

SUPERMAN III

JUEGO DE PARKER BROTHERS BASADO EN LA PELICULA

Para 2 a 4 participantes. Edades de 7 a 14 años.

OBJETO DEL JUEGO

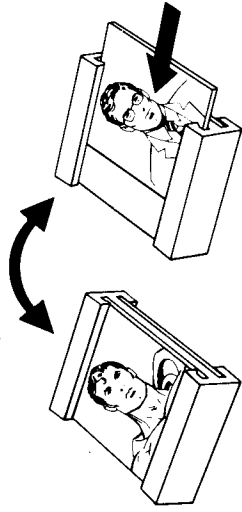
Convértete en un héroe reviviendo las emocionantes aventuras de SUPERMAN. Tú y tus adversarios deberán tratar de destruir el Computador Maligno que ha sido el causante de que SUPERMAN haya cometido toda clase de locuras. Utiliza las Tarjetas de Poder para cambiar de CLARK KENT a EL HOMBRE DE ACERO y así ganar fichas. Colecta el mayor número de fichas, y así podrás destruir al Computador Maligno y ganar el juego. Convértete en el ganador de este juego de grandes aventuras, y serás un héroe igual que SUPERMAN.

EQUIPO

Tablero * 4 piezas porta-tarjetas en colores rojo, azul, verde y amarillo * 4 marcadores SUPERMAN/CLARK KENT * 12 Tarjetas de Poder * 30 fichas de juego color rojo * 4 fichas verdes ROCKET/KRYPTONITE * Un par de dados.

PREPARATIVOS

1. Cada jugador escoge una pieza porta-tarjetas.
2. Coloca un marcador SUPERMAN en uno de los lados de la pieza. Luego vírala y coloca un marcador CLARK KENT en el lado opuesto. De esta forma, una figura estará en dirección opuesta a la otra. Ahora podrás cambiar de SUPERMAN a CLARK KENT, con la figura de cada lado mirando en la misma dirección.



3. Desprende las Tarjetas de Poder y las fichas de la hoja perforada.

4. Cada participante toma las tres Tarjetas de Poder cuyo color sea igual al de su porta-tarjetas, y las coloca frente a sí.

5. Coloca una ficha roja en cada espacio de las pistas amarilla y azul del tablero.

6. Coloca cada una de las fichas verdes ROCKET/KRYPTONITE en un cañón laser KRYPTONITE verde que se halla en la punta de control del computador.

7. Cada jugador rueda un dado. El que obtenga el número más alto juega de primero. (En caso de empate se vuelve a rodar el dado). El juego prosigue por turno con el jugador a la izquierda del que juega primero.

RESUMEN DEL JUEGO

Al tocarte tu turno, podrás hacer una de las siguientes cosas, pero solamente en este orden:

1. Rueda un dado.
2. Si deseas, utiliza una Tarjeta de Poder antes de moverte (Ver "Uso de las Tarjetas de Poder").
3. Mueve tu pieza de juego el número correspondiente de espacios.
4. Toma una ficha roja del espacio correspondiente de espacios, instrucciones de ese espacio, pero solamente cuando tu pieza de juego muestre la figura apropiada. Si se aterriza en un espacio de la PISTA INTERIOR AZUL, tu pieza de juego deberá mostrar a SUPERMAN para poder cobrar una ficha y seguir las instrucciones. Si aterrizas en un espacio de la PISTA EXTERIOR AMARILLA, tu pieza de juego deberá mostrar a CLARK KENT para poder cobrar una ficha y seguir las instrucciones.

5. Si cobras una ficha, debes colocarla en uno de los espacios debajo de tu color en el Computador. Así termina tu turno.

FORMA DE JUEGO

El objeto del juego es cobrar tantas fichas rojas como sea posible a fin de ser el primero en destruir el Computador Maligno. Para cobrar fichas, debes aterrizar en un espacio que tenga una ficha —y tu pieza de juego deberá mostrar la figura correspondiente.

Al aterrizar en un espacio de la PISTA INTERIOR AZUL, tu pieza debe mostrar a SUPERMAN para poder cobrar cualquier ficha y seguir las instrucciones que se indican en ese espacio.

Según vas cobrando fichas, coloca una en cada espacio debajo de tu color en el Computador. Trata de ser el primero en llenar todos los espacios en tu fila antes de colocar la séptima ficha en el botón de control rojo y circular del

Computador. Una vez hecho esto, destrúirás el Computador —y ganarás el juego! Comienza tu primer turno colocando tu pieza de jugar en el espacio PARTIDA (START), mostrando la figura de CLARK KENT. Luego, rueda un dado y mueve el número correspondiente de espacios en la pista amarilla o azul. Asegúrate de moverte en la dirección correcta, como lo indican las flechas del tablero.

NOTA: Si pasas por sobre una pieza de KRYPTONITE ahora o en cualquier momento durante el transcurso del juego, deberás virar tu pieza de juego para el lado opuesto. Por ejemplo, si pasas por sobre una pieza de KRYPTONITE con la figura de CLARK KENT, deberás cambiar para el lado de la figura de SUPERMAN. Continúa en ese lado hasta pasar por sobre otra pieza de KRYPTONITE.



Utiliza las instrucciones correspondientes en los espacios donde aterrices. Pero tu pieza de juego deberá mostrar la figura correcta para poder cobrar las fichas y seguir las instrucciones. Querrás aterrizar en los espacios de la PISTA INTERIOR AZUL como SUPERMAN, y en los espacios de la PISTA EXTERIOR AMARILLA como CLARK KENT.

CHATARRA

Si tu pieza de juego muestra la figura correcta, cobra una ficha si hay una allí. Luego desafía a uno de tus adversarios a "bataallar" para ganar una de sus fichas. Primero, identifica al jugador a quien desafías. Cada jugador toma entonces un dado y trata de rodar al número más alto en 2 de 3 veces. Quienquiera que lo haga, gana una ficha del otro jugador y la coloca en el próximo espacio en su fila del Computador. Así termina el turno. Si aterrizas en un espacio de Chatarra con la figura correcta y cuando esté ocupado por otro jugador, primero deberás "batir" a ese jugador, luego escoger a otro para "bataallar". Así termina el turno.

NOTA: Cuando aterrices en un espacio que esté ocupado por otro jugador o por otros jugadores, tienes que "bataallar" contra cada uno. Primero, si tu pieza de juego muestra la figura adecuada, cobras una ficha (si hay alguna allí) y sigues las instrucciones de ese espacio. Luego "bataallas" contra el jugador o jugadores que ocupan ese espacio contigo. Si "bataallas" contra más de un jugador, identifica al jugador que desafías. Cada uno de ustedes entonces toma un dado y trata de tirar el número más alto en 2 o 3 veces. Quienquiera que lo haga gana una ficha del otro jugador y la coloca en el próximo espacio de su fila del Computador. Debes "bataallar" en la misma forma contra los otros jugadores que ocupan ese espacio, y así termina el turno.

VIRAJE DE TARJETA

Si tu pieza de juego muestra la figura correcta, cobras una ficha si hay alguna allí. Luego puedes escoger una de las siguientes dos cosas: Si has utilizado una de las Tarjetas de Poder, puedes voltear boca arriba para utilizarla de nuevo en otro turno. Así termina tu turno, —o— puedes voltear una de las Tarjetas de Poder de tu adversario boca abajo. Ese jugador no podrá usar esa tarjeta hasta que no aterrice en un espacio marcado "Viraje de Tarjeta". Termina así el turno.

ZAP

Si tu pieza de juego muestra la figura correcta, cobras una ficha si hay alguna allí. Puedes entonces mover una ficha verde ROCKET/KRYPTONITE un espacio hacia adelante o hacia los lados en cualquier fila del Computador. Si mueves una ficha ROCKET/KRYPTONITE al mismo espacio que el de una ficha roja de otro jugador, se "sopla" la ficha roja. Retira del tablero la ficha roja y la ficha verde que la destruyó. Así termina el turno. Si eres el primero en mover una ficha ROCKET/KRYPTONITE, sólo podrás moverla para adelante a uno de los espacios frente al panel de control del Computador. Una vez que la ficha esté en uno de los espacios del Computador, podrá moverse para adelante o para los lados la próxima vez que alguien aterrice en un espacio ZAP.

NOTA: Si cobras una ficha roja y tienes que colocarla en un espacio del Computador que está ocupado por una ficha ROCKET/KRYPTONITE. Se retiran ambas fichas del tablero y así termina el turno.

DIRIGIRSE A LA CASETA DEL TELEFONO

Si aterrizas como CLARK KENT, se termina tu turno. Pero si aterrizas como SUPERMAN cobras una ficha si hay alguna allí. Luego, mueve tu pieza de juego a uno de los tres espacios de CASSETAS de la pista amarilla, y voltear tu pieza de juego para el lado de CLARK KENT. Cobra una ficha si la hay. Luego termina tu turno.

CASETA

Si tu pieza de juego muestra a CLARK KENT y aterrizas en este espacio por cuenta exacta, cobra una ficha si hay alguna allí. Así termina tu turno.

USO DE LAS TARJETAS DE PODER

Deberás usar una Tarjeta de Poder después de rodar el dado, pero antes de mover tu pieza de juego —y tu pieza de juego debe mostrar a SUPERMAN. Voltea la tarjeta que estás usando boca abajo, luego toma tu turno.

* Utiliza la tarjeta VUELA (FLY) para "volar" a cualquier espacio en la pista interior azul. No utilices la marca del dado, si no, mueve tu pieza de juego al espacio que escogas. Cobra una ficha, si la hay, y sigue las instrucciones del espacio. Luego termina tu turno.

* Utiliza una tarjeta "RAYO DE CALOR" (HEAT RAY) para derretir cualquier KRYPTONITE que se interponga en tu paso. No voltees tu pieza de juego cuando pases por sobre cualquier pieza de KRYPTONITE. Si tu pieza de juego muestra la figura adecuada para el espacio en que aterrizas, cobra una ficha si la hay, y sigue las instrucciones de ese espacio. Luego termina tu turno.

* Utiliza una Tarjeta de FUERZA (STRENGTH) para moverte para atrás en el tablero. Rueda el dado y muévete el número apropiado de espacios hacia atrás (contra la dirección de las agujas). Deberás voltear tu pieza de juego cada vez que pasas sobre una pieza de KRYPTONITE. Si tu pieza de juego muestra a la figura correcta para el espacio en que aterrizas, cobra una ficha si la hay y sigue las instrucciones de ese espacio. Luego termina tu turno.

Sólo puede usarse una Tarjeta de Poder por turno. Una vez jugada, la tarjeta permanece boca abajo y fuera de juego hasta aterrizar en un espacio marcado Viraje de Tarjeta y eliges mover la tarjeta boca arriba y ponerla en juego de nuevo.

GANADOR

El jugador que coloque una ficha roja en el botón de control rojo y circular del Computador DESPUES de haber colocado una ficha roja en cada espacio de su fila del Computador, será el GANADOR DEL JUEGO.