

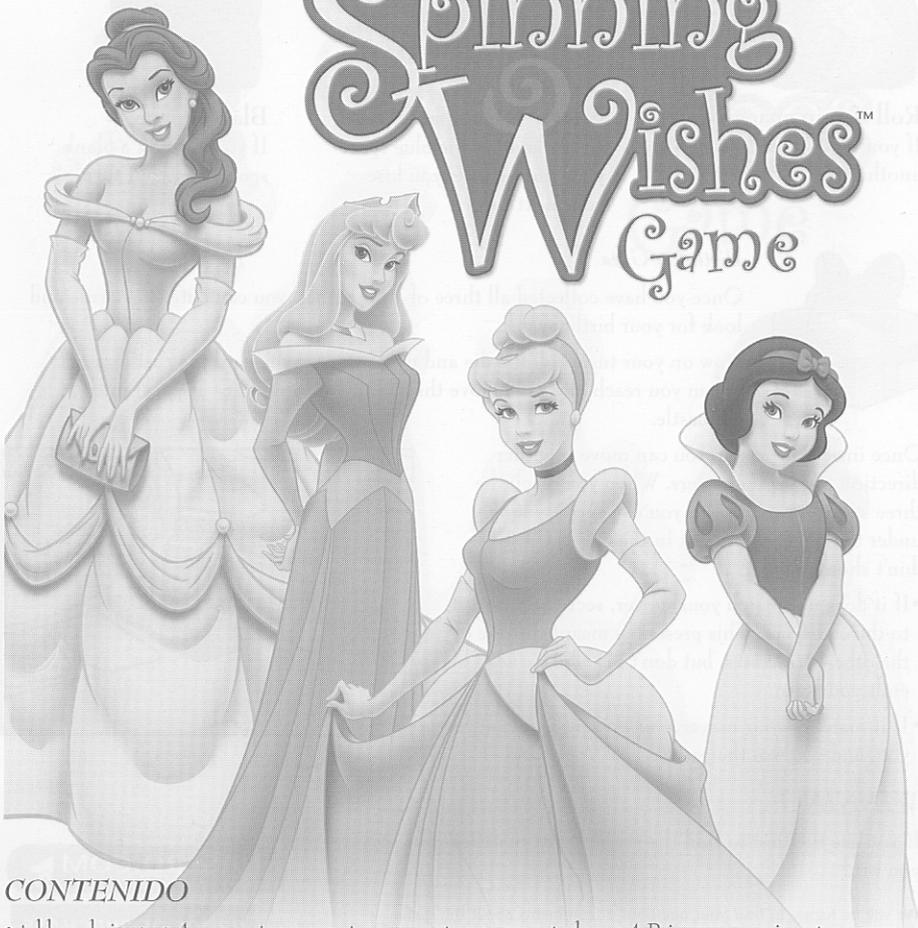
EDAD 4+
De 2 a 4 Princesas

Disney

◆ PRINCESS

 **CUIDADO:**
PELIGRO DE ASFIXIA-Piezas pequeñas.
No es para niños menores de 3 años.

Spinning Wishes™ Game



CONTENIDO

- tablero de juego • 4 peones transparentes con ventanas que se traban • 4 Princesas para insertar
- 24 fichas con deseos • 4 fichas con regalo de cumpleaños • 12 soportes para deseos (3 para cada Princesa) • rueda de los deseos plástica con su base • dado • 2 hojas de etiquetas

OBJETIVO

Ser la primera Princesa en recoger tus tres deseos y encontrar tu regalo de cumpleaños del príncipe.

ARMADO (Requiere ser armado por un adulto)

1. Con cuidado saca todos los insertos de Princesa de la hoja de papel. Deshazte de los restos.
2. Saca los peones transparentes y las ventanas para trabar del marco de plástico. Deshazte de los residuos.
3. Coloca cada foto de Princesa en los peones transparentes, y traba la ventana como se ilustra en la Figura 1.
4. Saca las piezas de la bolsa plástica. Deshazte de la bolsa plástica.
5. Cada princesa tiene tres soportes para deseos. Coloca una etiqueta a cada soporte como sigue: las etiquetas con manzana en los soportes morados, las etiquetas con zapatilla de cristal en los soportes azules, las etiquetas con la rosa en los soportes amarillos y las etiquetas con corona en los soportes rosados. Ver Figura 2. Deshazte de los desechos de la hoja de etiquetas.
6. Separa la Rueda de los Deseos de la base, desprendiéndola por el área perforada.
7. Coloca la etiqueta con las estrellas que giran en la parte superior de la base, y la etiqueta con las estrellas que giran en la parte superior de la Rueda de los Deseos. Ver Figura 3.
8. Coloca las etiquetas cuadradas al dado.
9. Desprende las fichas para deseos y los regalos de cumpleaños de la hoja de piezas. Deshazte de los residuos de cartón.

Figura 1

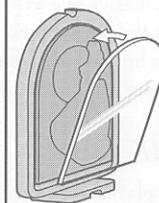


Figura 2

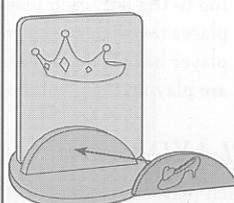
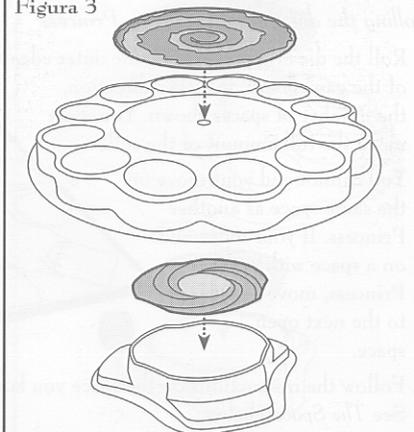


Figura 3



DISPOSICIÓN

La Figura 6 muestra el juego armado y listo para 4 jugadores. Refiérete a él cuando vayas a disponer tu propio juego.

1. Coloca el tablero en el centro del área de juego.
2. Desliza la base de la Rueda de los Deseos por debajo del tablero y por el orificio del centro.
3. Coloca la Rueda de los Deseos encima de base, encajando la protuberancia debajo de la rueda y dentro de la ranura en la base.
4. Ahora cada jugador, comenzando con el más joven, escoge una princesa. Asegúrate de que cada Princesa tenga una foto en el peón: Blanca Nieves tiene una manzana, Cenicienta tiene una zapatilla de cristal, Bella tiene una rosa y la Bella Durmiente tiene una corona. Toma los soportes para deseos con las etiquetas que combinan con tu peón de Princesa. Coloca las Princesas y los soportes para deseos que no participen en el juego de vuelta en la caja.
5. Coloca a tu Princesa en aquella entrada del castillo que combine con tu peón. Aquí es donde ella comenzará su búsqueda (Ver Figura 4). Tú debes sentarte detrás de la entrada de tu Princesa.
6. Coloca las cuatro fichas de los regalos de cumpleaños con la ilustración boca abajo y mézclalas. Luego, sin que nadie vea, coloca una en cada espacio de los patios cerca de las torres del castillo (Ver Figura 5). Coloca siempre los cuatro regalos sin importar el número de jugadores en el juego.

Figura 4

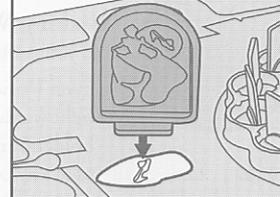
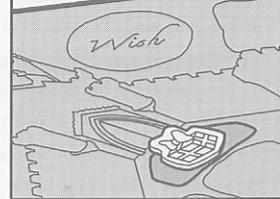


Figura 5



7. Coloca todas las fichas de los deseos en la tapa de la caja. Comenzando con el más joven, y siguiendo hacia la izquierda, cada jugador escoge una ficha de deseos, la introduce dentro de uno de sus soportes para deseos y coloca este soporte, con la etiqueta mirando hacia fuera, en la Rueda de los Deseos. Esto se repite hasta que cada jugador haya colocado tres deseos con su soporte en la Rueda de los Deseos.
- NOTA: Si hay menos de 4 jugadores, habrá espacios vacíos en la Rueda de los Deseos.

A JUGAR

Cada jugador lanza el dado. El jugador que haya sacado el número mayor es "la mágica Princesa" que comienza primero. El juego continúa hacia la izquierda.

Lanzando el dado y moviendo tu Princesa

1. Lanza el dado y mueve por el borde exterior del tablero, en cualquiera de las dos direcciones, el número de espacios mostrados. Debes mover el número total que te da el dado.
2. No puedes terminar tu turno en el mismo espacio que tenga otra Princesa. Si tu turno termina en el mismo espacio que otra Princesa, mueve hacia el próximo espacio vacío.
3. Sigue las instrucciones que te da el espacio donde llegaste. Lee *Los Espacios*, más abajo.
4. El juego continúa hacia la izquierda.

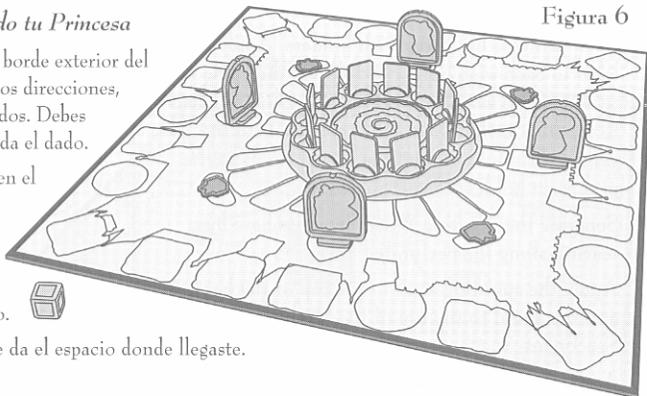


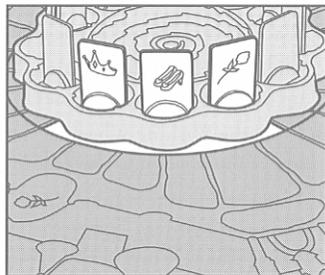
Figura 6

Los Espacios

Espacios de la Rueda de los Deseos

¡Si llegas ahí, puedes girar la Rueda de los Deseos!

- Cada Princesa tiene un rayo de luz encantado (que hace juego con el color de los soportes para deseos) frente a la entrada del castillo que hace juego. Puedes tomar cualquier deseo que caiga (completa o parcialmente) dentro de tu rayo de luz encantado.
- Para tomar un deseo de la rueda, inclina ligeramente el deseo y soporte hacia ti, y sácalo.
- No te preocupes si no recoges uno de tus propios deseos – puedes tener la oportunidad de intercambiarlo si llegas al espacio de Intercambio de Deseo (mira Espacio de Intercambio de Deseo más abajo).
- Solo puedes tener tres deseos frente a ti al mismo tiempo. Si ya tienes tus tres deseos, puedes girar la rueda e intercambiar uno de los deseos frente a ti con uno que caiga en tu luz encantada.
- Una vez que todos los deseos hayan sido sacados de la Rueda de los Deseos, trata al espacio de la Rueda de los Deseos como un espacio de Intercambio de Deseo.



Puedes escoger la Rosa, la Zapatilla de Cristal o la Corona, ya que los tres deseos están dentro de tu luz encantada.

Tu turno termina.



Espacio de Intercambio de Deseo – Si llegas aquí, puedes intercambiar uno de tus deseos que hayas recogido con uno recogido por otra Princesa.

- El intercambio es opcional para la Princesa que llega a este espacio.
- El intercambio NO es opcional para la Princesa que hayas escogido para el intercambio.
- Si no tienes deseos para intercambiar, no puedes intercambiar.

• Una vez hayas recogido tus tres deseos, no puedes hacer más intercambios y las otras Princesas no pueden tomar ninguno de tus deseos.

Tu turno termina.



Espacio Lanzar otra vez – Si llegas al espacio Lanzar otra vez, tienes otro turno.



Espacio Pierde un turno – Si llegas a este espacio, tu turno termina y pierdes tu próximo turno.



Espacio en Blanco – Si llegas a este espacio, tu turno termina.



Regalos de Cumpleaños

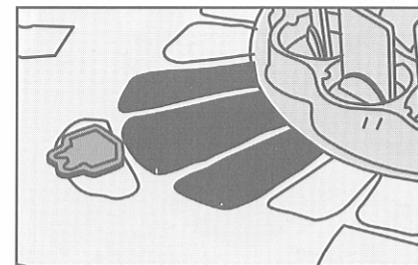
Una vez que hayas recogido tus tres deseos, puedes entrar al castillo y buscar tu regalo de cumpleaños.

Ahora en tu turno, lanza el dado y hazte camino hacia las entradas del castillo.

Cuando llegues a una entrada, pasa por ella (contándola como un espacio) para entrar al castillo.

Una vez dentro del castillo, puedes mover en cualquiera de las dos direcciones hacia las torres. Cuando llegues al tercer espacio cerca de la torre, puedes mirar secretamente debajo del regalo de cumpleaños en el patio para ver a quién le pertenece el emblema. Pero no lo muestres a nadie.

- Si no es tu emblema, devuélvelo secretamente al patio. Este regalo le pertenece a otra Princesa, pero no digas a quién. Tu turno termina.
- Si es tu emblema, el regalo es para ti y ganas el juego.



PARA GANAR

Si encuentras el regalo con tu emblema, ¡ganas el juego!

Estaremos 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 (sin costo). Canadian consumers please write to: Hasbro Canada Corporation, 2350 de la Province, Longueuil, QC, Canada, J4G 1G2.

© Disney.
Los nombres y logos de HASBRO, MILTON BRADLEY, y MB son ® y © 2004 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Todos los derechos reservados.
© denotes Reg. U.S. Pat. & TM Office. 41992-1

HASBRO.COM
FOR NEW PRODUCTS AND OFFERS

MB
MILTON
BRADLEY

Hasbro