

2 a 4 jugadores/ EDAD 4+

CONTENIDO

- Tablero de juego
- 4 peones de Littlest Pet Shop (tortuga, conejo, gatito, perrito)
- Ruleta (tarjeta de la ruleta, flecha, base)
- 16 fichas

Littlest Pet Shop GAME

OBJETIVO

Estos animalitos están buscando una aventura. En la lista de sitios para visitar están el "Playground," el "Diner," la "Playhouse" y el "Salon." Pero ellos no tienen todo el día. Así que el primer animalito en visitar los cuatro lugares y regresar a el espacio de Salida gana.

ARMADO

1. Saca los peones de Littlest Pet Shop de la envoltura plástica. Desecha cualquier atadura elástica pero asegúrate de conservar la envoltura para guardar los peones al finalizar el juego.
2. Con cuidado desprende las 16 fichas y la tarjeta de la ruleta de la hoja de cartón. Desecha los residuos.
3. Saca la flecha de la ruleta y la base del marco de plástico. Desecha los residuos.
4. Arma la ruleta como se indica en la ilustración de la Figura 1.

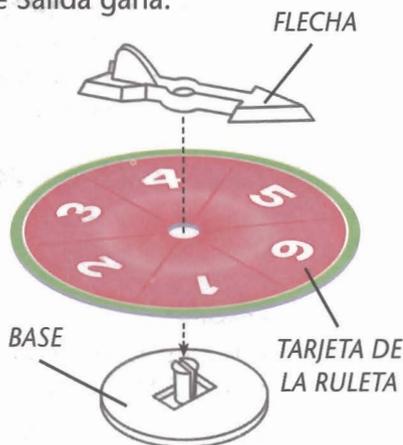


FIGURA 1

DISPOSICIÓN

La Figura 2 muestra el juego armado y listo para cuatro jugadores. Refiérete a ella mientras armas tu propio juego.

1. Escoge un animalito y colócalo cerca del espacio de Salida/Llegada en el centro del tablero. Cada jugador hace lo mismo. Coloca cualquier animalito extra de regreso a la caja fuera del juego.
2. Separa las fichas de acuerdo con el color de la huella. Luego colócalas en pilas al lado del tablero cerca del lugar con el color correspondiente. Los colores de las huellas combinan con el color del borde de los lugares.
3. Coloca la ruleta cerca del tablero al alcance de todos.



FIGURA 2

¡A JUGAR!

El jugador de menor edad comienza. El juego continúa hacia la izquierda.

En tu turno, sigue los siguientes pasos:

1. Gira la ruleta y mueve
2. Mira el espacio donde has llegado

Paso 1. Gira la ruleta y mueve:

Gira la ruleta y mueve tu animalito en la dirección indicada por las flechas. Ver Figura 3.

- Debes mover el número exacto de espacios indicado por la ruleta.
- Los animalitos pueden compartir un mismo espacio.



FIGURA 3

Paso 2. Mira el espacio donde llegaste:



- Si llegaste a un espacio con huella, toma una ficha. Las huellas combinan con el color de los lugares cerca de éstas. Las huellas verdes combinan con el "Salon," las huellas amarillas combinan con el "Playground," las huellas rosadas combinan con la "Playhouse" y las huellas azules combinan con el "Diner". Toma una ficha de la pila que combina con el color de la huella donde te encuentras y colócala frente a ti. Si ya tienes una ficha del mismo color de la huella donde te encuentras, tu turno termina y no recoges ficha.



- Si llegas a un espacio con mono, es tiempo de hacer monerías. Toma una ficha de cualquier otro jugador y colócala frente a ti. No puedes tener más de una ficha por cada lugar, así que si nadie tiene la ficha que necesitas, tu turno termina.



- Si llegas a un espacio de la flor, tu turno termina.



- Si llegas a un espacio del espacio Salida/Llegada y no has recogido las cuatro fichas de los lugares, tu turno termina. Continúe aquí encendido de su vuelta siguiente. Si has recogido las cuatro fichas, échale una mirada a *Es hora de ir a casa*, más abajo.

ES HORA DE IR A CASA

Una vez que hayas recogido las cuatro fichas, es hora de regresar a el espacio Salida/Llegada. No es necesario llegar por conteo exacto si vas a casa.

GANAR EL JUEGO

¡El primer jugador que visite los cuatro lugares y regrese a el espacio Salida/Llegada gana!

PARA GUARDAR

Guarda los animalitos en la envoltura. Luego coloca el resto del contenido en la caja y cierra la tapa para guardarlo.

Estaremos felices de escuchar sus preguntas o comentarios sobre este juego. Nuestros clientes en los EE.UU. favor escríbanos a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (sin costo alguno).

©2005 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved. TM and ® denote U.S. Trademarks. 42978-1



CUIDADO: Los peones de The Littlest Pet tienen un imán, por lo cual deben mantenerse lejos de tarjetas de débito/crédito, pantallas de televisores, monitores de computadoras y relojes ya que pueden dañarlos.



No se recomienda para niños menores de 3 años por tener piezas pequeñas – peligro de asfixia.

miltonbradley.com

