y el jugador no puede mover su animal (ya sea porque todavía está fuera del recorrido o porque no puede recular a la casilla del mismo color que aquella en la que se encontraba), entonces el jugador pasa su turno.

¿Quién gana?

El primer jugador que ha reunido 3 fichas gana la partida.

