

## Oca y Parchís

El juego que acaba de adquirir, es un trabajo realizado con toda la ilusión y un diseño exclusivo por parte de los diseñadores de nuestra marca aquamarine games. Las ilustraciones han sido creadas por la ilustradora Dña. Maria Espejo, por tanto cada casilla es una obra de arte.

Desde aquamarine games les damos las gracias por depositar su confianza en nuestros productos, y esperamos que disfruten del juego.

### INSTRUCCIONES DEL JUEGO DE LA OCA aquamarine games

#### 1. OBJETIVO DEL JUEGO

Partiendo de la casilla de salida (la Sirena del lago del Retiro), izar la bandera que se alza en el Parque de la Oca (casilla 63), salvando los obstáculos del camino, sin que la muerte (casilla 58) te alcance, pues volverás al punto de partida.

#### 2. REGLAS DEL JUEGO

Los jugadores comienzan la carrera, donde malabaristas, acróbatas, payasos, personajes de ensueño y seres fantásticos te guiarán por el camino que te lleva al jardín de la Oca, donde el primero que llegue será el ganador.

Pueden jugar de dos a cuatro jugadores, que saldrán de la fuente de la Sirena del Parque del Retiro, y a la tirada simultánea de los dados, sale el jugador que obtenga la máxima puntuación.

Correlativamente y siguiendo el sentido contrario de las agujas del reloj, cada jugador juega su dado y moverá la ficha tantas casillas como indique el dado, para avanzar en el camino.

Si el jugador cae en una Oca, saltará a la Oca siguiente y según el dicho: "de Oca a Oca y tiro porque me toca", tirará de nuevo.

Por el camino el jugador se va a encontrar casillas especiales, que le obligan a avanzar o retroceder un número determinado de espacios, y otras que te obligan a pasar turnos sin jugar e incluso regresar al punto de partida.

Así encontramos:

- Los puentes (casillas 6 y 12). Si caes en la casilla 6, y según el dicho: "de puente a puente y tiro porque me lleva la corriente", saltarás al puente de la casilla 12 y tirarás de nuevo. Si caes en la casilla 12, bajo las palabras "de puente a puente, me devuelve la corriente", retrocedes a la casilla 6.
- Los dados se encuentran en las casillas 26 y 53, magistralmente movidos por los malabaristas. Si caes en la casilla 26, dices "de dado a dado y tiro porque me ha tocado", y vuelves a volar sobre el tablero a la casilla 53, tirando de nuevo. Y si caes en la casilla 53, estás obligado a tirar de nuevo el dado y si sacas un 3, regresas a la casilla 26.

Otras casillas especiales son:

- El laberinto (casilla 42), que nos obliga a retroceder a la casilla 30, y estás un turno sin jugar.
- La posada (casilla 19). Si el jugador cae en esa casilla, deberá esperar un turno sin jugar.

- El pozo (casilla 31), no se puede salir hasta que otro jugador te reemplace, es decir, que caiga en esa casilla y te sustituya, de tal manera que el salvado se situará en la casilla donde estaba el que lo reemplazó. En el caso de no tener ningún jugador detrás, se esperarán dos turnos sin jugar.
- La cárcel (casilla 52) también nos obliga a detenernos contra nuestra voluntad. Hay que permanecer ahí hasta que otro jugador caiga y te rescate, o bien, si nadie puede rescatarnos, permaneceremos tres turnos sin jugar.
- Si nos tropezamos con la muerte (casilla 58), irremediablemente tenemos que volver a empezar, saliendo de nuevo de la casilla de partida.

En la recta final, y para entrar al jardín de la Oca, es necesario sacar los puntos justos. En caso de exceso, se retroceden tantas casillas como puntos nos sobran.

Y ahora...¡A volar!

## El parchis exclusive

### INSTRUCCIONES EN ESPAÑOL

- El objetivo consiste en pasar las 4 fichas que se encuentran en la casa (círculos de cada color) a su posición final. Para ello es necesario atravesar todas las casillas evitando ser comido por otro jugador.
- Elige tu color de juego de los 4 disponibles
- Todos los jugadores en competición tiran el dado, el que consiga la máxima puntuación comienza a tirar, y sigue el turno según el sentido contrario a la agujas del reloj.
- Cuando un jugador saca un 5 colocará una ficha en su casilla de salida.
- En caso de llegar a una casilla ocupada por otro jugador, esta será enviada a su casa y el nuevo ocupante adelanta 20 casillas.
- Las casillas seguras están marcadas, y en estas no corres peligro que coman tu ficha.
- Cuando un jugador saca un 6 este vuelve a tirar, si vuelve a sacar un 6 seguirá en juego y volverá a tirar, pero si en esta última tirada saca otro 6, recibirá una penalización regresando al círculo de su color..
- Cada vez que una ficha termina su recorrido el jugador tiene un premio de 10 casillas que utilizará para mover otras fichas en juego.

**Se considera una barrera cuando en cualquier casilla hay dos fichas de un mismo jugador. Si se produce esta situación, ningún jugador, incluido el propietario de la barrera, podrá pasar por dicha casilla.**

aquamarine games  
 COMPUDID S.L.  
 C/Angelita Camarero 5C  
 28035 Madrid  
 España

Atención al cliente:91 3164030

ART. N. CP007 COMPUDID S.L.

Advertencia:

**NO CONVIENE A NIÑOS MENORES**

**DE 36 MESES. PIEZAS PEQUEÑAS Y O BOLA PEQUEÑA. PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO**

Retirar todos los elementos del embalaje antes de dar el juguete al niño. Es útil conservar la dirección del fabricante

[www.aquamarinegames.es](http://www.aquamarinegames.es)

## JOGO DO GANSO

Inicia la partida o jogadorque após lançar odado, tiver conseguido a maior pontuação. Cada jogador lança o dado por turno e avança o número de casas indicado no dado.

### Tabuleiro

**A Ponte:**Quando un jogador cai na casa N.6, passará para a 12 e lançará novamente o dado. Quando um jogador cair na casa 12 passará para N6 e lançará novamente o dado.

**Os Dados:** O jogador que cair na casa N.26 pasará para N.53 e do mesmo modo, se um jogador cair na casa N.53 passará para a 26 e poderá lançar de novo o dado.

**O Laberinto:**O jogador que cair na casa N42 deverá permanecer dois turnos sem jogar.

**A Pousada:** O jogador que cair na casa 19 será obrigado a permanecer dois turnos sem jogar.

**A Prisao:** Se um jogador cae en prisao devera permanece na prisao até que outro jogador caia nessa mesma casa.

**A Morte:**O jogador que cae na casa 58, deverá voltar a casa N1

**O Ganhador:** Ganhará la partida o jogador que chegar antes á casa N63. Deverá chegar com uma jogada exacta, de lo contrario retrocederá todos os pontos que tiver tirado a mais.

## LUDO

### Básico

Ludo é um jogo antigo, que pode ser jogado por 2, 3 ou 4 jogadores. O tabuleiro quadrado tem um percurso em forma de cruz e cada jogador tem quatro peões. Os dados definem o movimento dos peões coloridos que percorrem o tabuleiro.

### Objetivo

O objetivo do jogo é ser o primeiro a dar a volta no tabuleiro e colocar os peões na base de sua cor no centro do tabuleiro.

### Regras

As regras são simples e, muito parecida com a do jogo de tabuleiro que já é conhecido. O jogo começa com os quatro peões de cada cor na base nos cantos do tabuleiro (tela), que devem ser levados para o centro do tabuleiro onde se localiza outra base da mesma cor dos seus peões.

## **Movimentos**

Primeiro você tem que tirar os peões da base, para isso você deverá tirar 5 nos dados, podendo ser 5 em um dado ou a soma dos dois dados totalizando 5 (exemplo 2+3).

As jogadas são alternadas entre os jogadores. Para ver onde você pode movimentar as peças, coloque a seta do mouse sobre o peão logo após os dados terem sido lançados e, os campos possíveis de colocar os peões ficarão em amarelo.

## **Tabuleiro**

O Tabuleiro é um quadrado onde existem quatro bases iniciais nos cantos, o caminho a ser percorrido pelo peão no formato de cruz e o ponto de chegada no centro.

Como exemplo temos a base inferior esquerda amarela (1), onde os peões ficam até a hora de saírem para o caminho. No centro temos a base a base de chegada de peões (2), que é onde os peões devem ser levados depois de fazer toda a volta no tabuleiro.

Assim é para todas as outras cores e peões.

## **Capturando Oponente**

Você pode capturar o peão oponente, ou seja, mandar ele de volta para a base onde começa o jogo; para fazer isto você deve ocupar uma casa onde o peão adversário está.

## *BLOQUEIO*

Se 2 peões da mesma cor ocuparem uma mesma casa, eles não podem ser capturados e nenhum adversário pode passar por essa casa, tendo seus peões bloqueados.

## *FIM DE JOGO*

O jogo termina quando um dos jogadores coloca todos os peões dentro da base no centro do tabuleiro.

**COMPUDID S.L.  
C/Angelita Camarero 5C  
28035 Madrid  
Espania**

**Atención al cliente:+3491 3164030**

**ART. N. CP007 COMPUDID S.L.**

**¡ATENÇÃO!**

**CONTRA-INDICADO PARA CRIANÇAS COM MENOS DE 36 MESES.**

**PIEÇAS PEQUENAS. PERIGO DE ASFIXIA**

**É ÚTIL CONSERVAR O ENDEREÇO DO FABRICANTE**

**RETIRAR TODOS OS ELEMENTOS DA EMBALAGEM**

**[www.aquamarinegames.es](http://www.aquamarinegames.es)**

# Ludo and Gosse

The game you have just acquired is developed with great eagerness and it is an exclusive design by aquamarine games brand. Each drawing has been created by well-known illustrator Mrs. Maria Espejo, so each one is a work of art.

From aquamarine games we want to thank your trust in our brand and products, and we wish you enjoy playing with them.

## **GOSE GAME aquamarine games**

### **3. GAME OBJECTIVE**

Beginning in the first square ( Retiro´s Lake little mermaid ) , you have to reach to the last square ( raise the flag in Goose Park in square 63 ) , overtaking the obstacles in your journey, avoiding death (square 58) or you will return to starting square.

### **4. GAME RULES**

The players begin the race, in which jugglers, acrobats, clowns, fantastic and daydream characters will guide you through the way to Goose Garden, and first one to arrive will be the winner.

It can be played from 2 to 4 players, and the first player to begin the race is settled by being the one getting the maximum punctuation while all players simultaneously play the dices .

Then, following counterclockwise order, each player plays consecutively the dices and will advance as many squares as indicated by punctuation settled by the dices.

If the player arrives to a square with a goose, will jump to next square with a goose and play the dice again following the saying " from goose to goose, and I play the dice as its my turn".

During the journey, the players will find some special squares, that will make the player advance or return a determined number of positions, and there are also other special squares that make the player pass the turn without playing or even return to the starting square of the game. So there are:

- Bridges (squares 6 y 12). If you get to square 6, and following the saying " from bridge to bridge, and I play the dice as the current sweeps me along", you will jump to square 12 and will play again the dice. But if you get to square 12, and following the saying " from bridge to bridge, the current takes me back" you will go back to square number 6.
- Dices are ingeniously controlled by jugglers in squares 26 and 53. If you get to square 26 you jump to square 53 and you play the dice again, following the saying "from dice to dice, and again...I play the dice". If you get to square 53, you just play again the dice, but if you obtain a punctuation of 3 you must return to square 26.

# aquamarine games

Other special squares are:

- Labyrinth (square 42), it makes the player returns to square 30, and remains one turn without playing.
- Lodge (square 19). it makes the player remains one turn without playing.
- Well (square 31), the player cannot escape from this square since other player gets to this square and remains on it substituting previous player on it, this previous player on the well, will place on the square in which the new player on the well was before playing the dice. But if there is no player behind, the player that gets to the well must remain 2 turns without playing.
- Prison (square 52) it also forces the player remains on it still another player gets to this square and saves the previous one, or if there is no player to save you, you must remain 3 turns without playing.
- Death (square 58), the player who gest to this square is forced to begin the game again stating from the first square.

In the last squares to the goal, and to be able to get into the Goose Garden , it is necessary to obtain with the dices the exact punctuation or steps, and in case of obtaining more punctuation than needed, the exceeding steps will be moved back.

And now...¡Start running!

## Ludo aquamarine games

- The goal is to place 4 chips placed at the beginning at "home" ( each color circle) to the final position.To get it the players must go through all the squares avoiding being "eaten" by any opposite player´s chip.
- Choose one of the 4 available colors to play.
- First player to begin the game will be the one obtaining better punctuation with dices ( so every player will play dices to know each punctuation), and once there is a first player, next players to follow the game will be settled counterclockwise regarding the first one who obtained the best punctuation with dices.
- While obtaining a punctuation of 5 with dices, the player will get one chip to leave "home" placing it on the first starting square.
- In case you get with a chip to a square in which there is any other player chip, this opposite chip will be sent to its "home" and new arrived chip will advance 20 squares.
- Secure squares are marked, and on these you cannot be "eaten" by any opposite chip
- If the player obtains a punctuation of 6 with dices, dices must be played again by this player, and if it results again a punctuation of 6, the player will play the dices again...but if in this third time it is obtained again another punctuation of 6, the player will be penalized coming back to "home" ( color circle).
- Every time a chip ends the itinerary, the player is awarded with 10 squares to move any other chip.

- A barrier occurs while there are two chips from same player in one square. If this happens, no player can pass this barrier...included the owner of these two chips forming the barrier.

COMPUDID S.L. ART: CP007  
C/Angelita Camarero 5C  
28035 Madrid  
Spain

**aquamarine games**

Customer service: +3491 3164030

**[www.aquamarinegames.es](http://www.aquamarinegames.es)**

## **Scala Oca Parchis**

**Il gioco che ha appena acquisito, è un lavoro fatto con tutte le illusioni e un design esclusivo dei designer dei nostri giochi acquamarina di marca. Le illustrazioni sono state create dall'illustratrice Mrs. Maria Espejo, quindi ogni scatola è un'opera d'arte.**

**Dai giochi di acquamarina ti ringraziamo per aver riposto la tua fiducia nei nostri prodotti e speriamo che il gioco ti piaccia.**

## **IL GIOCO DELL'ACA aquamarine games**

### **5. OBIETTIVO DEL GIOCO**

Partendo dalla piazza di partenza (La Sirena del lago Retiro), issare la bandiera che si alza nel Parque de la Oca (riquadro 63), salvando gli ostacoli della strada, senza morire (casella 58) raggiungendoti, quindi tornerai al punto di partenza.

### **6. REGOLE DEL GIOCO**

I giocatori iniziano la gara, dove giocolieri, acrobati, pagliacci, personaggi da sogno e degli esseri fantastici ti guideranno lungo il sentiero che ti porta nel giardino di La Oca, dove il primo ad arrivare sarà il vincitore.

Possono giocare da due a quattro giocatori, che arriveranno dalla fonte della Sirena del Parque del Retiro, e al tiro simultaneo dei dadi, il giocatore che ottiene il punteggio massimo viene fuori.

Correttamente e seguendo la direzione antioraria, ogni giocatore gioca il suo dado e muove il gettone di tanti quadrati quanti il dado indica, per avanzare sul percorso.

Se il giocatore cade in un'oca, salterà all'oca successiva e, secondo il detto: "da Oca a Oca e ho sparato perché mi tocca", sparerà di nuovo.

Lungo il percorso il giocatore troverà caselle speciali, che gli richiedono di avanzare o ritirarsi in un certo numero di spazi, e altre che ti costringono a fare a turno senza giocare e persino a tornare al punto di partenza.

Quindi troviamo:

- I ponti (caselle 6 e 12). Se cadi nella casella 6, e secondo il detto: "dal ponte al ponte e sparato perché la corrente mi trasporta", salterai sul ponte nella piazza 12 e tirerai di nuovo. Se cadi nella casella 12, sotto le parole "dal ponte al ponte, torno indietro", torna alla casella 6.
- I dadi sono nelle caselle 26 e 53, magistralmente spostati dai giocolieri. Se cadi nella casella 26, dici "da morire per morire e sparare perché mi ha toccato", e torni al tabellone per piazzare 53, tirando di nuovo. E se cadi nella casella 53, sei costretto a tirare di nuovo il dado e se tiri un 3, torni alla casella 26.

Altre scatole speciali sono:

- Il labirinto (quadrato 42), che ci costringe a tornare al punto 30, e tu sei un turno senza giocare.
- La locanda (casella 19). Se il giocatore cade in quella casella, deve aspettare un turno senza giocare.
- Il pozzo (casella 31), non puoi andartene finché un altro giocatore non ti sostituisce, cioè, rientra in quella scatola e ti sostituisce, in tal modo che la crusca sarà posizionata nel quadrato in cui si trovava la persona che l'ha sostituita. Nel caso di non avere alcun giocatore dietro, dovrai aspettare due turni senza giocare.
- La prigioniera (riquadro 52) ci costringe anche a fermarci contro la nostra volontà. Devi rimanere lì fino a quando un altro giocatore cade e ti salva, o, se nessuno può salvarci, resteremo tre turni senza giocare.
- Se incontriamo la morte (riquadro 58), dobbiamo inevitabilmente ricominciare da capo, lasciando di nuovo il quadrato iniziale.

Nel rettilineo finale e per entrare nel giardino dell'Oca, è necessario rimuovere i punti giusti. In caso di eccesso, si ritirano come molti quadrati che abbiamo lasciato. E ora ... Vola!

## **Il parchis aquamarine games**

- L'obiettivo è passare le 4 tessere che sono nella casa (cerchi di ogni colore) nella loro posizione finale. Per questo è necessario attraversare tutte le piazze evitando di essere mangiati da un altro giocatore.
- Scegli il colore del tuo gioco tra i 4 disponibili
- Tutti i giocatori in competizione lanciano i dadi, quello che ottiene il punteggio massimo inizia a sparare e segue la virata in senso antiorario.
- Quando un giocatore tira un 5, piazza un gettone nel suo spazio di partenza.
- In caso di arrivo in una casella occupata da un altro giocatore, questo verrà inviato a casa sua e il nuovo occupante avanza di 20 caselle.
- Le cassette di sicurezza sono contrassegnate e in queste non sei in pericolo di mangiare la tua carta.
- Quando un giocatore tira un 6, lancia nuovamente, se ritorna a prendere un 6, continuerà a giocare e sparerà di nuovo, ma se ne tira un altro 6, riceverà una penalità per tornare al cerchio del suo colore.
- Ogni volta che una carta termina il suo corso, il giocatore ha un premio di 10 caselle che utilizzerà per spostare altre carte in gioco.

**È considerato una barriera quando in qualsiasi spazio ci sono due pezzi dello stesso giocatore. Se si verifica questa situazione, nessun giocatore, incluso il proprietario della barriera, può passare attraverso quella casella.**

COMPUDID S.L.  
C/Angelita Camarero 5C  
28035 Madrid  
España

aquamarine games  
Customer service:3491 3164030

ART. N. CP007. COMPUDID S.L.

No adatto ai bambini di eta inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Perigro di asfisia. Remouvere tutti gli elementi dell 'involucro.

**[www.aquamarinegames.es](http://www.aquamarinegames.es)**