

Fresita® en el CARRUSEL

PARA 2 - 4 JUGADORES/ EDADES: 4 - 8

Reglas © 1981 Parker Brothers, Beverly, MA 01915. Hecho en Venezuela

Fresita characters © 1981 American Greetings Corporation

Objeto

Tan pronto como se pueda, trátase de cubrir el círculo de personajes de Fresilandia en el tablero de juego con personajes similares del Carrusel. Una vez se hayan igualado todos, trátase de capturar al Pastelero Bigotón en el medio del círculo. El primer jugador en capturarlo será el ganador.

Equipo

4 tableros de juego, rueda Carrusel, base Carrusel con 4 detenedores, 28 cartas de personajes—6 Fresitas, 6 Huckleberry Pie, 6 Lemon Meringue, 6 Orange Blossom, 4 Pastelero Bigotón

Preparativos

1. Coloque el Carrusel en el centro de la mesa de manera que un detenedor quede frente a cada jugador.
2. Coloque las 4 cartas del Pastelero Bigotón en los 4 espacios en el Carrusel que estén marcados con la cara del Pastelero Bigotón.
3. Arregle las restantes cartas de personajes en pares iguales. Después coloque un par en cada uno de los 12 espacios restantes del Carrusel.
4. Cada jugador toma un tablero de juego y lo coloca frente a sí.
5. En caso que no se conozcan sus nombres, estos son



Fresita ®



Huckleberry Pie ®



Orange Blossom ®



Lemon Meringue ®



Pastelero Bigotón ®

los personajes: Fresita, Huckleberry Pie, Orange Blossom, Lemon Meringue, Pastelero Bigotón

El Juego

1. Para comenzar, escójase a alguien que eche a girar el Carrusel, dando vueltas a la fresa del medio. Mientras el Carrusel está girando, cada quien tiene la oportunidad de detenerla por medio de su detenedor.
Trátase de detenerla a fin de que una carta de personaje igual a un personaje de su tablero se pare frente a usted. Pero esté alerta con el Pastelero Bigotón. Como se verá, usted deseará evadirlo hasta el final.
Para parar el Carrusel, simplemente voltee la punta afilada del detenedor hacia uno de los espacios de tarjetas de personajes. Si nadie quiere parar el

Carrusel, okey, se puede dejar que el Carrusel se pare por sí sola.

2. Al pararse el Carrusel, véase cuál carta se ha parado frente a usted. Si no está seguro cuál es, voltee su detenedor en el Carrusel y le mostrará cuál es:
 - a. Si la carta de arriba frente a usted es igual a un personaje de su tablero, tome la carta y colóquela en el espacio igual.
 - b. Si la carta de arriba frente a usted no es igual a ningún personaje de su tablero, deje la carta donde está.
 - c. Si el Pastelero Bigotón se le para enfrente, deberá seguir esta regla especial:
Si usted NO es la persona que hizo parar el Carrusel, deje al Pastelero Bigotón donde está. Pero SI usted es quien paró el Carrusel, deberá tomar la carta del Pastelero Bigotón y colocarla en cualquier personaje NO cubierto de su tablero. Recuerde: Usted no puede colocar al Pastelero Bigotón en el espacio del Pastelero Bigotón, hasta tanto no se hayan cubierto todos los otros espacios de personajes con las cartas correctas respectivas. Una vez que el Pastelero Bigotón cubre un espacio de personaje en su tablero, usted debe tratar de devolverlo al Carrusel. ¿Cómo?
Usted o alguien más deberá detener el Carrusel, de manera que le pare un espacio vacío frente a Usted. Al suceder esto, coloque al Pastelero Bigotón en él.
3. Después que cada quien haya completado su igualación, el jugador que detuvo el Carrusel, vuelve a hacerlo girar. (A veces más de un jugador detendrá el Carrusel, al tocarle su turno. Cuando esto suceda, quien haya detenido el Carrusel antes de ese turno, volverá a hacerlo girar.)
4. Continúe jugando en igual forma, tratando de cubrir los personajes de su tablero con personajes iguales de el Carrusel.

El Ganador

Supongamos que usted haya cubierto los tres pares de personajes en su tablero. Puede ganar el juego tan pronto usted o cualquier otro detiene al Carrusel de forma que el Pastelero Bigotón se detenga frente a usted. Si lo hace, colóquelo en el espacio del centro del tablero. El Pastelero Bigotón ha sido capturado ¡Y usted ha ganado el juego!

Para jugadores más jóvenes

Para hacer el juego más fácil, recomendamos se juegue en la misma forma, excepto que el jugador deberá tomar la carta del Pastelero Bigotón si se detiene frente a él, cualquiera sea quien haya detenido el Carrusel.