

CANDY LAND® BINGO

Para 2, 3 o 4 jugadores / 3 a 6 años de edad

CANDY LAND BINGO

es un agradable juego de reconocimiento de colores para sus hijos.

Se compone de dos juegos separados con diferentes objetivos.

En el juego 1, los jugadores tratan de ser el primero de colocar en una fila cuatro fichas de pan de Jengibre.

En el juego 2, los jugadores tratan de llenar la tarjeta completo con fichas de pan de Jengibre.

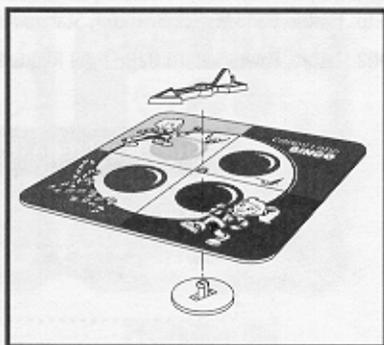
CONTENIDO

Base de la ruleta • Ensamble de flechas de dos piezas • 64 fichas de pan de jengibre • 4 tarjetas de Bingo Candy Land

PREPARACIÓN

Separe las fichas de pan de jengibre, las tarjetas de Bingo Candy Land y la base de la ruleta de las hojas con las piezas. Deseche los desperdicios. Ensamble las dos flechas giratorias a la base de la ruleta, como se muestra en la Figura 1. Coloque la ruleta y las fichas de pan de jengibre al alcance de todos los jugadores. Cada jugador toma una tarjeta de Bingo Candy Land.

FIGURA 1



JUEGO 1

OBJETIVO

Ser el primero en colocar 4 fichas de pan de jengibre en 4 círculos en fila, en cualquier dirección. (Vea la Figura 2.)

CÓMO JUGAR

1. El jugador más joven empieza el juego, seguido por los demás jugadores en orden de las manecillas del reloj.
2. A su turno, cada jugador hace girar la ruleta.
 - El jugador coloca luego una ficha de pan de jengibre en uno de los círculos de colores en su tarjeta que sea de igual color al marcado por la flecha.
 - Si no puede colocar una ficha debido a que todos los círculos del color indicado por la flecha ya están llenos, el jugador debe esperar su turno siguiente y hacer girar la ruleta de nuevo.

QUIEN GANA

El primer jugador en llenar todos los círculos en una fila, en cualquier dirección, gana el juego.

FIGURA 2



Vertical

Diagonal

Horizontal



JUEGO 2

OBJETIVO

Ser el primer jugador en llenar la tarjeta de Bingo Candy Land colocando fichas de pan de jengibre en todos los 16 círculos de colores.

CÓMO JUGAR

1. El jugador más joven empieza el juego, seguido por los demás jugadores en orden de las manecillas del reloj.
2. A su turno, cada jugador hace girar la ruleta.
 - El jugador coloca luego una ficha de pan de jengibre en uno de los círculos de colores en su tarjeta que sea de igual color al marcado por la flecha.
 - Si no puede colocar una ficha debido a que todos los círculos del color indicado por la flecha ya están llenos, el jugador debe esperar su turno siguiente y hacer girar la ruleta de nuevo.

PARA GANAR

El primer jugador en llenar todos los círculos en su tarjeta con fichas de pan de jengibre gana el juego.

Tendremos mucho gusto de oír sus preguntas y comentarios referentes a este juego. Escriba a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (gratis). Los clientes canadienses, favor escribir a: Hasbro Canada, P.O. Box 267, Station A, Longueuil, Quebec J4H 3X6

©2002 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Todos los Derechos Reservados. IMPRESO EN U.S.A.

40801



HASBRO.COM
FOR NEW PRODUCTS AND OFFERS

