

aquamarine games

Reglamento del juego del Ajedrez

Objetivo del Juego

Conseguir hacer Jaque Mate al Rey adversario. Esto se consigue cuando una vez que esta en Jaque el contrario y este no puede mover su Rey a ninguna otra casilla.

Los movimientos de las piezas son:

Los peones pueden avanzar una casilla hacia adelante, excepto para comer una pieza, que lo ejecutan en diagonal. En el primer movimiento podrá mover 2 casillas.

La torre mueve en línea recta tantas casillas como desee

El caballo mueve siempre en L L (2 casillas para un lado y una para otro) y puede saltar sobre las demás piezas hacia atrás o adelante

El alfil mueve en diagonal tantas casillas como se desee (atrás o adelante)

La reina mueve en todas direcciones tantas casillas como quieras

El rey solo avanza una casilla en cualquier dirección

Siempre empiezan a jugar las blancas.

Otra norma es q cuando un peón consigue llegar a la última fila contraria corona en y puede sustituirla por la pieza que desee.

Una capitulo aparte es el enroque: cualquiera de las torres mueve hasta la casilla al lado del rey y el rey salta sobre ella. Lógicamente entre ellos no debe haber ninguna pieza, y no se puede realizar cuando este amenazado el rey por un Jaque.

Debido a la complejidad de este juego desde aquamarine games recomendamos que el usuario adquiera libros con el fin de mejorar su nivel.

aquamarine games

Reglamento del juego de las Damas

Las fichas solo podrán avanzar en diagonal (hacia la izquierda o derecha) de una en una casilla no pudiendo retroceder.

Si al mover una ficha un jugador enfrenta una ficha adversaria, estará obligado a tomarla pasando con su propia ficha por encima de la ficha adversaria, siempre y cuando haya un casillero libre detrás de ésta. Se retirará del juego la ficha tomada..

Si al comer una ficha adversaria el jugador queda en posición de seguir tomando a otras podrá hacerlo.

Cuando un jugador consigue coronar con una ficha un casillero vacío de la última fila rival, ésta se convierte en Dama y la ficha cambia su aspecto.

La Dama puede avanzar y retroceder, siempre en diagonal y de uno o varias casillas por vez.

Gana la partida quien coma todas las fichas adversarias.

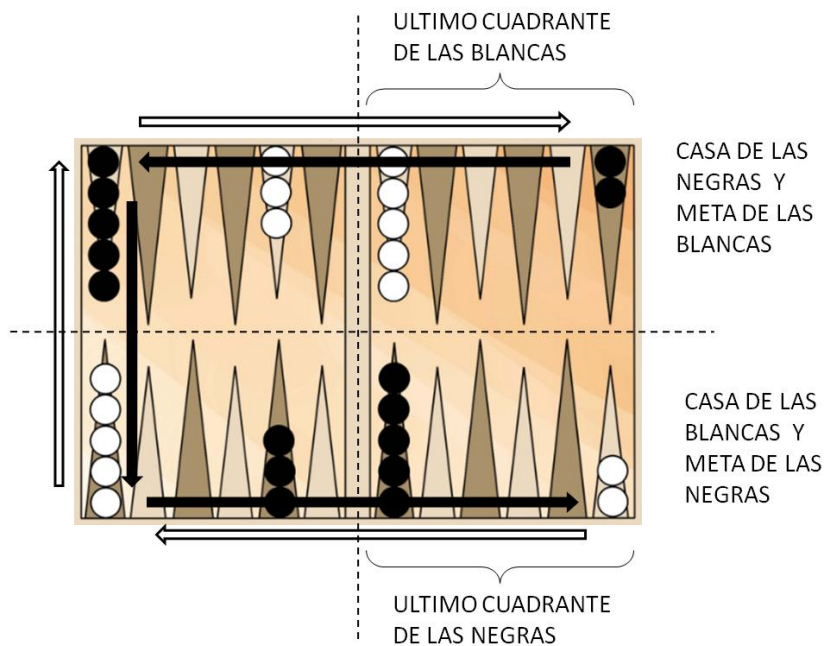
Reglamento del juego de Backgammon

Analogías con el Parchís:

- 1 : Como en el parchís, el objetivo del juego es conseguir sacar todas las fichas.
- 2 : Las fichas se avanzan utilizando el valor de los dados.
- 3 : Cuando el destino de una ficha está ocupado por una ficha contraria, está es capturada y enviada a su casa.
- 4 : Si el destino de la ficha está ocupado por dos o más fichas del contrario, no se puede hacer esa jugada.

Diferencias esenciales:

- 1: La diferencia más importante es que los dos jugadores giran en dirección contraria, siendo el destino de uno la casa del otro, lo que obliga a las fichas a cruzarse.
- 2: Inicialmente las fichas no parten todas de su casa, sino que están repartidas a lo largo del recorrido como se muestra a continuación.
- 3: La agrupación de dos o más fichas no hacen de barrera, sino que se puede saltar por encima.
- 4: Cuando se obtiene un doble se juega el valor de los dados cuatro veces. Por ejemplo si se obtiene un 5 doble es como si se dispusiera de cuatro dados indicando el 5



Posición inicial

Objetivo del Juego

El objetivo es sacar todas las fichas del tablero antes que el adversario. Para ello sus fichas deben realizar un recorrido sobre las casillas del tablero, unas en sentido de las agujas del reloj y las otras en sentido contrario, de modo que los recorridos, en forma de "C" y "C" inversa, se crucen. En el esquema superior las blancas giran en sentido horario y las negras en sentido anti horario.

El jugador que gana el juego logra uno o varios puntos(como se explicara más adelante). La partida continúa hasta que uno de los jugadores alcanza o supera el nº de puntos que se ha pactado previamente. Es habitual jugar " Matches " de 3,5,11,15,y 21 puntos.

Inicio del juego

Los jugadores se sitúan uno en frente al otro con el tablero entre ellos situado de modo que la barra vertical divida el tablero en dos mitades izquierda y derecha formándose así cuatro cuadrantes.

Cada jugador dispone de dos dados pero, excepcionalmente en el primer lanzamiento, sólo se lanza uno de ellos. El que obtenga el valor más alto es el que comienza a jugar, moviendo sus fichas con el valor de los dos dados lanzados por los dos jugadores.

A partir de ahí alternan el turno entre uno y otro para los movimientos sucesivos.

Movimientos

Salvo en ese primer lanzamiento, en su turno, cada jugador debe lanzar sus dos dados y mover sus fichas tantas casillas como indiquen los mismos. Un movimiento es válido siempre que termine en una casilla vacía, en una casilla con otras fichas propias, o en una casilla con una única ficha del adversario. En este último caso la pieza del adversario es capturada y va a su casa, al principio de todo el recorrido. El adversario deberá sacarla antes de poder jugar con cualquier otra ficha.

Se puede mover dos fichas (una ficha por lo que indica cada dado) o mover una sola en dos movimientos consecutivos. En este caso se debe **poder hacer la parada intermedia** sin coincidir en una casilla ocupada por el adversario con dos o más fichas.

Nunca puede moverse una pieza a una casilla ocupada por dos o más piezas del adversario.

Dobles

Cuando un jugador consigue un doble (los dos dados con el mismo valor), debe duplicar a su vez el movimiento, es decir, debe realizar cuatro movimientos como si dispusiera de cuatro dados marcando un mismo valor.

Piezas capturadas

Si un jugador tiene alguna pieza que ha sido capturada por su adversario , sólo podrá realizar en su turno, el movimiento o movimientos que permitan poner en juego la pieza (o las piezas capturadas) y que han sido depositadas en su casa, al principio del recorrido. En el caso de no poder hacerlo, (porque el destino de su ficha estuviera ocupado por dos, o más piezas del adversario) , **no podrá realizar ningún otro movimiento con sus otras piezas y pasara su turno sin mover.**

Una pieza capturada entra en juego contando su primer movimiento desde la primera casilla de las 24 de su recorrido total.

Pasar

En cada turno es obligatorio utilizar los dos dados si eso es posible. de no serlo, se hará el correspondiente a un dado.

También puede darse el caso de que el jugador pierda el turno por no poder realizar ningún movimiento. Esta situación se da con frecuencia cuando el jugador tiene alguna pieza capturada.

Final del juego

El juego finaliza cuando uno de los jugadores consigue sacar del tablero todas sus piezas.

Para poder empezar a realizar movimientos que permitan ir sacando piezas, un jugador **debe previamente haber colocado todas ellas en las casillas del último cuadrante de su recorrido.**

Normalmente, las piezas deben salir del tablero utilizando el número exacto necesitado para ello, pero **si se dispone de un número más alto del preciso** para sacar la ficha más alejada, esta se saca del tablero. Por ejemplo, si la ficha más alejada de la meta esta a 3 pasos de ella y sale un 5, se sacara dicha ficha del tablero.

Si se consigue sacar todas las fichas pero el contrario ha sacado al menos una, entonces se gana **un punto**. Si el contrario no hubiera conseguido sacar ninguna se dice que se ha hecho "gammon" y se ganan **dos puntos**. Si al contrario le quedara alguna ficha en su primer cuadrante o en su casa, se ha conseguido "backgammon" y se ganan **tres puntos**.

Dado de doblar la apuesta

Cualquier jugador, antes de tirar sus dados, puede doblar la apuesta ofreciéndole el dado con la cara marcada con el dos. **Si el contrario no lo acepta pierde la partida**. Si acepta, se queda con el dado, y puede a su vez, cuando le interese, duplicar la apuesta devolviendo el dado con la cara marcada con el 4. Este proceso se puede continuar hasta multiplicar la apuesta por 64.

Consideraciones

Aunque pueda parecer que en este juego la suerte es un factor decisivo, cuando se hace un Match a bastantes puntos, por ejemplo 21, con un jugador de club el jugador novel perderá. Es necesario mucha experiencia, intuición y conocimientos de estrategia para dominar el juego, y la "suerte" juega un papel muy secundario. Por esta razón, en algunos países se da al Backgammon una importancia similar a la que se daría al ajedrez, y se clasifica los jugadores con una puntuación similar a la empleada por los ajedrecistas. (Puntos ELO)

aquamarine games

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.

EL 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.

aquamarine games

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 aquamarine games

- 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

LA ESCALERA DEL ARBOL ENCANTADO aquamarine games

- De origen hindú este juego de recorrido se llamaba a su llegada a Europa "Escaleras y Serpientes" y representaba la lucha entre el bien y el mal"
- El manzano encantado del año 1900 nos conduce a una cosecha de trampas .

- Cada jugador elige una ficha de distinto color. Para entrar en el juego cada jugador deberá conseguir un SEIS y volver a lanzar el dado, entonces adelanta su ficha en función del número de puntos conseguido.
- Si la ficha cae en una casilla que contiene el pie de una escalera, el jugador subirá la ficha hasta arriba de la escalera. Si por el contrario llega directamente a las ramas del manzano, en el que está apoyada la escalera, caerá hasta abajo.
- El ganador será el que consiga primero recoger la manzana, llegando con los puntos justos hasta la casilla N.100.
- Observará que en la casilla 90 se cambia el circuito. En este caso se ha adaptado el juego a la estética de la ilustración y se pueden optar por dos modalidades: Continuar directamente hasta la casilla 91 o bien si tu ficha cae en la casilla 90 la lanza del Dios del manzano encantado te transportará directamente hasta la casilla 99, si no es así, tendrá que retroceder según los números que salgan en el dado hasta caer en una de las escaleras de subida. Pero cuidado que también hay trampas que te harán retroceder.
- Si al realizar la última jugada se consigue un exceso de puntos, el jugador deberá retroceder el mismo número de casillas.

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

aquamarine games
 Atención al cliente:91 3164030
 customerservice@aquamarinegames.es

ART. N. CP030 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

Instruções xadrez

O xadrez é um esporte praticado entre duas pessoas, com o objetivo de dar o xeque-mate. O **tabuleiro** é o campo de batalha das peças, possui 64 casas, pretas e brancas, dispostas alternadamente

A partida é disputada por 16 peças **brancas** (claras) e 16 peças **pretas** (escuras).

Movimentos

O **REI** move-se ou captura peças em qualquer sentido, uma casa de cada vez. **Os reis nunca podem se tocar.**

A **DAMA** move-se ou captura em qualquer sentido, quantas casas quiser, desde que seu caminho não esteja obstruído por alguma peça da mesma cor. Ao lado, a dama branca pode capturar o bispo preto, ou ocupar uma das casas assinaladas, mas não pode saltar sobre a torre ou sobre o peão.

A **TORRE** move-se ou captura nas linhas e colunas (horizontal e vertical), seguindo num único sentido em cada lance. Ao lado, a torre preta pode capturar a dama branca, ou ocupar qualquer uma das casas marcadas, mas a sua passagem está bloqueada pelo peão preto.

O **BISPO** move-se ou captura pelas diagonais, seguindo num único sentido em cada lance. Cada jogador tem dois bispos: um anda pelas casas pretas e outro pelas casas brancas. Ao lado, o bispo branco pode capturar a dama preta ou ir para qualquer casa assinalada. Note que o cavalo branco está obstruindo parte de uma diagonal.

O **CAVALO** é o único que salta sobre as peças (pretas ou brancas). O movimento do cavalo assemelha-se à letra "L", formada por quatro casas.

O **CAVALO** captura somente a peça adversária que esteja na casa final do seu salto. Ao lado, o cavalo branco pode capturar o bispo preto, ou ocupar qualquer casa assinalada. A torre branca bloqueia um dos seus movimentos. Observe que nem o os peões pretos nem o rei branco impedem os seus saltos.

O **PEÃO** move-se para a casa à sua frente, desde que não esteja ocupada. Ao ser movido pela primeira vez, cada peão pode andar uma ou duas casas. **O peão é a única peça que captura de maneira diferente do seu movimento.** A captura é feita sempre em diagonal, uma casa apenas. **O peão nunca se move nem captura para trás.** Ao lado, o peão branco central pode escolher entre capturar a torre ou o cavalo das pretas. Os pontos indicam os movimentos possíveis dos peões. Note que os dois peões de cores contrárias, situados frente a frente, não podem ser movimentados.

Jogo de Damas: Regras Oficiais

O jogo de damas é praticado em um tabuleiro de 64 casas, claras e escuras. A grande diagonal (escura), deve ficar sempre **à esquerda** de cada jogador. **O objetivo do jogo é imobilizar ou capturar todas as peças do adversário.**

O jogo de damas é praticado entre dois parceiros, com 12 pedras brancas de um lado e com 12 pedras pretas de outro lado.

O lance inicial cabe sempre a quem estiver com as peças brancas. Também joga-se dams em um tabuleiro de 100 casas, com 20 pedras para cada lado - Damas Internacional.

A pedra anda **só para frente**, uma casa de cada vez. Quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro ela é promovida à **dama**.

A dama é uma peça de movimentos mais amplos. Ela anda **para frente e para trás**, quantas casas quiser. A dama não pode saltar uma peça da mesma cor. A captura é obrigatória.

Não existe sopro.

Duas ou mais peças juntas, na mesma diagonal, não podem ser capturadas.

A pedra captura a dama e a dama captura a pedra. Pedra e dama **têm o mesmo** valor para capturarem ou serem capturadas.

A pedra e a dama podem **capturar** tanto para frente como **para trás**, uma ou mais peças. Se no mesmo lance se apresentar mais de um modo de capturar, **é obrigatório executar o lance que capture o maior número de peças** (Lei da Maioria).

A pedra que durante o lance de captura de várias peças, apenas passe por qualquer casa de coroação, sem aí parar, **não será promovida à dama**.

Na execução do lance de captura, é permitido **passar mais de uma** vez pela mesma **casa vazia**, não é permitido capturar duas vezes a mesma peça.

Na execução do lance de captura, não é permitido capturar a mesma peça mais de uma vez e as peças capturadas **não podem** ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura.

Empate:

Após 20 lances sucessivos de damas, sem captura ou deslocamento de pedra, a partida é declarada empatada.

Finais de:

2 damas contra 2 damas;

2 damas contra uma;

2 damas contra uma dama e uma pedra;

uma dama contra uma dama e uma dama contra uma dama e uma pedra, são declarados empatados após 5 lances.

Backgammon:

O **objectivo do gamão**, é muito simples. Você tem de passar todas as suas peças do seu lado do tabuleiro para o outro e

depois "metê-las fora".

O processo envolve um pouco de sorte e uma variedade de técnicas e táticas. Portanto, a sua única tarefa é assegurar que

todas as peças de cada ponto chegam a casa. Alcançar a vitória é tão simples, o jogador a colocar primeiro as peças fora,

ganha o jogo.

O Gamão é um jogo para dois jogadores então a escolha da cor das peças é feita por acordo ou com o lançamento do dado.

Similarmente, "quem inicia o jogo" também é determinado através do lançamento do dado.

Embora o dado tenha o papel mais importante neste jogo existe algumas regras acerca do lançamento do mesmo. Contudo a sorte tem um papel fundamental.

A regra é colocar o dado dentro de um copo e o agitar antes de lançar, este deve ser lançado de modo a ser possível uma leitura adequada. Deixe o dado rolar livremente. Eles também não devem sair do tabuleiro.

Mover peças é feita de acordo com a pontuação do dado. Você pode mover uma peça com o somatório dos dois dados, ou mover duas peças independentemente de acordo com a pontuação dos dados.

Mover as suas peças apenas para pontos abertos, pontos aberto significa pontos que permanecem desocupados. No entanto, você pode mover a sua peça para um ponto onde o seu adversário só tenha colocado uma peça. Isto é chamado de caçar a peça. Relembre-se que se você caçar a peça do adversário, então esta peça vai para o meio e o adversário só reinicia a jogar quando conseguir colocar novamente essa peça em jogo.

Você pode começar a **colocar fora**, quando todas as suas peças estiverem na sua casa. Você DEVE mover a peça apenas se o valor do dado for suficiente para meter a peça fora.

Usar o **double do dado** para fazer double ou redouble. Colocar o double na barra serve apenas para expressar que o double redobra. Lembre-se que o double também é importante para os pontos, e quanto mais pontos tiver melhor será, pois não só movimentações de peças contam para os pontos

JOGO DO GANSO aquamarine games

Inicia la partida o jogador que após lançar o dado, 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 um 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 passará 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 Prisão: Se um jogador cae em prisão deverá permanecer na prisão 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 a partida o jogador que chegar antes à casa N63. Deverá chegar com uma jogada exacta, de lo contrario retrocederá todos os pontos que tiver tirado a mais.

LUDO aquamarine games

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.

A ESCADA DA ÁRVORE ENCANTADA aquamarine games

De origem hindu, este jogo de percurso chamava-se à sua chegada a Europa “Escadas e serpentes” e representava a luta entre o bem e o mal.

A macieira encantada do ano 1900 conduz-nos até uma colheita de armadilhas. Cada jogador escolhe uma ficha de diferente cor. Para entrar no jogo cada jogador deverá obter SEIS e voltar a lançar o dado, então adianta a sua ficha em função do número de pontos conseguido.

Tabuleiro

Se a ficha cair numa casa que contem o pé de uma escada, o jogador subirá a ficha até ao cimo da escada. Se, pelo contrário, chegar directamente aos ramos da macieira, onde está encostada a escada, cairá até abaixo.

Notará que na caixa 90 o circuito é alterado. Neste caso, o jogo foi adaptado à estética da ilustração e pode escolher entre dois modos: Continue directamente para o quadrado 91 ou, se a sua peça cair no quadrado 90, a lança do Deus da macieira encantada levá-lo-á directamente ao quadrado 99. Caso contrário, terá de retroceder de acordo com os números dos dados até cair numa das escadas que o conduzem para cima. Mas tenha cuidado, também há armadilhas que o farão andar para trás.

O vencedor será aquele que primeiro conseguir apanhar a maçã, chegando com os pontos certos até à casa N.100.

Se ao realizar a última jogada conseguir um excesso de pontos, o jogador deverá retroceder o mesmo número de casas.

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

Atención al cliente:+3491 3164030
customerservice@aquamarinegames.es

ART. N. CP030 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

aquamarine games

Chess game rules

Aim of the game

The aim of the game is to checkmate the king of the opponent. That occurs when the opponent is in check and he can't move his king to any other square, nor use any other piece as defense.

Chess pieces' moves:

Pawns On their first move, they can move one or two squares. Afterwards, they can move only one square at a time. They capture an enemy piece by moving one square forward diagonally.

Rooks can move any number of squares, up and down and side to side. Rooks never move diagonally.

Knights can move only in an L-shape, two squares to one direction and one square in right-angled direction, and is able to pass over rest of the pieces in forward or back direction. The starting and final squares must be different color.

Bishops can move any number of squares diagonally (backward and forward).

The queen can move as rooks and bishops.

The king can move only one square at a time in any direction.

The white ones always begin the game.

Another rule: When a pawn reaches the last opposite file, it crowns and can be replaced for any other piece of the game.

Another chapter is castling move: Any tower moves to the square next to the king's and the king "jumps" passing through the tower. There can't be any other pieces between them and the king can't do it if he is in check, or if the king must pass by any threatened square.

Due to the complexity of the game, aquamarine games recommends the player to acquire books relevant to chess to improve his game level.

Checkers game rules

The checkers can move only diagonally (to the left or to the right), one square at a time and only forward.

If the player places a piece on a square in front of a rival checker, he has to take it by jumping over that one, only if the square behind the rival piece is empty. The checker which has been taken moves away from the board.

If the player, who has taken the rival's piece, ends at a position where he can continue taking other rival checkers, he must do it.

When a player moves his checker and reaches the last opposite file, this piece turns into "Dame" and the piece changes its look by placing another piece on top of the piece.

The Dame moves forward and backward, always diagonally and it can move any number of squares at a time.

The player who captures all the rival pieces, wins the game.

Backgammon game rules

Aim of the game

The aim of the game is to remove all of his pieces from the board before his opponent. To achieve it, his pieces have to pass by the board, the player1 ones go in a clockwise direction and the player2 ones in a counterclockwise direction, both forming a "C" movement, so their ways cross each other.

The player who wins the game gets 1 or more scores. The game play continues until one of the players reaches or exceeds the mark they have previously agreed.

At the beginning of the game

The players sit in front of each other and the board is between them in a way that the bar divides the board in two half parts, left and right to each one respectively.

Each player has two dices but, exceptionally, at the beginning of the first game play, they roll only one. The one who gets the higher score begins the game by moving his pieces using the scores from the two dices (one dice of each player).

Since then, the players take turns alternately for the following moves.

Moves

Except for the first roll of the dice, in the following turns, each player has to roll his two dices and move his pieces the number of squares that the dices show. A movement is

valid only if it ends in an empty square, or in a square with other own chips on it, or in a square with just one adversary's chip. In this last case, the adversary's chip is captured by the player and left on the bar, and the adversary must remove this chip from the bar and play with it before moving any other chip.

It is permitted both to move 2 chips at once (each one following each dice result) or just 1 piece in two consecutive moves. In this last case, it must be possible to make the intermediate stop without coinciding on a square containing one or more adversary's chip/s. It is never allowed to place a chip on a square occupied by two or more adversary's chips.

Doubles

When a player gets doubles (both dices with the same score), he has to double the moves too, so he has to make 4 moves as if he had 4 dices with the same score.

Captured pieces

If a player has one or more captured chips (placed on the bar), during his turn, he only will be able to do the necessary moves to place these pieces again into the board. **He won't be able to do any other move until all his captured chips are on the board.**

A captured chip gets into the game by counting its first move from the first square of the 24 forming the full route.

"I pass"

In each turn players must roll both dices while this is possible.

It can also occur that the player misses his turn if he is not able to make any move. This situation happens very often while the player has any captured chip.

End of the game

The game ends when a player takes all his chips out of the board.

For the player to be able to do moves which allow taking his chips out, the chips have to be previously placed on the squares of the last quadrant of their route.

Usually, chips must be taken out of the board by obtaining the exact score needed to do so, but if it is obtained a higher score than the needed to take out the most distant chip, this chip is taken out of the board. If the adversary has taken out at least one chip, the player obtains 1 point; but if the adversary has not taken out any chip, the player obtains "gammon" and the player obtains 2 points; added to this, if the adversary has still any chip placed on the first quadrant, the player obtains "back gammon" and obtains 3 points.

Dice to double the bet

Any of the players, before rolling the dices, can double the bet by offering the dice with the face marked with the score "2". If the adversary does not accept will lose the game. If the adversary accepts, he will keep this dice, and will be able if is interested in doing so, to double himself the bet by return this dice to the opponent with the face marked with the score "4". This process can be repeated till the bet is multiplied by 64.

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.

GOSSE 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.

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.

aquamarine games

THE ENCHANTED TREE` STAIRS aquamarine games

With Hindu origin , this game was named while arriving at Europe : "Stairs and Snakes" and it represented the fight between good and wrong.

This apple tree from year 1900 leads the player to several traps. Each player has one different color chip . To be able to begin the game the player must obtain a 6 playing the dice and then play the dice again and advances the chip as many squares as the punctuation obtained with the dice.

If the chip gets to a square with a bottom of a stair, this chip must be moved up to the top of the stair. But if the chip gets directly to the top of the stair over the branches of the apple tree, this chip will fall down to the bottom of the stair.

You will notice that in box 90 the circuit is changed. In this case the game has been adapted to the aesthetics of the illustration and you can choose between two modes: Continue directly to square 91 or, if your piece lands on square 90, the spear of the God of the enchanted apple tree will take you directly to square 99. If not, you will have to go backwards according to the numbers on the dice until you land on one of the stairs leading up. But be careful, there are also traps that will make you go backwards.

Winner will be the first player who is able to pick up the apple, arriving to square N.100 obtaining the exact punctuation with the dice. In case of obtaining more punctuation than needed, the exceeding steps to the finish line will be moved back.

Manufactured By:
COMPUDID S.L. ART: CP030
C/Angelita Camarero 5C
28035 Madrid
Spain
MADE IN CHINA

aquamarine games
Customer service: +3491 3164030
customerservice@aquamarinegames.es

WARNING: RECOMMENDED FOR CHILDREN UNDER 7 YEARS.
Warning! Not suitable for children under 36 months
Warning! Choking Hazard-small parts.
REMOVE ALL PACKAGING BEFORE GIVING TO YOUR CHILD

www.aquamarinegames.es

SCACCHI

La partita di scacchi si gioca tra due avversari che muovono i propri pezzi su una tavola quadrata detta scacchiera.

Il giocatore che ha i pezzi di colore chiaro (Bianco) esegue la prima mossa; quindi i giocatori muovono alternativamente, con il giocatore che ha i pezzi di colore scuro (Nero) che esegue la mossa successiva.

L obiettivo di ciascun giocatore è porre il Re avversario sotto attacco in maniera tale che l'avversario non abbia più alcuna mossa legale. Il giocatore che raggiunge questo risultato È detto aver dato 'scaccomatto' al Re avversario ed ha vinto la partita.

Non è consentito lasciare il proprio Re sotto attacco, esporre il proprio Re all' attacco nemmeno 'catturare' il Re avversario.

L'avversario il cui Re sia stato posto in scaccomatto ha perso la partita.

Se la posizione è tale che nessun o dei due giocatori possa in alcun modo dare scaccomatto al Re avversario, la partita è patta.

IL MOVIMENTO DEI PEZZI

Alfiere

L'Alfiere si può muovere su una qualunque casa lungo una diagonale su cui si trova.

Torre

La Torre si può muovere su una qualunque casa lungo la colonna o la traversa sulle quali si trova

Donna

La Donna si può muovere su una qualunque casa lungo la colonna, la traversa o una diagonale sulle quali si trova.

Cavallo

Il Cavallo si può muovere su ciascuna delle case più vicine a quella sulla quale si trova ma non poste sulla stessa colonna, traversa o diagonale.

Pedone

Il pedone si può muovere sulla casa ad esso immediatamente successiva sullastessa colonna, a condizione che detta casa non sia occupata, ovvero...alla sua prima mossa, il pedone si può muovere come appena detto oppure, inalternativa, può avanzare di due case lungo la stessa colonna, a condizione che dette case non siano occupate, ovvero...Inoltre il pedone si può muovere su una casa posta diagonalmente di fronte ad esso su una colonna adiacente, occupata da un pezzo avversario, catturando il pezzo.

DAMA

Le pedine possono muoversi solo in diagonale (a sinistra oa destra), un quadrato alla volta e solo in avanti.

Se il giocatore piazza un pezzo su una casella di fronte a una pedina avversaria, deve prenderla saltando sopra quella, solo se il quadrato dietro il pezzo rivale è vuoto. La pedina che è stata presa si allontana dal tabellone.

Se il giocatore, che ha preso il pezzo del rivale, finisce in una posizione in cui può continuare a prendere altri controllori rivali, deve farlo.

Quando un giocatore muove il suo pedine e raggiunge l'ultimo file opposto, questo pezzo diventa "Dame" e il pezzo cambia aspetto posizionando un altro pezzo sopra al pezzo.

La dama si muove in avanti e indietro, sempre in diagonale e può muovere qualsiasi numero di quadrati alla volta.

Il giocatore che cattura tutti i pezzi rivali, vince la partita.

Regolamento del gioco de Backgammon

Scopo del gioco

L'obiettivo è rimuovere tutte le fiches dal tavolo prima dell'avversario. Per fare ciò, le tue fiches devono fare un giro dei quadrati del tabellone, uno di loro in senso orario e l'altro nella direzione opposta, in modo che i percorsi dell'uno e dell'altro si incrocino.

Il giocatore che vince la partita ottiene uno o più punti. Il gioco continua fino a quando uno dei giocatori raggiunge o supera il numero di punti concordati in precedenza.

Inizio del gioco

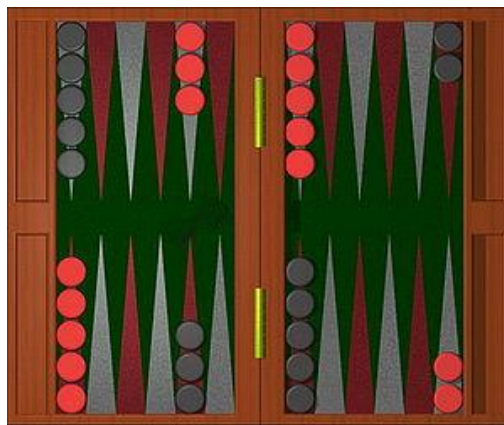
I giocatori sono posizionati uno di fronte all'altro con la tavola tra loro posizionata in modo che la barra divida la scacchiera in due metà sinistra e destra per ciascuna rispettivamente.

Descrizione

Nel gioco di Backgammon, due giocatori si affrontano su una tavola i cui quadrati sono triangoli divisi in quattro quadranti quello è 6 triangoli per quadrante come mostrato nella figura.

La tavola è divisa longitudinalmente da quella che viene chiamata "bar".

Ogni giocatore ha 15 pezzi di colore diverso da quelli dell'avversario, che iniziano il gioco come mostrato.



Ogni giocatore ha due dadi ma, eccezionalmente nel primo lancio, ognuno ne lancia solo uno. Quello che ottiene il valore più alto è quello che inizia a giocare, muovendo le sue fiches con il valore dei due dadi lanciati (uno di ciascun giocatore). Da lì alternano il turno tra uno e l'altro per i movimenti successivi.

Movimenti

Tranne che in quel primo tiro, nel suo turno, ogni giocatore deve lanciare i suoi due dadi e muovere le sue fiches quante scatole indicano. Puoi muovere due pezzi (un pezzo di quello che indica ogni dado) o puoi muovere un singolo pezzo in due mosse consecutive.

Un movimento è valido finché termina in un quadrato vuoto, in un quadrato con altre tessere o in un quadrato con solo la tessera dell'avversario.

In quest'ultimo caso il pezzo dell'avversario viene catturato e posizionato sulla barra.

Un pezzo non può mai muovere in una casella occupata da due o più pezzi dell'avversario.

Doppio

Quando un giocatore al momento del lancio ottiene un doppio (i due dadi con lo stesso valore), deve duplicare il movimento a sua volta, cioè deve fare quattro movimenti per il valore che sarebbe uscito dai dadi.

Pezzi catturati

Se un giocatore ha un pezzo catturato (sulla barra) sarà in grado di eseguire il movimento o i movimenti corrispondenti durante il suo turno, mettendo questi pezzi catturati sulla scacchiera, e non può muoversi con altri pezzi finché tutti i pezzi non sono in gioco.

Un pezzo catturato entra in gioco contando il suo primo movimento dal primo quadrato del 24 della sua corsa totale.

Passare

In ogni turno è obbligatorio eseguire il numero massimo di movimenti possibili in base ai valori dei dadi.

In particolare, se hai un singolo chip che può essere mosso dal valore di entrambi i dadi, ma non dalla somma di entrambi, dovrebbe essere scelto il più grande dei due valori.

Può anche accadere che il giocatore perda il suo turno per non essere in grado di fare alcun movimento. Questa situazione si verifica frequentemente quando il giocatore ha un pezzo catturato.

Fine del gioco

Il gioco termina quando uno dei giocatori ottiene tutti i pezzi rimossi dal tabellone.

Per iniziare a fare mosse che ti permettano di pescare pezzi, un giocatore deve averli prima messi tutti nelle caselle dell'ultimo quadrante del loro percorso.

I pezzi devono lasciare il tabellone usando il numero esatto necessario per questo. Solo un numero più alto del numero richiesto può essere usato per rimuovere un pezzo quando non c'è nessun altro pezzo in nessuna delle caselle precedenti.

Ottieni una vittoria semplice: Quando il vincitore ottiene tutte le sue fiches fuori dal tabellone e l'avversario è anche riuscito a pescarne alcune (il vincitore ottiene 1 punto)

aquamarine games

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 aquamarina di marca. Le illustrazioni sono state create dall'illustratrice Mrs. Maria Espejo, quindi ogni scatola è un'opera d'arte.

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

IL GIOCO DELL'ACA aquamarine games 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 Rétiro, 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 prigione (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.

LA SCALA DELL'ALBERO INCANTATO aquamarine games

Di origine indù, questo gioco di viaggio fu chiamato all'arrivo in Europa "Scale e Serpenti" e rappresentò la lotta tra il bene e il male "

Il melo incantato dell'anno 1900 ci porta a una raccolta di trappole.

Ogni giocatore sceglie un gettone di colore diverso. Per partecipare al gioco, ogni giocatore deve ottenere un SIX e ripetere il tiro del dado, quindi far avanzare il proprio gettone in base al numero di punti ottenuti.

e il gettone cade in una scatola che contiene il piede di una scala, il giocatore alza il chip in cima alla scala. Se invece raggiunge direttamente i rami del melo, su cui è sostenuta la scala, cadrà verso il basso. Il vincitore sarà colui che riuscirà a raccogliere la mela prima, arrivando con i punti giusti fino alla casella N.100.

Noterete che nella casella 90 il circuito è cambiato. In questo caso il gioco è stato adattato all'estetica dell'illustrazione e si può scegliere tra due modalità: Continua direttamente fino alla casella 91 o, se il tuo pezzo cade sulla casella 90, la lancia del Dio del melo incantato ti porterà direttamente alla casella 99. In caso contrario, dovrai andare all'indietro secondo i numeri sui dadi fino a cadere su una delle scale che portano in alto. Ma fate attenzione, ci sono anche trappole che vi faranno tornare indietro.

Se, quando si effettua l'ultima mossa, si ottiene un eccesso di punti, il giocatore deve tornare lo stesso numero di quadrati.

Manufatto:

COMPUDID S.L.

Customer service: 3491 3164030

customerservice@aquamarinegames.es

C/Angelita Camarero 5C

28035 Madrid

España

ART. N. CP030. 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