

# Don't Wake Daddy®

GAME



## ADVERTENCIA:

Contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas por niños menores de 3 años.

## ¡No despierten a Papá!

Para 2 a 4 jugadores de 4 años o más de edad

Reglas. ©1992 Parker Brothers, una división de Tonka Corporation  
Beverly, MA 01915. Impreso en EE.UU.

### OBJETIVO

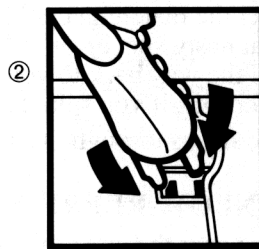
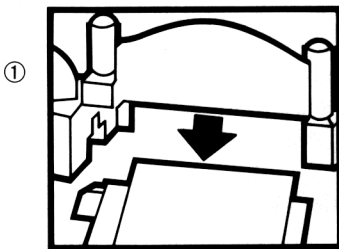
Ser el primer jugador en ir en caminar en puntas de pie desde la cama, evitar todos los obstáculos ruidosos y llegar hasta el refrigerador en busca de un bocado de medianoche, sin despertar a Papá.

### EQUIPO

Tablero del juego DON'T WAKE DADDY™ • cama de 3 piezas: cama, respaldo y Papá • gorro de dormir de Papá • mazo de 24 cartas • 4 movedores • bases de los movedores • etiquetas aplicables por el usuario y almohadillas

**MONTAJE:** la ilustración de la parte inferior de la caja muestra el montaje una vez completado.

- Aplique las etiquetas a presión:
  - \*El nombre DON'T WAKE DADDY en el pie de la cama
  - \*2 cajones en la mesa de noche
  - \*El frente de reloj en el reloj despertador
  - \*Manta, almohada y sábana en la cama
- Inserte el respaldo en el marco de la cama (ver ilustración 1).
- Coloque a Papá en la cama insertando primero el "extremo" posterior y luego el frontal (ver ilustración 2).



### PREPARACION

- Coloque la cama de Papá en el medio del tablero y el gorro de dormir sobre su cabeza. Luego, póngalo a dormir presionándolo hacia abajo sobre la cama.
- Cada uno de los jugadores debe seleccionar un movedor de color distinto y colocarlo sobre la cama del mismo color, al comienzo del recorrido.

\***AVISO:** Si prefiere que los movedores sean todos niños o niñas, deberá usar los movedores adicionales que se proporcionan con el mazo de cartas. Use dos cartas rectangulares del mismo color (para que puedan calzar fácilmente en la base) y asegúrese de que cada jugador tenga un movedor de distinto color. Coloque los movedores sobrantes fuera del juego.

•Retire todos los movedores sobrantes del mazo de cartas y mezcle las 16 cartas con ilustraciones restantes. Distribúyalas cara arriba para que cada jugador reciba la misma cantidad de cartas. **Nota:** si se trata de un juego de tres jugadores, deje la carta con la ilustración sobrante fuera del juego. ¡Como ningún jugador tendrá esta ilustración, todos los jugadores que aterricen en el espacio correspondiente a la misma estarán a salvo!

## EL JUEGO

•El jugador más joven comienza primero y el juego continua hacia su izquierda.

### Quando llegue su turno:

① **Haga girar el selector. Si indica:**

- Un color:** mueva su personaje al primer espacio vacío de dicho color.
- La estrella púrpura:** Mueva su personaje desde cualquier posición del tablero a la posición inmediatamente enfrente del que lleva la delantera. Si usted lleva la delantera, haga girar nuevamente el selector. **Aviso:** si no hay otros jugadores en la pista, muévelo a la primera posición de la pista.

② **Si aterriza en:**

•**Un espacio de color que no posee ilustración ni número:** ¡está a salvo!

•**Un espacio con ilustración y número:** oh oh, ¡su torpeza puede crearle problemas! Si posee en su mano la carta que corresponde al espacio en que ha aterrizado, estará a salvo. Su turno finaliza, pero conserve la carta.

Si no la posee, deberá pulsar el botón del reloj despertador la cantidad de veces indicada por el espacio. Si despierta a Papá y lo hace saltar de la cama, deberá hacer dos cosas:

1) Recoja la carta que corresponda al espacio, del jugador que la posea (la próxima vez que aterrice en ese inoportuno espacio estará a salvo) y

2) Vuelva hacia atrás, hacia su cama y comience de nuevo (recuerde que si saca la estrella púrpura saltará a la delantera).

Si Papá no se despierta con la alarma, quédese en el espacio en que aterrizó hasta el siguiente turno.

## EL ESPACIO DEL REFRIGERADOR Y EL GANADOR

Si se encuentra casi al final del recorrido y saca un color del cual no hay más espacios, desplácese directamente al arco iris ya que éste posee todos los colores.

Gana el primer jugador que aterriza en el refrigerador con el arco iris. ¡No coma demasiado!

0455-1 R1



Tendremos sumo agrado en responder a sus preguntas o atender sus comentarios sobre este juego. Escriba a: Consumer Relations Department, Parker Brothers, P.O. Box 1012, Beverly, MA 01915.