

# Chutes and Ladders®



**De 2 a 4 jugadores / EDAD 3+**

Este encantador juego es fácil de jugar, inclusive para niños que no leen aún. Estos amigos de Plaza Sésamo pueden ayudar a su hijo a comprender las recompensas por hacer buenas acciones mientras sube las escaleras y las consecuencias de las travesuras mientras se desliza por los toboganes.

## **CONTENIDO**

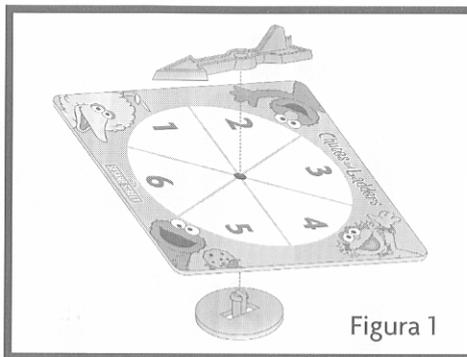
Tablero de juego • Ruleta con flecha de plástico y base • 4 peones de personajes de Plaza Sésamo (Big Bird, Cookie Monster, Elmo y Zoe)

## **OBJETIVO**

Ser el primer jugador en llegar a la casilla #100.

## LA PRIMERA VEZ QUE JUEGAS

- Sacar la flecha y la base del marco de plástico. Deshazte de los desechos plásticos.
- Arma la ruleta como se ilustra en la Figura 1.



## ARMADO

1. Coloca el tablero del juego en el centro del área de juego para que todos los jugadores puedan alcanzarlo.

2. Sobre las casillas: Échale una mirada al tablero. Las casillas están numeradas del 1 al 100. Los jugadores deben mover sus peones con los personajes de Plaza Sésamo hacia adelante y hacia atrás por el tablero, siguiendo los números ascendentes – comenzando con el #1 y moviendo derecho hacia la casilla #10, luego hacia arriba por la casilla #11 y hacia la izquierda hacia la casilla #20, etc.

Claro que también puedes mover hacia arriba subiendo por las escaleras y desdichadamente ir hacia abajo, deslizándote por los toboganes. De esto hablaremos más tarde.

3. Cada jugador escoge un peón de los personajes de Plaza Sésamo y lo coloca fuera del tablero cerca de la casilla #1. Coloca los peones que no juegan fuera del juego. ¡Listos para la diversión!

## CÓMO JUGAR

Cada jugador gira la ruleta. El jugador con el mayor número va primero. El juego continúa a su izquierda. Si la flecha se detiene en una línea entre dos números, gira otra vez.

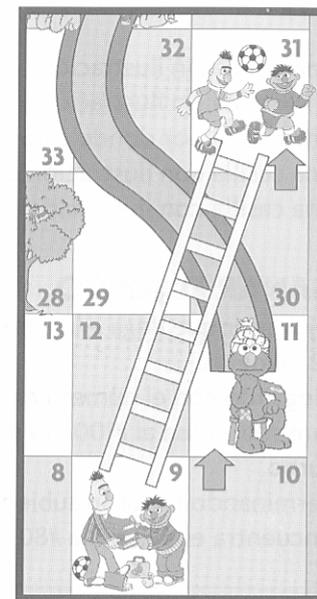
### Qué hacer en tu turno...

En tu turno, gira la ruleta y mueve tu peón, casilla por casilla, el número señalado por la flecha. Por ejemplo, en tu primer turno, si al girar la ruleta te tocó un 5, mueve a la casilla #5 en el tablero. Una vez que hayas movido tu peón, tu turno termina. NOTA: Dos o más peones pueden estar en la misma casilla al mismo tiempo

## Subir una escalera o bajar por un tobogán

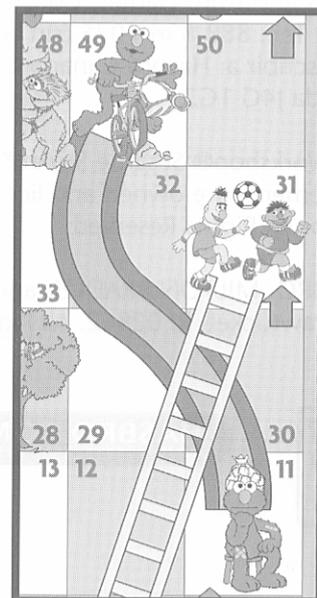
**ESCALERAS:** Cada vez que tu peón termine su turno en una casilla con la ilustración de la parte inferior de una escalera, ese peón debe subir hasta la casilla con la ilustración de la parte superior de la escalera. Por ejemplo, si terminas tu turno en la casilla #9, puedes inmediatamente mover hacia arriba a la casilla #31. Observa cómo las imágenes en estos dos cuadros están relacionadas. Bert y Ernie han sido recompensados por limpiar la casa y se les dio permiso de salir a jugar fútbol.

¡Sube con una buena acción!



**TOBOGANES:** Cada vez que tu peón termine su turno en una casilla con la ilustración de la parte superior de un tobogán, ese peón debe bajar por el tobogán hasta la casilla con la parte inferior del tobogán. Por ejemplo, si terminas tu turno en la casilla #49, debes bajar inmediatamente hacia la casilla #11. Otra vez, las imágenes están relacionadas. Andar en bicicleta sin casco puede causarte lesiones al caerte.

¡Malas acciones te hacen descender!



## Tu turno termina . . .

Si terminas tu turno con tu peón en cualquiera de estas casillas, tu turno termina:

- una casilla sin ilustración
- una casilla sin ilustración y con sólo una flecha
- una casilla por donde solo pasa o una escalera o un tobogán
- una casilla con ilustración de la parte superior de la escalera
- una casilla con ilustración de la parte inferior de un tobogán

## PARA GANAR EL JUEGO

El primer jugador que llega a la casilla #100 gana el juego. Puedes llegar a la Meta de 2 maneras:

1. Llegando con el número exacto. Si obtienes un número en la ruleta que sobrepasa al #100, no puedes mover. Trata otra vez en tu próximo turno.
2. Terminando tu turno subiendo por medio de la escalera que se encuentra en la casilla #80.

---

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

Sesame Workshop® Sesame Street® and associated characters, trademarks and design elements are owned and licensed by Sesame Workshop. © 2004 Sesame Workshop. All Rights Reserved

The HASBRO, MILTON BRADLEY and MB names and logos are ® & © 2004 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved. ® denotes Reg. US Pat. & TM office.

