



www.ruibalgames.com



Jugadores: 2 a 4



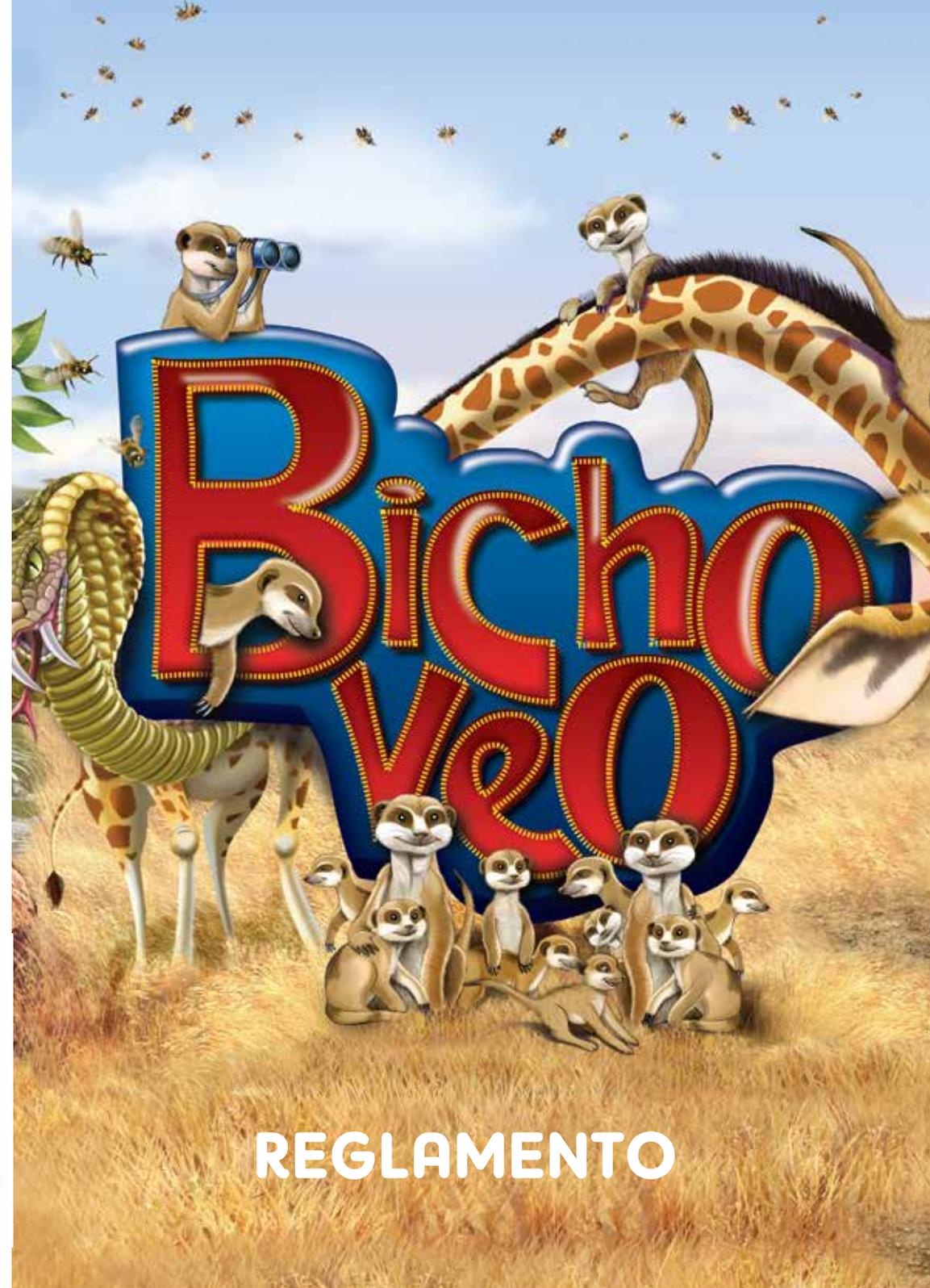
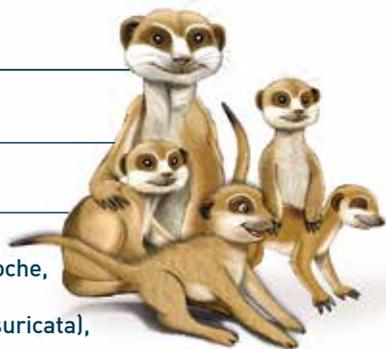
Edades: de 5 a 99 años



Duración promedio de la partida: 30' a 60'



Contenido: 1 Tablero de cartón, 1 Flecha plástica, 1 Eje, 12 Suricatas, 2 Patitos, 1 Bolita (huevo), 1 Broche, 2 Vasos, 1 Cobra, 1 Enjambre (careta), Elástico, 1 Trampolín, 1 Ficha plástica redonda (ficha piojo-suricata), 1 Lámina autoadhesiva, 1 Reglamento.



REGLAMENTO

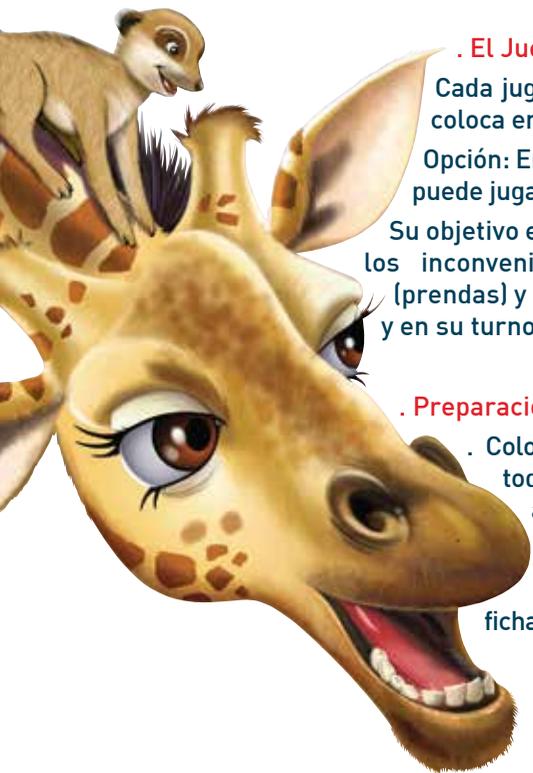
. BICHO VEO | El Juego de las Suricatas

. REGLAS DE JUEGO

. 2 a 4 Jugadores

. Contenido

1 Tablero de cartón, 1 Flecha plástica, 12 Suricatas , 2 Patitos, 1 Bolita (huevo), 1 Broche, 2 Vasos, 1 Cobra, 1 Enjambre (careta), Elástico, 1 Trampolín, 1 Ficha plástica redonda (ficha piojo) , 1 Lámina autoadhesiva, 1 Reglamento.



. El Juego

Cada jugador toma 3 suricatas del mismo color y las coloca en las bases 🐾 de su cueva (igual color).

Opción: En caso de no disponer del tiempo necesario se puede jugar con 1 ó 2 suricatas.

Su objetivo es recorrer el circuito del Kalahari sorteando los inconvenientes que se presentan en el camino (prendas) y llegar con las 3 suricatas a la zona protegida y en su turno salir del tablero.

. Preparación

. Colocar el tablero sobre la mesa al alcance de todos los jugadores y ubicar la flecha en el agujero central.

. Colocar el elástico en la careta-enjambre.

. Pegar los autoadhesivos (piojo-suricata) en la ficha plástica redonda, uno de cada lado de la ficha.

. Reglas de Juego

Comienza el jugador más bajito haciendo girar la flecha. El juego continúa con el jugador de su izquierda .

Para sacar cada suricata de la cueva, el jugador debe girar la flecha y obtener SU COLOR. Cuando lo logra, coloca la suricata en la casilla de SALIDA y tira nuevamente para hacerla avanzar hasta el casillero que corresponda.

No puede colocarse una suricata en una casilla ya ocupada: la intrusa debe volver a la casilla que ocupaba.

Cuando una suricata cae en la salida de una cueva, el jugador deberá tirar nuevamente y avanzar.

Cuando la suricata cae en una casilla con prendas (casillas numeradas), debe cumplir con la prenda correspondiente (Ver PRENDAS).

Una vez que las suricatas están de regreso y logran entrar a su área protegida, en su turno y al sacar su color la triunfadora será retirada del tablero.

Si al entrar en la zona protegida la casilla está ocupada, vuelve a su anterior ubicación y debe esperar el próximo turno.

. Prendas

.1 - **Flamenco**: El jugador que cae en esta casilla deberá saltar en una pierna alrededor de los participantes hasta llegar a su lugar. Para lograrlo deberá con la mano izquierda por atrás agarrarse el pie derecho o viceversa, sin apoyarse en ningún lado. De no lograrlo pierde el turno, si lo consigue vuelve a girar la flecha.

. 2 - **Zorrino**: El jugador deberá colocarse un broche en la nariz para evitar el mal olor y se lo podrá sacar en su próximo turno o en el caso que otro jugador caiga en esa casilla: de ser así deberá pasarle el broche a éste.

. 3 - **Ojo al Piojo**: El jugador que cae en esta casilla deberá tomar la FICHA PIOJO-SURICATA, la colocará en el trampolín (circulo mayor) y presionará el extremo opuesto para que gire en el aire: si al caer sale el piojo debe rascarse la cabeza y pierde el turno; si sale suricata, tira nuevamente.

. 4 - **Abejas**: Al caer en este casillero el jugador se colocará la CARETA-ENJAMBRE y se la podrá sacar solamente cuando a otro jugador le toque la misma prenda o cuando haya logrado entrar a su ZONA PROTEGIDA.

. 5 - **La Rana**: Cuando un jugador cae en esta casilla deberá saltar imitando a la rana (sin apoyo) alrededor de los participantes hasta llegar a su lugar. De no lograrlo pierde el turno, si lo consigue vuelve a girar la flecha.

. 6- **Los Patos y el Huevo**: El jugador que cae en esta casilla deberá taparse los ojos y darse vuelta, y el participante que está enfrente colocará el huevo debajo de uno de los dos patos. El jugador deberá acertar qué pato puso el huevo. De no acertar, cede el turno al próximo jugador. Si acierta vuelve a girar la flecha.

. 7 - **La Cobra y la Suricata**: El jugador deberá colocar la suricata debajo de un cubilete sin que lo vea el jugador de su derecha; éste colocará la cobra sobre el cubilete debajo del cual sospecha que está la suricata: si acertó, el dueño de la suricata pierde un turno. Si la suricata se salvó, tira de nuevo.

. 8 - **La Jirafa y el Agua**: Deberá beber toda el agua del vaso sin ayuda de sus manos y sin volcarla: de no lograrlo cede el turno al próximo jugador. Si lo logra vuelve a girar la flecha.

. Ganador

SERA GANADOR QUIEN LOGRE RETIRAR PRIMERO A SUS SURICATAS DEL TABLERO.

¡A Jugar!