

Si tu personaje termina su movimiento en una de las siguientes casillas, tu turno termina:

- Una casilla sin imagen
- Una casilla sin imagen y con sólo una flecha
- Una casilla donde la escalera o el tobogán sólo pasan por ahí
- Una casilla con imagen en la parte superior de la escalera
- Una casilla con imagen en la parte inferior del tobogán

CÓMO GANAR

El primer jugador en llegar a la casilla #100 gana el juego. Puedes llegar de 2 formas:

1. Por conteo exacto. Si el número que te da la ruleta sobrepasa la casilla #100, no muevas. Prueba otra vez en tu próximo turno.
2. Subiendo por la escalera cuando terminas tu jugada en la casilla #80, que lleva al jugador directo a la casilla #100.

Sesame Workshop®, Sesame Street® and associated characters, trademarks and design elements are owned and licensed by Sesame Workshop. © 2011 Sesame Workshop. All Rights Reserved.
The HASBRO and MB names and logos and CHUTES AND LADDERS are trademarks of Hasbro.
© 2011 Hasbro, Pawtucket, RI 02862 USA. All Rights Reserved. TM & ® denote U.S. Trademarks.

Estaremos felices de recibir tus preguntas o comentarios sobre este juego. Escríbanos a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel.: 888-836-7025 (sin costo alguno).

hasbrogames.com



1013293000



EDICIÓN

De 2 a 4 jugadores

EDAD 3+

CONTENIDO

Tablero de juego

4 personajes con base

Ruleta con base y flecha

¡Acompaña a Elmo y sus amigos en una aventura hasta la cima! Elige tu personaje favorito de Plaza Sésamo y gira la ruleta para contar y moverlo hacia adelante y hacia atrás por el tablero de juego. Sube las escaleras, evita los toboganes y quizás seas el primero en llegar a la casilla #100.

OBJETIVO

Ser el primer jugador en llegar a la casilla #100.

ARMADO – A LOS PADRES:

Con cuidado desprende todas las piezas plásticas de la guía. Si es necesario usa una lima de uñas o una lija de papel para quitar el exceso de plástico de las piezas. Desecha la guía después de sacar las piezas del juego.

NO REQUIERE LECTURA PARA JUGAR.
REQUIERE SER ARMADO POR UN ADULTO.

1. RULETA: Desprende la ruleta de la hoja. Desecha el resto. Luego arma la ruleta como se muestra en la Figura 1.

2. PERSONAJES: Desprende los personajes de la hoja de papel. Desecha el resto. Introduce cada personaje en una base transparente. Traba el marco para fijar el personaje adentro como se muestra en la Figura 2.

FIGURA 1

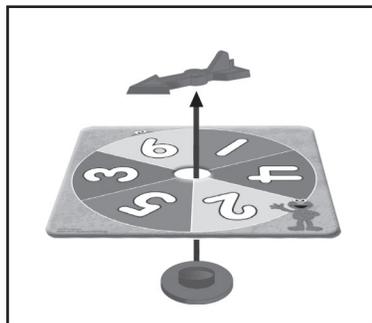
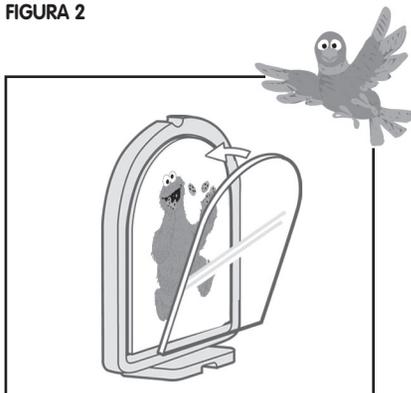


FIGURA 2



PREPÁRATE

Coloca el tablero al alcance de todos los jugadores para que les sea fácil mover sus personajes de casilla en casilla. Todos escogen un personaje para jugar. Para comenzar, coloca los personajes escogidos cerca del #1, fuera del tablero. ¡Prepárate para la diversión!

LAS CASILLAS:

Échale un vistazo al tablero de juego. Las casillas están numeradas del 1 al 100. Los jugadores mueven sus personajes hacia adelante y hacia atrás por el tablero, siguiendo los números en orden ascendente. Comienzan en la casilla #1 y mueven hacia la casilla #10, luego suben a la casilla #11 y prosiguen hacia la #20, etc.

Claro que también puedes mover hacia arriba subiendo las escaleras y algunas veces puedes bajar también, deslizándote por los toboganes. Veremos eso más adelante.

CÓMO JUGAR

Todos giran la ruleta. El jugador que obtenga el número mayor juega primero. El juego continúa hacia la izquierda.

QUÉ HACER EN TU TURNO:

En cada turno, el jugador gira la ruleta y mueve su personaje casilla por casilla la cantidad indicada por la ruleta. Por ejemplo, en el primer turno, si obtienes un 5, mueve a la casilla #5 en el tablero. En los turnos siguientes, anima a tu hijo a "seguir contando". Por ejemplo, si está en la casilla #5 y obtiene un 3, en vez de contar "1, 2, 3" cuando avance, puede contar "6, 7, 8". Tras mover su personaje, su turno termina. NOTA: Dos o más personajes pueden estar en la misma casilla al mismo tiempo.

SUBIR POR LA ESCALERA O BAJAR POR EL TOBOGÁN

Fíjate qué hacen los personajes en cada imagen al subir por la escalera o bajar por el tobogán.

ESCALERAS: Cada vez que un personaje llega a una casilla con imagen al pie de una escalera, ese personaje debe subir hasta la casilla con imagen en la parte superior de la escalera. Por ejemplo, si terminas tu jugada en la casilla #21, puedes subir inmediatamente a la casilla #42.

TOBOGANES: Cuando un personaje termina su movimiento en una casilla con imagen en la parte superior de un tobogán, debe deslizarse hasta la casilla con imagen en la parte inferior del tobogán. Por ejemplo, si terminas tu jugada en la casilla #93, debes inmediatamente bajar a la casilla #73.

