

# Cesta de Juegos de Fresasita®

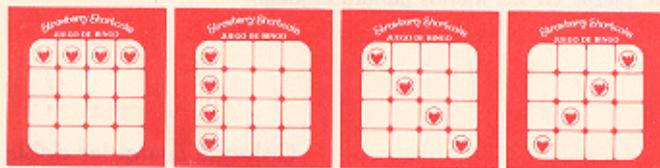
## Cuatro Divertidos Juegos

Para 2, 3 ó 4 Participantes. Edad 4-8 años.

¡Examine el interior de la CESTA DE JUEGOS STRAWBERRY SHORTCAKE, y se topará con una deliciosa sorpresa! Dentro de ella hay cuatro diferentes juegos: Bingo, Lotería, Dominó y Juego de Apareo de Cartas. ¡Se trata de una CESTA DE JUEGOS llena de variedad y de diversiones!

### BINGO (2, 3 ó 4 jugadores)

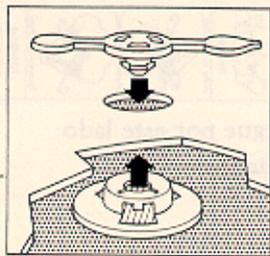
**Objeto del Juego:** Ser el primero en colocar 4 fichas en fila en su respectivo cartón, a través, hacia arriba y hacia abajo, o diagonalmente.



**Equipo:** 4 cartones para Bingo - Un Marcador - 64 Fichas.

#### Disposición del Juego:

1. Dese un cartón a cada jugador, guardando los que sobren.
2. Colóquense las 64 fichas en el centro de la mesa.
3. Armese el Marcador como muestra el grabado. Insértese el cubo y la flecha del Marcador en el agujero que hay al centro del cartón. Oprima hacia **abajo** la flecha y hacia **arriba** el cubo de manera que calcen. No trate de calzar flecha y cubo sin el cartón ya que después será difícil separarlos. (Si el Marcador viene ya armado, descártese esta parte de las instrucciones).
4. Escójase el primer jugador. El juego luego procederá por la izquierda.



**Forma de Juego:** Al tocarle su turno: 1. Désele vueltas al Marcador. 2. Cante el nombre de la fruta que salga. 3. Luego, cada uno toma una ficha del centro de la mesa y la coloca en el mismo dibujo de dicha fruta en su cartón. Si todos los dibujos de esa fruta ya han salido, no podrá colocar ninguna ficha.

**Para ganar:** El primer jugador que logre colocar cuatro fichas en fila, será el ganador.

### MEMORIA (2, 3 ó 4 jugadores)

**Objeto del Juego:** Hallar el mayor número de pares de cartas recordando donde haya visto cada carta.

**Equipo:** Un juego de Barajas de 32 cartas.

**Disposición del Juego:** 1. Saque las cartas de frutas y mariposas del juego de barajas, y póngalas a un lado. Luego coloque a un lado una carta de Purple Pieman. Estas cartas no se usarán. 2. Baraje el resto de las cartas colocándolas boca abajo en la mesa, una tras otra. Cerciérese de que nadie vea las cartas. 3. Escójase el primer jugador. El juego luego procederá por la izquierda.

**Forma de Juego:** Al tocarle su turno: 1. Vire una de las cartas dejándola boca arriba en su mismo sitio. 2. Vire luego cualquier otra carta dejándola boca arriba donde estaba. Si ambas cartas son iguales, tome el par y colóquelas frente a usted. Su turno ha terminado. Si vira dos cartas de Strawberry Shortcake, tome el par y colóquelas frente a usted. Luego tome otro turno. Si las cartas no son iguales, vuelva a virarlas boca abajo dejándolas en el lugar donde las encontró. Su turno ha terminado.

**La Carta de Purple Pieman.** Sólo una carta de Strawberry Shortcake se apareará con la Carta de Purple Pieman. Si vira ambas cartas, quédese con el par y su turno termina. Pero si vira una carta de Purple Pieman, y no vira una de Strawberry Shortcake, pierde uno de sus pares, si es que tiene uno. Coloque ese par y la carta de Purple Pieman a un lado, fuera de juego, y vire la otra carta boca abajo otra vez. Si no tiene un par que perder, vire las cartas boca abajo en el lugar donde encontró cada una, y su turno habrá terminado.

**Para ganar:** Cuando todos los pares de cartas hayan desaparecido de la mesa, el jugador que tenga el mayor número de pares será el ganador.

**Sugerencia:** Los niños mayores pueden tratar de agregar las tarjetas de frutas y mariposas al juego de barajas. Un jugador deberá poner aparte una carta de Purple Pieman. Los jugadores pueden aparear fruta con fruta, aun cuando la fruta esté dibujada individual o doblemente en las cartas.

\* Strawberry Shortcake - Fresa

\*\* Purple Pieman - Panadero de Pastel

## LOTERIA (2, 3, 6 4 jugadores)

**Objeto del Juego:** Ser el que más fichas obtiene en su cartón de lotería cuando haya terminado el juego.

**Equipo:** Un juego de barajas de 32 cartas, 4 cartones de lotería, 64 fichas.

**Disposición del Juego:** 1. Désele un cartón de lotería a cada jugador, poniendo aparte los que puedan sobrar. 2. Baraje las cartas. Luego corte por la mitad, poniéndola aparte fuera del juego. Con la otra mitad se hace la pila para robar. 3. Coloque las 64 fichas de Strawberry en el centro de la mesa. 4. Escójase el primer participante. El juego procederá por la izquierda.

**Forma de Juego:** Al tocarle su turno: 1. Robe la primera carta de la pila. 2. Cante el dibujo que aparece en ella. 3. Luego todos toman una ficha del centro de la mesa y la colocan en el dibujo similar del cartón de él o de ella. Si no hay dibujo similar, o si el dibujo está ya copado, no coja ficha.

Carta de Strawberry Shortcake. Si vira una carta de Strawberry Shortcake, sólo usted colocará una ficha en su cartón de lotería. Si su cartón no tiene a Strawberry Shortcake, o si ya hay allí una ficha, puede colocar una ficha en cualquier otro dibujo de su cartón. Termina su turno.

Carta de Purple Pieman. Si vira una carta de Purple Pieman, sólo usted deberá quitar una ficha de su cartón, si tiene una, y retornarla a la pila de fichas. Termina su turno.

**Para ganar:** Cuando todas las cartas hayan desaparecido de la pila, cada uno cuenta las fichas en su cartón de lotería. El que tenga mayor número de fichas será el ganador.

## JUEGO DE DOMINO (2, 3 ó 4 jugadores)

**Objeto del Juego:** Deshacerse de todas las piezas de su mano igualándolas a las piezas de la mesa.

**Equipo:** 28 piezas de Dominó.

**Disposición del Juego:** 1. Baraje las piezas y désele 5 a cada participante. Coloque el resto de las piezas boca abajo para formar la pila de robo. 2. Al recibir sus piezas, colóquelas frente a usted. 3. Escójase el primer jugador. El juego luego procederá por la izquierda.

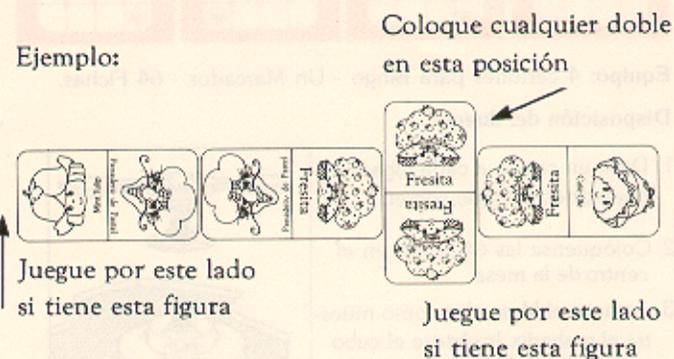
**Forma de Juego:** Como primer jugador, coloque una de sus piezas boca arriba en el centro de la mesa. Ahí termina su turno. Es preferible jugar de primero una pieza doble, si tiene una. La pieza doble tiene el mismo dibujo en ambas puntas y se coloca a través en la mesa.

Los jugadores entonces se turnan colocando una pieza junto a la otra que se haya jugado, cuidándose de que ambas puntas que se juntan tenga dibujos similares.

Se pueden igualar las piezas por cualquiera de las puntas, formándose una larga fila. Si no hay espacio para continuar la fila, se dobla la fila para un lado. Si el jugador no puede igualar ninguno de los lados por no tener la pieza correspondiente, procede a robar piezas —una por una de la pila— hasta conseguir una que se pueda jugar. Mantenga todas las piezas que robe frente a usted. Si ha robado todas las piezas de la pila, y aún así no puede jugar, terminará su turno. Luego jugará el otro participante, y así hasta que alguien se libre de todas las piezas, o hasta que nadie pueda jugar.

**Para ganar:** Hay dos formas de ganar. El primer jugador que se deshaga de todas las piezas, gana el juego. O, si nadie puede hacer esto, o si nadie puede jugar, el jugador con el menor número de piezas en sus manos ganará el juego.

Ejemplo:



Hecho en Venezuela por REPRESENTACIONES ZIADE S. A. bajo Licencia de

**PARKER BROTHERS**

División de C.P.G. Products U.S.A.