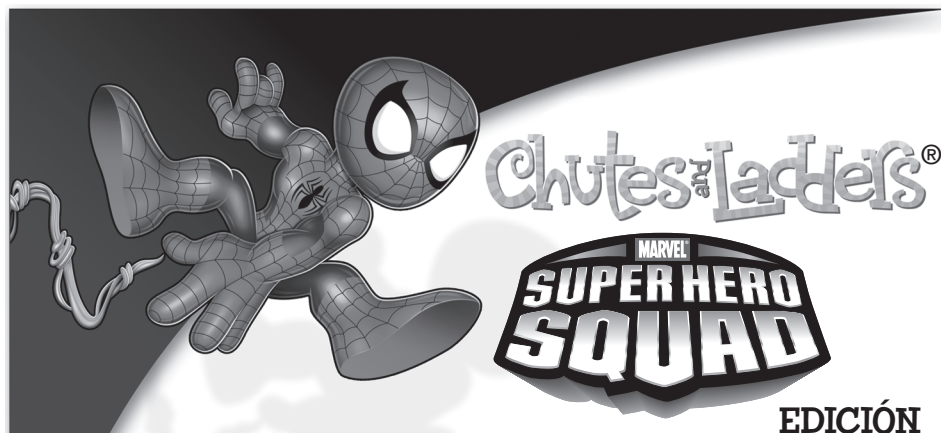




Instrucciones
De 2 a 4 jugadores/EDADES 3+

¡Corre a la llegada junto a tus Superhéroes favoritos! Este divertido juego es sencillo y fácil de jugar aún para aquellos niños que todavía no saben leer. Las imágenes ayudan a que los niños comprendan el sentimiento positivo de una "misión cumplida" al subir las escaleras y, también, la importancia de perseverar al "tropezar" o hacer frente a un desafío que los obliga a descender por los toboganes.

CONTENIDO:

Requiere ser armado por un adulto.

- Tablero • 8 peones con los personajes del Escuadrón de Superhéroes
- 4 bases para los peones • Ruleta con base y flecha

OBJETIVO:

Ser el primer jugador que llegue a la casilla 100.

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGUES:

1. Desprende el tablero de la ruleta de la hoja. Desecha el resto. Con cuidado desprende la flecha y la base de la guía plástica. Si es necesario, usa una lima de uñas o una lija de papel para quitar el exceso de plástico de las piezas del juego. Desecha la guía después de sacar todas las piezas. A continuación, arma la ruleta como se indica en la Figura 1.

2. Troquele los peones con los personajes de la hoja de papel. Desecha los residuos.



FIGURA 1

3. Desprende las bases transparentes de la guía plástica. Desecha la guía.

DISPOSICIÓN:

Ubica el tablero de manera tal, que todos los jugadores puedan mover los peones de una casilla a otra con facilidad.

Cada jugador elige un peón. Los peones no utilizados quedan fuera de juego.

Introduce cada personaje en las bases transparente. Junta los marcos trabándolos para cerrar el peón, tal como se indica en la Figura 2.



FIGURA 2

Nota: Para cambiar el personaje en un peón, retira la parte posterior del peón transparente doblándolo un poco hasta que la parte inferior de la tapa se abra.

Los peones seleccionados comienzan en la casilla 1. ¡Y ahora a divertirse!

LO QUE DEBES SABER SOBRE LAS CASILLAS:

Observa rápidamente el tablero. Las casillas están numeradas del 1 al 100. Los peones de los jugadores avanzan y retroceden por el tablero siguiendo la secuencia numérica ascendente - debes empezar en la casilla 1 y mover hacia la derecha hacia la casilla 10, luego seguir a la 11 y dirigirte hacia la izquierda en dirección de la casilla 20, etc.

También es posible avanzar subiendo las escaleras y, a veces, descender por los toboganes. Pero hablaremos a cerca de ello más adelante.

PARA JUGAR:

Todos los jugadores hacen girar la ruleta. El jugador que obtiene el número más alto comienza. El juego continua hacia la izquierda.

QUÉ HACER DURANTE TU TURNO:

Durante tu turno, gira la ruleta y mueve tu peón de casilla en casilla cantidad la de veces indicados por la ruleta. Por ejemplo, si durante tu primer turno obtienes 5, mueve tu peón a la casilla 5 sobre el tablero. Una vez que mueves tu peón a la casilla indicada, tu turno termina.

NOTA: Es posible que dos peones compartan la misma casilla al mismo tiempo.

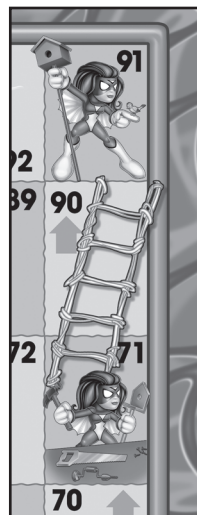
ASCENDER POR UNA ESCALERA O DESCENDER POR UN TOBOGÁN

ESCALERAS:

Cuando un peón llega a una casilla que se encuentra en la parte inferior de una escalera, este peón debe subir hacia la ilustración en la casilla de la parte superior de la escalera. Por ejemplo, si terminas en la casilla 71, puedes pasar inmediatamente a la casilla 91

Observa que las imágenes en estas dos casillas están relacionadas. La Mujer Araña construye una jaula para pájaros y atrae un pájaro.

¡Sube con una buena acción!



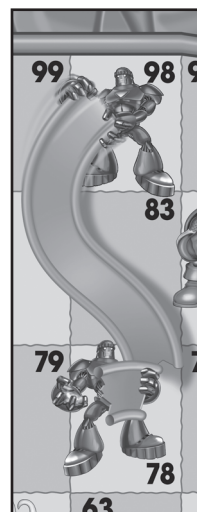
TOBOGANES:

Cuando un peón termina su turno en una ilustración con la parte de arriba del tobogán, ese peón debe deslizarse por el tobogán hacia abajo hasta la casilla que se encuentra al final del tobogán. Por ejemplo, si en la casilla 98, debes descender inmediatamente a la casilla 78. Una vez más, las imágenes están relacionadas. Magneto agita el tobogán y lo rompe.

¡Los obstáculos te obligan a descender!

Si tu peón llega a cualquiera de las casillas siguientes, tu turno termina:

- una casilla sin imagen
- una casilla sin imagen con una flecha solamente
- una casilla donde la escalera o el tobogán solo pasan por ahí
- una ilustración en la parte de arriba de una escalera
- una ilustración en la parte de abajo de un tobogán



PARA GANAR EL JUEGO:

El primer jugador que llegue a la casilla 100 gana. Puedes hacerlo de 2 formas:

1. Llega a la casilla 100 por conteo exacto. Si giras la ruleta y el resultado hace que pases la casilla 100, no puedes mover. Vuelve a intentarlo en tu próximo turno.
2. Subiendo por la escalera cuando terminas tu turno en la casilla #80.

Estaremos felices de recibir tus preguntas o comentarios sobre este juego. Escribanos a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel.: 888-836-7025 (sin costo alguno). Canadian consumers please write to: Hasbro Canada Corporation, 2350 de la Province, Longueuil, QC, Canada, J4G 1G2. Nuestros clientes europeos favor escribir a: Hasbro UK Ltd., Hasbro Consumer Affairs, P.O. BOX 43, Caswell Way, Newport, Wales, NP19 4YD, o llame a nuestro teléfono de ayuda 00 800 2242 7276.

All characters contained herein and the distinctive likenesses thereof: TM & © 2008 Marvel Characters, Inc. Super Hero(es) is a co-owned registered trademark.

The HASBRO, MILTON BRADLEY and MB names and logos and CHUTES AND LADDERS are © 2008 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved. ™ and ® denote U.S. Trademarks. **10147042A00**



¡No es conveniente para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Peligro de asfixia.

Las piezas del juego se guardan en el interior.

Chutes & Ladders®

MARVEL®



hasbrogames.com

MB™
GAMES