

Chutes and Ladders®

The Disney Theme Park Edition

Déjenos saber sus preguntas o comentarios sobre este juego. Dirección para consumidores estadounidenses: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Teléfono: 888-836-7025 (línea gratuita). Dirección para consumidores canadienses: Hasbro Canada Corporation, 2350 de la Province, Longueuil, QC Canada, J4G 1G2. Dirección para consumidores europeos: Hasbro UK Ltd., Hasbro Consumer Affairs, P.O. Box 43, Caswell Way, Newport, Wales, NP19 4YD, o llame a nuestra Línea de Ayuda al 00 800 2242 7276.

Todos los derechos reservados. TM y ® indican Oficina de Patentes y Marcas Registradas de EE. UU.
42612-IS



¡ No se recomienda para niños menores de 3 años de edad, ya que éstos podrían atragantarse con las piezas pequeñas del juego.

© 2005 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved.
™ and ® denote U.S. Trademarks.

© Disney
Walt Disney Parks and Resorts
Lake Buena Vista, FL 32830

INSTRUCCIONES

para 2 a 4 jugadores/de 3 años de edad en adelante

Este divertido juego es sencillo y fácil de jugar, incluso para los niños que no saben leer. Atesorados personajes de Disney ayudan a los niños a entender las recompensas de portarse bien y las consecuencias de no hacerlo al subir por escaleras o deslizarse por toboganes.

CONTENIDO

- Tablero • Círculo con flecha giratoria de plástico
- 4 fichas con sus bases plásticas

OBJETIVO

Ser el primer jugador en llegar al Castillo, cuadro #100.

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGUES

1. Desprende los cuatro personajes del cartón. Pon a Mickey Mouse, a Minnie Mouse, al Pato Donald y a la Pata Daisy en sus bases plásticas.

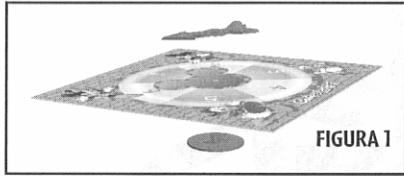


FIGURA 1

2. Desprende el círculo de la hoja de papel. Bota el papel que sobra. Desprende la flecha y la base del plástico. Bota el plástico que sobra. Ahora, monta la flecha y el círculo en la base como se muestra en la Figura 1.

PREPARACIÓN

Pon el tablero de modo tal que todos los jugadores puedan mover sus personajes fácilmente de un cuadro a otro. Cada jugador escoge un personaje. Cualquier personaje que no se escoja no se usa en el juego. Los jugadores colocan a sus personajes fuera del tablero, cerca del cuadro #1. Y ahora, ¡que empiece la diversión!

EXPLICACIÓN DE LOS CUADROS:

Mira el tablero. Los cuadros están numerados del 1 al 100. Los personajes se moverán hacia adelante y hacia atrás en el tablero, siguiendo los números en orden ascendente: desde el cuadro #1 hacia la derecha para llegar al cuadro #10, luego hacia arriba para llegar al cuadro #11, de ahí hacia la izquierda para llegar al cuadro #20, y así sucesivamente.

Claro que también puedes moverte para arriba subiendo las escaleras y, a veces, moverte para abajo deslizándote por los toboganes. Pero eso lo explicaremos después.

CÓMO JUGAR

Todos los jugadores le dan vuelta a la flecha. El jugador que saque el número más alto va primero. Después va el jugador que esté a la izquierda del primer jugador.

QUÉ HACER CUÁNDO SEA TU TURNO:

Cuando sea tu turno, dale vuelta a la flecha y mueve a tu personaje el número de cuadros que indica la flecha. Por ejemplo, si en tu primer turno saca un 5, muévete al cuadro #5 del tablero. Tu turno se acaba cuando mueves a tu personaje. NOTA: Puede haber más de un personaje en un mismo cuadro a la vez.

SUBIR POR UNA ESCALERA O DESLIZARTE POR UN TOBOGÁN

ESCALERAS: Cuando un personaje cae en un cuadro con dibujo en la parte de abajo de una escalera, el personaje sube al cuadro con dibujo en la parte de arriba de la escalera. Por ejemplo, si caes en el cuadro #9 cuando mueves a tu personaje, entonces puedes subir inmediatamente al cuadro #31. Mira bien la relación entre los dibujos de abajo y los dibujos de arriba de las escaleras. ¡La afanosa Cenicienta se ha transformado mágicamente en una bella princesa!

TOBOGANES: Cuando un personaje cae en un cuadro con dibujo en la parte de arriba de un tobogán, el personaje debe deslizarse por el tobogán hasta el cuadro con dibujo en la parte de abajo del tobogán. Por ejemplo, si caes en el cuadro #62, entonces debes deslizarte inmediatamente al cuadro #19. De nuevo, los dibujos están relacionados entre sí. Stitch fue demasiado rápido en su triciclo. ¡Ay! La próxima vez quizás tenga más cuidado.

Si tu personaje cae en alguno de estos espacios, se acaba tu turno:

- un cuadro sin dibujo
- un cuadro sin dibujo pero con flecha
- un cuadro por donde pasa sólo una sección de una escalera o de un tobogán
- un cuadro con dibujo en la parte de arriba de una escalera
- un cuadro con dibujo en la parte de abajo de un tobogán

CÓMO GANAR

El primer jugador en llegar al cuadro con el Castillo (#100) gana. Puedes llegar a este cuadro de dos maneras:

1. Cayendo ahí con el número exacto de pasos. Si el número de pasos que te indica la flecha te lleva más allá del cuadro #100, no te muevas. Inténtalo nuevamente en tu próximo turno.
2. Te puede llevar Campanita si caes en el cuadro #80, que tiene una escalera.

