



Para 2 a 4 Jugadores / EDAD 3+

¡Bienvenidos a “Candy Land”... un mundo de dulce aventura! Ven y visita unos amigos muy especiales. Viaja y para a lo largo del camino para explorar el Bosque de Hierbabuena (Peppermint Forest), las Montañas de Caramelito (Gumdrop Mountains), y el Pantano de Chocolate (Chocolate Swamp). Durante tu paseo, no te olvides de visitar la divertida Abuela Nuez (Gramma Nutt) y la bella Princesa Escarcha (Princess Frostine). Pero ten cuidado con el siempre-amenazante Señor Regaliz (Lord Licorice).

OBJETIVO

Ser el primer jugador que llegue al Castillo de Dulce (Candy Castle) por medio de alcanzar el espacio multi-colorido al final del camino.

CONTENIDO

- 1 Tablero de juego en colores*
- 4 Peones de pan de jengibre (Gingerbread)*
- 64 Cartas*

COMO SE PREPARA EL JUEGO

- Abre el tablero y colócalo sobre una superficie plana.*
- Mezcla bien las cartas y colócalas boca abajo y al alcance de todos los jugadores.*
- Cada jugador escoge un peón de “Gingerbread” y lo coloca en el espacio “Start” en el tablero.*

COMO SE JUEGA

Este juego clásico para principiantes no requiere leer - ¡solo el conocimiento de colores básicos para poder jugar!

El jugador de menos edad empieza primero. El juego continúa hacia la izquierda.

En tu turno, toma una carta de la baraja y luego mueve tu peón de “Gingerbread” tal como se indica abajo. Tu turno ha terminado. Coloca la carta en una pila de descarte.

CARTAS

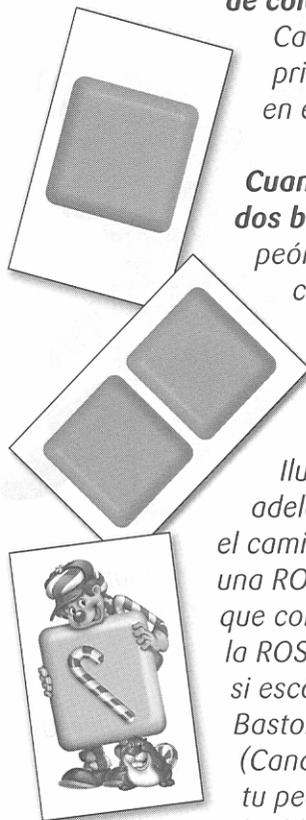
Cuando escojas una carta con un bloque de color, mueve tu peón hacia el

Castillo de Dulce y colócalo en el primer espacio que encuentres en el camino de ese color.

Cuando escojas una carta con dos bloques de color, mueve tu

peón hacia el Castillo de Dulce y colócalo en el segundo espacio que encuentres en el camino de ese color.

Cuando escojas una carta ilustrada, mueve tu peón hacia adelante o hacia atrás siguiendo el camino hasta el espacio con una ROSA ilustrada en el tablero que corresponda al cuadrado con la ROSA de tu carta. Por ejemplo, si escoges una carta con un Bastoncillo de Dulce/Señor Menta (Candy Cane/Mister Mint), mueve tu peón hacia el espacio rosa en el tablero que muestra la figura del bastoncillo de dulce.



MOVIDAS

1. Siempre mueve en la dirección de los postes indicadores, a menos que una carta Ilustrada te indique mover hacia atrás en el camino.
2. Dos o más peones de "Gingerbread" pueden ocupar el mismo espacio al mismo tiempo.
3. **Atajos:** Hay 2 atajos en el camino - el Sendero de Arco Iris (Rainbow Trail) y el Paso de Caramelito (Gumdrop Pass). Si tu peón de "Gingerbread" para exactamente sobre el espacio anaranjado debajo del Sendero de Arco Iris o el espacio amarillo debajo del Paso de Caramelito, puede tomar el atajo inmediatamente y mover a tu peón al espacio púrpura encima del Sendero de Arco Iris o al espacio verde encima del Paso de Caramelito.

4. Espacios de Regaliz: Hay 3 Espacios de Regaliz en el camino. El furtivo Señor Regaliz formuló estos espacios de Regaliz para atrasarte. Si paras sobre cualesquiera de estos espacios a medio de cuenta exacta, tu peón queda inmovilizado en ese espacio por un turno.



Espacio de Regaliz - si tu peón de "Gingerbread" queda atrapado aquí, pierdes tu próximo turno. Luego se continúa como antes.

5. Sigue jugando de esta forma hasta que un jugador alcance el espacio multi-colorido cerca del Castillo de Dulce.

COMO SE GANA EL JUEGO

Si eres el primer jugador en llegar al espacio multi-colorido al final del camino, has llegado al Castillo de Dulce y ganas el juego.



Regla Especial/Opcional Para Jugadores Jovencitos

Cartas ilustradas sólo pueden mover los jugadores hacia adelante. Nunca los regresa hacia atrás. Si un jugador escoge una carta ilustrada que le indica regresar hacia atrás en el camino, desecha esa carta y escoge otra.

Regla Especial/Opcional Para Jugadores Mayores

Tan pronto domines el juego clásico, intenta esta versión más desafiante. En tu turno, escoge DOS cartas. Mira a las dos cartas y escoge la que quieras jugar. Mueve tu peón de "Gingerbread" según se indica en la carta, luego desecha las dos cartas.

Sugerencia: Esta regla especial ayuda a los niños hacer decisiones y a la misma vez acelera el juego.



Estaremos encantados en recibir tus preguntas o comentarios sobre este juego. Escríbanos a: Hasbro Games, Consumer Affairs, P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel.: 888-836-7025 (llamada gratis). Los clientes de Canadá pueden escribir a: Hasbro Canada Corporation, 2350 de la Province, Longueuil, QC Canada J4G 1G2.

©2004 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Todos los derechos reservados. ® denota patente registrada de los Estados Unidos y oficina de marca registrada.

04700

