



**animales^U
naturaleza**



• 2-4 jugadores • A partir de 7 años • 30 minutos

INTRODUCCIÓN

¿Por qué algunas hormigas tienen alas? ¿Para qué sirven las raíces de una planta? Viajad por la naturaleza aprendiendo sobre la fauna, la flora y los ecosistemas y paisajes naturales. Responded correctamente a las preguntas y seréis quien gane la partida.

CONTENIDO

- 1 tablero de juego (caja)
- 1 soporte de tarjetas
- 1 tablero de puntuación
- 4 fichas de jugador (1 de cada color)
- 16 fichas de mochila (4 fichas de maleta de cada color)
- 96 tarjetas de preguntas.

OBJETIVO

Ser el primero en llegar a la casilla final del tablero de puntuación contestando correctamente tantas preguntas como puedas y sumando más puntos que el resto de jugadores.

PREPARACIÓN

Antes de empezar a jugar por primera vez hay que montar el tablero de juego. Para ello se saca la cubeta del fondo de la caja, se les da la vuelta a las solapas laterales y se vuelve a encajar. Cada jugador escoge una ficha para jugar y la pone en la casilla de salida correspondiente del tablero de puntuación.

Cada jugador toma las 4 mochilas del color de su ficha y las deja delante de él, con los puntos boca abajo

Se mezclan las tarjetas de preguntas y se dejan formando una pila encima de la mesa con la cara de las preguntas hacia abajo.

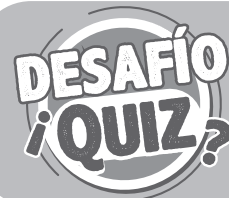
En partidas de dos jugadores se montará el soporte de tarjetas en el centro del tablero de juego. Si juegan 3 o 4 jugadores no se utilizará el soporte y los jugadores sostendrán sus tarjetas en la mano.

CÓMO SE JUEGA

Cada jugador mezcla sus 4 fichas de mochilas y las coloca al azar, sin mirar los puntos de cada una, sobre las casillas de viaje del tablero de juego: 1 mochila en la casilla de canguro, 1 mochila en la casilla de palmera, 1 mochila en la casilla de mono y 1 mochila en la casilla de prismáticos.

Una vez hecho esto, en cada casilla de viaje debe haber una mochila de cada jugador.

A continuación, cada jugador toma una tarjeta de preguntas de la pila. Si juegan 2 jugadores cada uno coloca la tarjeta apoyada en el soporte del centro del tablero con la cara de las preguntas mirando hacia él. Si juegan 3 o 4 jugadores cada uno toma una tarjeta y la sujeta en la mano.



**animales^U
naturaleza**



• 2-4 jugadores • A partir de 7 años • 30 minutos

INTRODUCCIÓN

¿Por qué algunas hormigas tienen alas? ¿Para qué sirven las raíces de una planta? Viajad por la naturaleza aprendiendo sobre la fauna, la flora y los ecosistemas y paisajes naturales. Responded correctamente a las preguntas y seréis quien gane la partida.

CONTENIDO

- 1 tablero de juego (caja)
- 1 soporte de tarjetas
- 1 tablero de puntuación
- 4 fichas de jugador (1 de cada color)
- 16 fichas de mochila (4 fichas de maleta de cada color)
- 96 tarjetas de preguntas.

OBJETIVO

Ser el primero en llegar a la casilla final del tablero de puntuación contestando correctamente tantas preguntas como puedas y sumando más puntos que el resto de jugadores.

PREPARACIÓN

Antes de empezar a jugar por primera vez hay que montar el tablero de juego. Para ello se saca la cubeta del fondo de la caja, se les da la vuelta a las solapas laterales y se vuelve a encajar.

Cada jugador escoge una ficha para jugar y la pone en la casilla de salida correspondiente del tablero de puntuación.

Cada jugador toma las 4 mochilas del color de su ficha y las deja delante de él, con los puntos boca abajo

Se mezclan las tarjetas de preguntas y se dejan formando una pila encima de la mesa con la cara de las preguntas hacia abajo.

En partidas de dos jugadores se montará el soporte de tarjetas en el centro del tablero de juego. Si juegan 3 o 4 jugadores no se utilizará el soporte y los jugadores sostendrán sus tarjetas en la mano.

CÓMO SE JUEGA

Cada jugador mezcla sus 4 fichas de mochilas y las coloca al azar, sin mirar los puntos de cada una, sobre las casillas de viaje del tablero de juego: 1 mochila en la casilla de canguro, 1 mochila en la casilla de palmera, 1 mochila en la casilla de mono y 1 mochila en la casilla de prismáticos.

Una vez hecho esto, en cada casilla de viaje debe haber una mochila de cada jugador.

A continuación, cada jugador toma una tarjeta de preguntas de la pila. Si juegan 2 jugadores cada uno coloca la tarjeta apoyada en el soporte del centro del tablero con la cara de las preguntas mirando hacia él. Si juegan 3 o 4 jugadores cada uno toma una tarjeta y la sujeta en la mano.



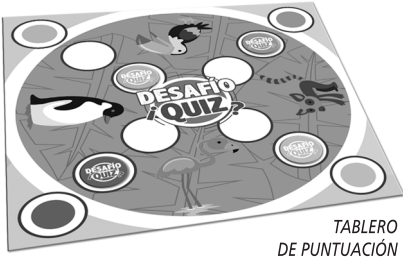
PARTIDAS DE 2 JUGADORES

Una vez colocadas las mochilas y las tarjetas, el jugador más joven escoge la categoría con la que quiere empezar a jugar. Las categorías de las preguntas son 4:

- Canguro: mundo animal
- Palmera: mundo vegetal

- Mono: Curiosidades
- Prismáticos: pregunta relacionada con una pista visual en el reverso de la tarjeta.

El jugador contrario le leerá la pregunta de su tarjeta de la categoría escogida junto con las tres posibles respuestas para que elija cuál cree que es la correcta. Si escoge los prismáticos, una vez formulada la pregunta le mostrará la imagen del reverso de la tarjeta. Si el jugador responde correctamente, podrá tomar la ficha de mochila de su color que se encuentre en la casilla de la categoría correspondiente y dejarla delante de él sin girarla ni mirar los puntos. En caso de que el jugador no acierte la pregunta, perderá la mochila de su color que esté en esa categoría y la retirará del tablero sin mirarla. A continuación, será el turno del otro jugador que tendrá que responder a la pregunta de la misma categoría de la tarjeta de su contrincante. Por turnos se irán preguntando y respondiendo cada una de las categorías hasta completar las dos tarjetas. Una vez respondidas todas las preguntas, se sumarán los puntos de las mochilas obtenidas por cada jugador y el que haya obtenido más avanzará su ficha una casilla en el tablero de puntuación. En caso de empate los dos jugadores avanzarán una casilla. Hecho esto, se acaba el turno y se juega una nueva ronda de la misma manera. Los jugadores tomarán de nuevo sus 4 fichas de mochilas, las mezclarán y las volverán a colocar al azar sobre el tablero de juego. Seguidamente cada jugador tomará una nueva tarjeta de preguntas y se jugará de la misma manera siendo ahora el otro jugador el primero en escoger categoría y en responder las preguntas.



TABLERO DE PUNTUACIÓN

PARTIDAS DE 3 O 4 JUGADORES

En partidas de 3 o 4 jugadores se jugará de la misma forma que con dos pero cada jugador sostendrá en la mano la tarjeta de preguntas que deberá responder el jugador de su derecha. Empezará el más joven diciendo al jugador de su izquierda qué categoría quiere jugar y se seguirá de esa manera en el sentido de las agujas del reloj. En cada nueva tarjeta será un jugador diferente quien escoja las categorías.

FIN DEL JUEGO

En partidas de dos jugadores el ganador será el primero en llegar al otro extremo del tablero de puntuación tras recorrer las 6 casillas. Si juegan 3 o 4 jugadores, el ganador será el primero en llegar a la casilla central del tablero de puntuación después de avanzar 3 casillas.

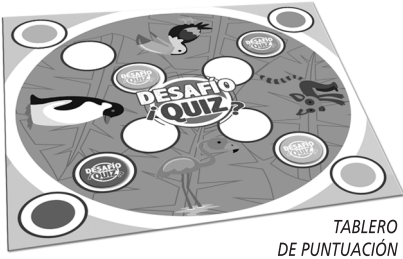
PARTIDAS DE 2 JUGADORES

Una vez colocadas las mochilas y las tarjetas, el jugador más joven escoge la categoría con la que quiere empezar a jugar. Las categorías de las preguntas son 4:

- Canguro: mundo animal
- Palmera: mundo vegetal

- Mono: Curiosidades
- Prismáticos: pregunta relacionada con una pista visual en el reverso de la tarjeta.

El jugador contrario le leerá la pregunta de su tarjeta de la categoría escogida junto con las tres posibles respuestas para que elija cuál cree que es la correcta. Si escoge los prismáticos, una vez formulada la pregunta le mostrará la imagen del reverso de la tarjeta. Si el jugador responde correctamente, podrá tomar la ficha de mochila de su color que se encuentre en la casilla de la categoría correspondiente y dejarla delante de él sin girarla ni mirar los puntos. En caso de que el jugador no acierte la pregunta, perderá la mochila de su color que esté en esa categoría y la retirará del tablero sin mirarla. A continuación, será el turno del otro jugador que tendrá que responder a la pregunta de la misma categoría de la tarjeta de su contrincante. Por turnos se irán preguntando y respondiendo cada una de las categorías hasta completar las dos tarjetas. Una vez respondidas todas las preguntas, se sumarán los puntos de las mochilas obtenidas por cada jugador y el que haya obtenido más avanzará su ficha una casilla en el tablero de puntuación. En caso de empate los dos jugadores avanzarán una casilla. Hecho esto, se acaba el turno y se juega una nueva ronda de la misma manera. Los jugadores tomarán de nuevo sus 4 fichas de mochilas, las mezclarán y las volverán a colocar al azar sobre el tablero de juego. Seguidamente cada jugador tomará una nueva tarjeta de preguntas y se jugará de la misma manera siendo ahora el otro jugador el primero en escoger categoría y en responder las preguntas.



TABLERO DE PUNTUACIÓN

PARTIDAS DE 3 O 4 JUGADORES

En partidas de 3 o 4 jugadores se jugará de la misma forma que con dos pero cada jugador sostendrá en la mano la tarjeta de preguntas que deberá responder el jugador de su derecha. Empezará el más joven diciendo al jugador de su izquierda qué categoría quiere jugar y se seguirá de esa manera en el sentido de las agujas del reloj. En cada nueva tarjeta será un jugador diferente quien escoja las categorías.

FIN DEL JUEGO

En partidas de dos jugadores el ganador será el primero en llegar al otro extremo del tablero de puntuación tras recorrer las 6 casillas. Si juegan 3 o 4 jugadores, el ganador será el primero en llegar a la casilla central del tablero de puntuación después de avanzar 3 casillas.



¡ADVERTENCIA!
NO CONVENIENTE PARA NIÑOS MENORES DE 3 AÑOS.
PARTES PEQUEÑAS. PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO.
GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.
LOS CONTENIDOS DE ESTE JUEGO PUEDEN VARIAR DE LO MOSTRADO EN LAS FOTOGRAFÍAS.



Fabricado en España por **EDUCA BORRAS, S.A.U.**
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès • España
www.educaborras.com



¡ADVERTENCIA!
NO CONVENIENTE PARA NIÑOS MENORES DE 3 AÑOS.
PARTES PEQUEÑAS. PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO.
GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.
LOS CONTENIDOS DE ESTE JUEGO PUEDEN VARIAR DE LO MOSTRADO EN LAS FOTOGRAFÍAS.



Fabricado en España por **EDUCA BORRAS, S.A.U.**
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès • España
www.educaborras.com