

FICHAS DE VELOCIDAD

Algunas fichas te ayudarán a CORRER más rápido HACIA TU CASA. Otras fichas harán que los demás jugadores vayan más lentos. Una vez jugadas, las fichas de velocidad se colocarán debajo de la pila de descarte.

MOEDAS VELOZES

Algunas ajudam-te na tua CORRIDA PARA CASA. Outras abrandam os restantes jogadores. Coloca as moedas utilizadas debaixo da pilha de descarte.



Las casillas de Estrella están señalizadas en el recorrido del tablero de juego. Os locais de estrela estão assinalados no tabuleiro de jogo.



Dobla el resultado del dado.

Multiplica por dos el resultado del dado y úsalo para mover a uno de tus personajes.

Duplica o teu valor.

Só pode ser utilizado num dos teus personagens.



Lanza otra vez.

Suma el resultado de las dos tiradas y mueve a uno de tus personajes.

Rola novamente.

Junta os dois resultados e move um dos teus personagens.



Avanza a uno de tus personajes hasta la siguiente casilla de Estrella.

Si esa casilla está ocupada, muévete hacia la siguiente estrella. ¡Ve directamente hasta tu casa si ninguna casilla de estrella está libre!

Move um dos teus personagens para o próximo local de estrela.

Se esse local de estrela estiver ocupado, move-o para o próximo local disponível. Vai direto para casa se nenhum local estiver disponível.



Mueve a un personaje de otro jugador hasta la Estrella anterior.

Si la casilla está ocupada, sigue moviéndolo hacia atrás hasta la siguiente que esté libre. Si no hay ninguna casilla de estrella libre muévelo hasta su casilla de inicio.

Move um dos personagens de um outro jogador para o local de estrela anterior.

Se esse local de estrela estiver ocupado, move-o para o local de estrela anterior a esse. Coloca o personagem na sua casa de partida se nenhum local estiver disponível.



Mueve 2 personajes en el mismo turno.

Escoge a dos personajes y mueve a cada uno el número de casillas que indica el dado.

Move 2 personagens no mesmo turno.

Cada um move-se o número de espaços indicado no dado.



¡Salvado!

Juega esta ficha si un jugador cae en una casilla ocupada por uno de tus personajes para salvarlo y evitar que lo envíe de vuelta a la casilla de inicio. Ver *¿Has caído sobre el personaje de otro jugador?* en la página anterior.

Seguro!

Joga esta moeda se um outro jogador terminar o seu movimento num espaço ocupado pelo teu personagem. Vê *Paraste num local ocupado por outro jogador?* na página anterior.

REF. 18343



4+

años • anos

jugadores
jugadores

¡Advertencia!



Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Guarde esta información para futuras referencias.

Atenção!



Pequenas partes. Risco de asfixia. Guarde esta informação para futuras referências.

©Disney www.Disney.com

Fabricado en EU/ Fabricado em EU

EDUCA BORRAS, S.A.U.

Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès • España/ Espanha

www.educaborras.com



Disney
MICKEY
MOUSE
& Friends



PARCHIS LUDO

CONTENIDO

- 1 tablero de juego
- 16 figuras de Mickey Mouse y sus amigos
- 1 dado
- 12 Fichas de velocidad

CONTEÚDOS

- 1 tabuleiro
- 16 figuras Disney Rato Mickey & Amigos
- 1 dado
- 12 moedas velozes



4+

años • anos

jugadores
jugadores



¡Hey chicos! Mickey, Donald, Minnie y Pluto están corriendo una trepidante carrera de vuelta a casa.

¡Escoged a vuestro personaje favorito y corred con él por las casillas del tablero usando el dado y las fichas de velocidad!

¡El primer jugador que consiga llegar a casa con sus 4 personajes será el ganador!

Preparados...

Pon tus 4 personajes en sus casillas de salida.

Da a cada jugador 3 fichas de velocidad.

Si jugáis 4 jugadores, da a cada jugador solo 2 fichas de velocidad.

Mira tus fichas de velocidad pero mantén sus poderes en secreto sin enseñarlas al resto de jugadores.

Ponlas boca abajo en los espacios del tablero correspondientes.

Aos seus lugares...

Coloca as 4 figuras na sua posição inicial.

Atribui a cada jogador 3 moedas velozes.

Numa partida para 4 jogadores, atribui apenas 2 moedas velozes a cada um.

Podes olhar para as tuas moedas velozes, mas mantém os seus poderes escondidos.

Coloca-as à tua frente com a face voltada para baixo.

Listos...

¡El jugador con los pies más grandes será el primero en jugar!

El turno pasa después en el sentido de las agujas del reloj.

Preparados...

O jogador com os pés maiores começa.

O jogo continua no sentido horário.

Ya...

En tu primer turno

Lanza el dado y mueve a uno de tus personajes tantas casillas como indique el número.

¡Esto será todo por el momento!, ahora será el turno del siguiente jugador.

Partida...

No teu primeiro turno

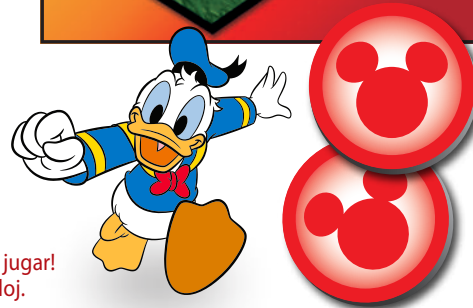
Rola o dado e move um dos teus personagens o número de espaços indicado.

Está feito, é então o turno do próximo jogador.

Mickey, Donald, Minnie e Pluto estão numa corrida para chegar até casa.

Escolhe o teu personagem preferido e CORRE à volta do tabuleiro usando o dado e as moedas velozes.

O primeiro jogador a conseguir colocar os seus quatro personagens em CASA vence o jogo.



En los siguientes turnos

Si quieres puedes jugar una ficha de velocidad.

Una vez has jugado la ficha de velocidad ponla boca abajo en una pila de descarte junto al tablero de juego.

Tira el dado y mueve a uno de tus personajes tantas casillas como indique el dado.

Puedes escoger entre mover un personaje que se encuentre en la casilla de salida o uno que ya esté en el circuito.

A continuación, será el turno del siguiente jugador.

¡PERO ESPERA! Aún hay más.

¿Has caído sobre el personaje de otro jugador?

¡Envía a ese personaje de vuelta a su casilla de inicio!

El jugador que llevaba ese personaje, podrá tomar una de las fichas de velocidad de la pila si hay alguna.

Si el jugador usa una ficha de velocidad de "¡Salvado!" para evitarlo, su personaje permanecerá en la casilla en la que estaba y tú deberás mover el tuyo hasta la siguiente casilla libre.

La ficha de velocidad utilizada se pondrá debajo de la pila de descarte.

Paraste num local ocupado por outro jogador?

Coloca esse personagem novamente na sua posição inicial.

Esse jogador retira uma moeda veloz da pilha, caso exista alguma.

Se esse jogador utilizar uma moeda veloz que coloca o seu personagem seguro, move o teu personagem para o local atrás que esteja disponível. A moeda veloz utilizada vai para debaixo da pilha de descarte.

¿Has caído sobre uno de tus propios personajes?

Avanza hasta la siguiente casilla libre. No puedes tener más de un personaje en una misma casilla.

Paraste num local ocupado pelo teu próprio personagem?

Move-te para o próximo local disponível. Não podes ter mais do que um personagem no mesmo local.

¿Tu personaje ha llegado a casa?

Tu personaje se encuentra a salvo y ya no podrá ser enviado de vuelta a la casilla de inicio.

O teu próprio personagem chegou a casa?

Estás seguro em casa e o teu personagem não pode ser devolvido à posição inicial.

¡VICTORIA!

¡El primer jugador que tenga sus cuatro personajes en casa gana la CARRERA y el juego! No es necesario sacar el número exacto para entrar en una de las casillas libres de casa.

VITÓRIA!

O primeiro jogador a conseguir que os seus quatro personagens cheguem a CASA vence a CORRIDA e o jogo!

Em todos os outros turnos

Joga uma moeda veloz, se assim o entenderes. Coloca as moedas velozes utilizadas debaixo da pilha de descarte, junto ao tabuleiro.

Rola o dado e move qualquer um dos teus personagens o número de espaços indicado.

Podes colocar um personagem no tabuleiro ou movimentar um que já lá esteja.

Está feito, é então o turno do próximo jogador. **MAS ESPERA! Há mais...**

