

To Grandma's House We Go!™

De 2 a 4 jugadores/EDAD 3 +

Objetivo

Abre camino por el río y a través del bosque. Si eres el primer jugador en llegar a la Casa de la Abuela, ganas el juego.

Contenido

Tablero • 4 Tarjetas plásticas • Hoja con partes de la Casa de la Abuela para armar y 6 personajes de nietos • Techo plástico • 66 Tarjetas

Armado

- Con mucho cuidado saca todas las piezas de cartón de la hoja y deshazte de los residuos.
- Sacas las piezas de la bolsa plástica. Deshazte de la bolsa.
- Para armar la Casa de la Abuela pliega por las líneas marcadas. Luego introduce las 2 lengüetas en las 2 ranuras al costado y cierra la solapa en la parte de abajo. Coloca el techo de plástico encima de la apertura de arriba. Ver figura 1.

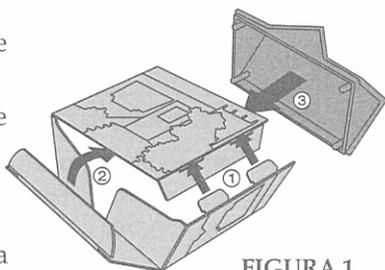


FIGURA 1

Disposición

La figura 2 muestra la disposición del juego para 4 jugadores. Guíate por ésta para montar tu propio juego.

- Coloca el tablero en el centro del área de juego.
- Coloca la Casa de la Abuela en el espacio marcado "Grandma's House."
- Baraja las tarjetas y colócalas boca abajo en una pila donde todos los jugadores puedan alcanzarla. Esta será la pila para tomar. Deja un espacio al lado para la pila de descarte.

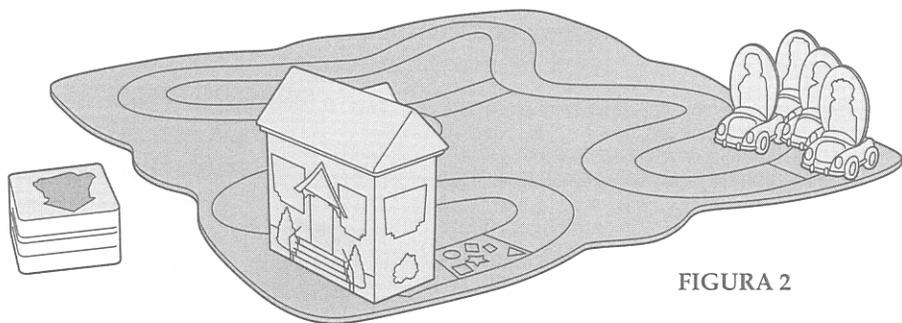


FIGURA 2

¡Hola Abuelos!

Sorprenda a sus niños o nietos con un premio especial al final del juego. Antes de comenzar el juego (y sin que nadie te vea), esconde la sorpresa dentro de la Casa de la Abuela. Luego espera y mira sus rostros mientras descubren lo que está dentro. Las etiquetas caben bien, quizá una moneda o dos, o una nota especial para ellos de tu parte. Inclusive puedes colocar una invitación para que te acompañen a una actividad como hacer galletas, dar un paseo o salir a almorzar. Tú decides cuál será la sorpresa.

- Cada jugador toma un nieto y lo coloca dentro del auto que desea escoger. Ver figura 3. Los autos son de diferentes colores, recuerda cuál escogiste.
- Coloca a tu personaje y el auto en la casilla para comenzar (START) enfrente de tu casa. Coloca a los personajes y los autos extras fuera del juego.

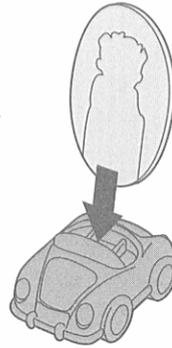


FIGURA 3

Juego

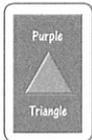
El jugador más joven comienza. El juego continúa hacia la izquierda.

En tu turno, toma una tarjeta de la pila. Sigue las instrucciones en la tarjeta (mira Las Tarjetas, más abajo). Luego coloca la tarjeta en la pila de descarte.

Sigan tomando turnos hasta que alguien

llegue al espacio multicolor justo frente a la Casa de la Abuela.

Las Tarjetas



TARJETAS DE COLOR/FORMA

Si tomas una tarjeta de Color/Forma, mueve tu auto hacia delante a la primera casilla con el mismo color y la misma forma que en la tarjeta. Aquí termina tu turno.



TARJETAS CON PALABRAS

Si tomas una tarjeta con palabras, léela en voz alta. Estas tarjetas te pueden indicar hacer algo como sonreír a otro jugador o darle a otro jugador un abrazo bien grande. También, te pueden hacer preguntas como quién es tu mejor amigo o cuál es tu segundo nombre. También te pedirán mover tu auto o tomar otra tarjeta. Sigue las instrucciones de las tarjetas. (Si un jugador joven toma una tarjeta y aún no sabe leer, puedes leérsela en voz alta. Quizás tendrás que ayudarlo a contestar las preguntas también.)

Movimientos

- Siempre mueve hacia delante por el camino hacia la Casa de la Abuela. Ella se pondrá triste si das la vuelta para regresar a tu casa.
- Más de un auto puede estar en la misma casilla al mismo tiempo. Entre más mejor. Si dos o más autos están en la misma casilla, colócalos uno al lado del otro.

- Un atajo: ¿Ya llegamos? Existe un atajo a través del camino. Si tu auto se detiene por conteo exacto en el espacio verde/diamante al lado del puente, puedes (si quieres) mover tu auto por el puente hasta la casilla verde/diamante al otro lado. Ver figura 4. En tu próximo turno, moverás hacia delante desde ahí.

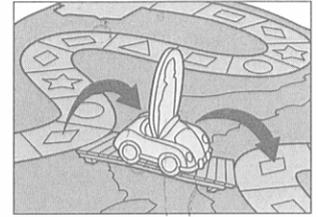


FIGURA 4

Espacio multicolor en la Casa de la Abuela

La Casilla multicolor enfrente de la Casa de la Abuela cuenta como 1 espacio más en el juego y representa todos los colores y las formas.

Así que...

- No tienes por qué llegar a la casilla multicolor por conteo exacto.
- Si tomas una tarjeta de Palabra (Word) que indica mover espacios hacia delante, mueve hasta la casilla multicolor como si fuera cualquier otra casilla del tablero.
- Si tomas una tarjeta de Color/Forma y no hay más casillas que hagan juego entre tu auto y la Casa de la Abuela, mueve a la casilla multicolor. Ver figura 5.

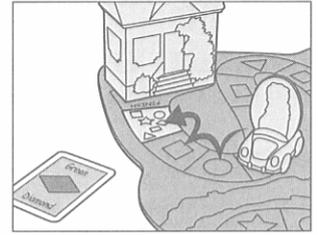


FIGURA 5

Para ganar el juego

Si eres el primer jugador en llegar a la casilla multicolor enfrente de la Casa de la Abuela, ¡ganas el juego! ¡Yupii!

PARA JUGADORES MÁS JÓVENES – NO REQUIERE LECTURA

Para niños más jóvenes que juegan sin adultos, jueguen con las tarjetas de Color/Forma solamente.

Guardar

Para guardar tu juego, debes desarmar la Casa de la Abuela. Quita el techo y abre las solapas en la parte de abajo. (No necesitas sacar las lengüetas de las ranuras.) Luego, aplana la casa.

Ahora coloca todas las piezas del juego en la caja y cierra la tapa para guardar más fácilmente.

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

©2004 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Todos los derechos reservados. © denota patente registrada de los Estados Unidos y oficina de marca registrada.

HASBRO.COM
FOR NEW PRODUCTS AND OFFERS

