

SET ESPECIAL

JUEGOS 8 EN 1

Con el set especial de juegos 8 en 1 podrás jugar a una selección de los mejores juegos clásicos con tus personajes favoritos.

Componentes

- 6 tableros de juego (numerados del 1 al 6)
- 82 fichas pequeñas de 6 personajes (10 de cada uno, más 22 fichas extra de uno de ellos)
- 4 fichas medianas de cuatro personajes (1 de cada uno)
- 24 fichas grandes de dos personajes (12 de cada uno)
- 24 cartas de 6 personajes (4 de cada uno)
- 1 dado

• EL JUEGO DE LA OCA

2-6 jugadores • A partir de 4 años • Duración: 15 minutos (aprox.)

Componentes: 1 tablero del juego de la oca (n.º 2), 1 ficha pequeña de personaje por jugador, 1 dado

Objetivo del juego: Ser el primero en llegar al final del recorrido.

Preparación: Cada jugador escoge una ficha de personaje y la coloca en la casilla inicial. Todos tiran el dado una vez y empieza el juego quien obtenga el resultado más alto. Después, el turno pasa hacia la izquierda.

¡A jugar! Por turno, los jugadores tiran y mueven su ficha tantos espacios como indique el dado. Al caer en las casillas especiales se deben aplicar los siguientes efectos:

- Casillas 5/9/14/18/23/27/32/36/41/45/50/53/59: al caer la ficha en una de estas casillas, avanza hasta la siguiente casilla de la serie y el jugador vuelve a tirar.
- Casillas 6/12 y 26/55: al caer en una de estas casillas, la ficha se desplazará obligatoriamente hasta la que forma pareja con ella. Esto se aplica en ambos sentidos, por lo que la ficha debe retroceder cuando cae en la casilla más adelantada.
- Casillas 19, 31, 44 y 54: la ficha que cae en una de estas casillas pierde un turno.
- Casilla 60: la ficha que cae en esta casilla vuelve automáticamente al principio del tablero.

Fin del juego: El ganador de la partida será el primer jugador en llegar a la casilla final del recorrido con una tirada exacta.

Cuando un jugador que está próximo a la última casilla obtiene una puntuación que se "pasa", cuenta hasta la casilla final y "rebota" para acabar de contar hacia atrás.

• LA ESCALERA

2-6 jugadores • A partir de 4 años • Duración: 15 minutos (aprox.)

Componentes: 1 tablero de juego (nº 3), 1 ficha mediana de personaje por jugador, 1 dado

Objetivo del juego: Ser el primero en llegar al final del recorrido.

Preparación: Cada jugador escoge una ficha de personaje y la coloca en la casilla inicial. Todos tiran el dado y empieza el juego quien obtenga el resultado más alto. Después, el turno pasa hacia la izquierda.

¡A jugar! Por turno, los jugadores tiran y mueven su ficha tantos espacios como indique el dado, siguiendo el orden de las casillas. Cuando un jugador obtiene un 6 vuelve a jugar, pero en caso de que saque tres 6 seguidos la ficha debe volver a la casilla de salida. Al caer en las casillas especiales se deben aplicar los siguientes efectos:

Casillas 2/17, 7/20, 25/40 y 34/48: al caer una ficha en la casilla más baja de cada una de estas parejas se traslada a la casilla superior. Este efecto sólo se aplica en sentido ascendente.

Casillas 22/10, 30/15 y 44/38: al caer una ficha en la casilla superior de cada una de estas parejas baja hasta la casilla inferior. Este efecto sólo se aplica en sentido descendente.

Fin del juego: El primer jugador en llegar a la casilla del final del recorrido será el ganador de la partida. En este juego no es necesario llegar al final con una tirada exacta.

• EL JUEGO DE LOS PERSONAJES

2-6 jugadores • A partir de 5 años • Duración: 10 minutos (aprox.)

Componentes: 24 cartas de 6 personajes (4 de cada personaje)

Objetivo del juego: Ser el jugador que haya completado más personajes al final de la partida.

Preparación: Se mezclan todas las cartas de personaje y se reparten cuatro a cada jugador. Si sobran cartas, se dejan en un montón en el centro de la mesa.

Empieza el juego el jugador más joven.

¡A jugar! En su turno, un jugador puede pedir una carta de personaje al jugador que quiera. Para ello puede utilizar el nombre del personaje o el color del borde de la carta.

Si el jugador preguntado tiene una carta del personaje pedido, debe dársela y el primer jugador puede seguir jugando y pedir otra carta a quien quiera. En caso de que un jugador no tenga la carta pedida, quien la pidió roba una carta del montón, si quedan, y pasa el turno. Cuando un jugador consigue reunir en su mano las 4 cartas de un mismo personaje, las enseña y las deja delante de él formando la imagen del personaje.

Fin del juego: El juego finaliza cuando se completan todos los personajes. Quien haya conseguido más ganará la partida.

En caso de empate, ganará el que completó primero su personaje.

• EL PARCHÍS

2-4 jugadores • A partir de 6 años • Duración: 30 minutos (aprox.)

Componentes: 1 tablero de parchís (nº 1), 4 fichas pequeñas de personaje por jugador, 1 dado

Objetivo del juego: Ser el primero en llegar con sus cuatro fichas al centro del tablero.

Preparación: Cada jugador toma 4 fichas de personaje y coloca 3 en la casa del tablero de su mismo color y una en su casilla de salida. Todos tiran el dado y empieza el juego quien obtenga el resultado más alto. Después, el turno pasa hacia la izquierda.

¡A jugar! En su turno, el jugador tira y mueve una de las fichas que tiene en juego tantos espacios como indique el dado, avanzando en sentido contrario a las agujas del reloj. Si no tiene ninguna ficha fuera de su casa, pasa turno.

Cuando un jugador obtiene un 5 puede sacar una ficha desde su casa a la casilla de salida. En caso de que tuviera ya dos fichas suyas en la casilla, no puede sacar una tercera. Si hay una suya y otra de otro color, puede sacar una de sus fichas y eliminar la del otro color, que contará como "comida". Si hubiera dos fichas de diferentes jugadores, se "comerá" la primera que llegó.

Cada vez que un jugador saca un 6, puede volver a jugar. Pero, en caso de que sacara tres 6 seguidos, la última ficha que movió volverá a su casa. Cuando un jugador tiene todas las fichas fuera de casa, cada vez que saque un 6 en su tirada avanzará 7 casillas.

Si dos fichas del mismo color coinciden en una misma casilla forman una barrera y ninguna otra ficha puede pasar ni caer en esa casilla. Si el propietario de la barrera saca un 6 está obligado a mover una de las fichas que la forman.

Si una ficha cae en una casilla ocupada por otra de otro jugador, la ficha que se encontraba en esa casilla será "comida" y volverá a su casa. Cuando una ficha es comida, el jugador que se la comió avanza 20 casillas con una de sus fichas. Una ficha que está en un punto seguro no puede ser comida.

Al completar el recorrido y llegar al inicio del pasillo de su color, las fichas subirán por él hacia su meta. Cuando una ficha llega a su meta, el jugador avanza diez casillas con otra de sus fichas. Si con una tirada la ficha no llega justo a la meta, "rebota" y cuenta hacia atrás los puntos sobrantes.

Fin del juego: El primer jugador en conseguir llegar con sus cuatro fichas a su meta gana la partida. El resto sigue jugando para ver quién queda en segundo y tercer lugar.

• LOS GATOS Y EL RATÓN

2 jugadores • A partir de 6 años • Duración: 10 minutos (aprox.)

Componentes: 1 tablero de juego (nº 5), 5 fichas grandes de personaje (4 iguales que serán los gatos y una diferente que hará de ratón)

Objetivo del juego: Los gatos deben conseguir acorralar al ratón de manera que no pueda moverse, mientras que el ratón intentará romper su cerco para poder escapar.

Preparación: Se coloca el tablero de forma que a la derecha de cada jugador quede una esquina con una casilla del color más claro. El jugador que juega con los gatos coloca una de sus fichas en cada casilla de color claro de la fila que tiene ante él. Quien juegue con el ratón colocará la suya en la casilla de color claro que quiera del lado opuesto del tablero.

Empieza el juego el ratón.

¡A jugar! En su turno, el jugador que lleva los gatos puede mover una de sus fichas a un espacio vacío en diagonal, moviéndose siempre por los cuadros más claros. Los gatos mueven hacia adelante y no pueden retroceder nunca. El jugador que mueve el ratón lo hace de la misma manera que los gatos, es decir, en diagonal por los cuadros claros, pero sí puede elegir si avanza o retrocede para intentar dejar atrás a los gatos. Ninguna ficha puede saltar por encima de otra.

Fin del juego: El juego finaliza con la victoria del ratón si consigue dejar atrás al gato más retrasado. Los gatos ganarán si consiguen arrinconar al ratón de forma que no pueda moverse.

• DAMAS CHINAS

2-6 jugadores • A partir de 6 años • Duración: 20 minutos (aprox.)

Componentes: 1 tablero de juego (n.º 6), 10 fichas pequeñas de personaje por jugador

Objetivo del juego: Ser el primero en cruzar el tablero con todas sus fichas.

Preparación: Cada jugador coloca sus fichas en los puntos de uno de los triángulos de la estrella del tablero. Siempre que sea posible, los jugadores colocan sus fichas en puntas enfrentadas, excepto en el caso de tres jugadores, que se colocan en posiciones alternas. Una vez preparado el tablero, se sortea quién empieza y el turno pasa hacia la izquierda.

¡A jugar! Por turno, los jugadores mueven una de sus fichas a una posición adyacente. Si esta posición está ocupada por otra ficha (sea propia o contraria) y la casilla siguiente está vacía, puede saltar por encima de ella para avanzar dos posiciones con un solo movimiento. Saltar por encima de una ficha no elimina a la ficha saltada. Una ficha puede encadenar más de un salto si la posición de las fichas es propicia. Para encadenar movimientos siempre ha de haber un espacio vacío entre las fichas que se saltan.

Fin del juego: El juego finaliza cuando un jugador consigue colocar todas sus fichas en el triángulo opuesto al que empezó.

• LAS DAMAS

2 jugadores • A partir de 6 años • Duración: 15 minutos (aprox.)

Componentes: 1 tablero de juego (nº 5), 24 fichas grandes de personaje (12 iguales para cada jugador)

Objetivo del juego: Eliminar todas las fichas del adversario o inmovilizar todas las que le queden en juego.

Preparación: Se coloca el tablero de forma que a la derecha de cada jugador quede una esquina con una casilla del color más claro. Cada jugador coloca sus fichas en las casillas de color claro de las tres primeras filas que están delante de él. A continuación se sortea quién empieza.

¡A jugar! Por turno, los jugadores mueven una de sus fichas para intentar capturar a las del contrario o evitar que las suyas sean capturadas.

Las fichas se mueven siempre un espacio en diagonal hacia adelante.

Si una ficha tiene en una casilla contigua en diagonal una ficha contraria y la casilla posterior está vacía, puede saltar por encima de esa ficha hasta la casilla vacía para capturarla y retirarla del tablero. Si después de saltar, la ficha se vuelve a encontrar en la misma situación, puede volver a saltar por encima de la siguiente y retirarla también del juego.

Es obligatorio capturar siempre que se pueda. Si una ficha puede capturar a una contraria y el jugador no lo ve y mueve otra sin capturarla, el oponente puede "soplarla". Esto es, cogerla del tablero y eliminarla directamente del juego diciendo "te la soplo".

Si un jugador consigue llegar con una de sus fichas al otro lado del tablero, esta ficha se transforma en una dama y se indica poniéndole una de las fichas eliminadas encima para "coronarla".

Una dama captura de la misma manera que las fichas, pero también puede ir hacia atrás y moverse tantas casillas como quiera sobre una diagonal en cada tirada. Un jugador puede tener tantas damas en juego como consiga coronar. Las damas también están obligadas a capturar siempre que puedan y por tanto pueden ser "sopladas".

Fin del juego: El juego finaliza cuando todas las fichas de un jugador han sido capturadas, cuando no puede mover ninguna o si decide abandonar la partida.

• SOLITARIO

1 jugador • A partir de 8 años • Duración: 10 minutos (aprox.)

Componentes: 1 tablero de juego (nº 4), 32 fichas pequeñas de personaje

Objetivo del juego: Eliminar todas las fichas del tablero excepto una.

Preparación: Se pone una ficha en cada casilla del tablero excepto en la central, que queda libre.

¡A jugar! El jugador puede mover cualquier ficha en el tablero en horizontal o en vertical. La única condición para hacerlo es que debe hacerlo saltando por encima de otra que tenga una casilla libre tras ella en la dirección del salto. La ficha saltada es eliminada y se retira del tablero. El jugador puede cambiar de ficha tras cada movimiento. El secreto del juego consiste en mover de manera que siempre pueda volver a saltar con alguna de las fichas, pues si se queda sin opciones no podrá volver a mover.

Fin del juego: El juego finaliza cuando no se pueden mover más fichas porque ninguna puede saltar por encima de otra.

Si el jugador consigue dejar una única ficha en el tablero, habrá completado el solitario. Los jugadores más experimentados lo hacen de forma que la última ficha quede en la casilla central del tablero.

SET SPÉCIAL

JEUX 8 EN 1

Avec le set spécial de jeux 8 en 1 tu pourras jouer à une sélection
des meilleurs jeux classiques avec tes personnages préférés.

Composants

6 plateaux de jeu (numérotés de 1 à 6)
82 petits pions de personnages (10 de chaque et 22 pions supplémentaires de chacun d'entre eux)
4 pions moyens de quatre personnages (1 de chaque)
24 grands pions de deux personnages (12 de chaque)
24 cartes de 6 personnages (4 de chaque)
1 dé

• LE JEU DE L'OIE

2-6 joueurs • À partir de 4 ans • Durée : 15 minutes (environ)

Composants : 1 plateau de jeu de l'oie (n° 2), 1 petit pion de personnage par joueur, 1 dé

But du jeu : Être le premier à arriver à la fin du parcours.

Préparation : Chaque joueur choisit un pion de personnage et le place sur la case départ. Tous lancent une fois le dé et celui qui obtient le score le plus élevé commence. Après, le tour passe vers la gauche.

C'est parti! Tour à tour, les joueurs lancent le dé et font avancer leur pion selon le numéro indiqué. En tombant sur certaines cases spéciales, les effets suivants doivent être appliqués:

Cases 5/9/14/18/23/27/32/36/41/45/50/53/59: en tombant sur l'une de ces cases, le pion avance jusqu'à la case suivante de la série et le joueur joue à nouveau.

Cases 6/12 et 26/55: en tombant sur l'une de ces cases, le pion avancera obligatoirement jusqu'à la forme qui fait la paire. Ceci s'applique dans les deux sens, et peut obliger à reculer si le pion tombe sur la plus avancée.

Cases 19, 31, 44 et 54: le pion qui tombe sur l'une de ces cases perd un tour.

Case 60: le pion qui tombe sur cette case retourne obligatoirement à la case départ.

Fin du jeu : Le premier joueur à arriver à la case finale du parcours avec un lancer exact est le gagnant de la partie.

Si, en arrivant à la case finale, il reste des points de mouvement à compter, le pion «rebondit» et les points restants devront être comptés vers l'arrière.

• L'ESCALIER

2-6 joueurs • À partir de 4 ans • Durée : 15 minutes (environ)

Composants : 1 plateau de jeu (n°3), 1 pion moyen de personnage par joueur, 1 dé

But du jeu : Être le premier à arriver à la fin du parcours.

Préparation : Chaque joueur choisit un pion de personnage et le place sur la case départ. Tous lancent une fois le dé et celui qui obtient le score le plus élevé commence. Après, le tour passe vers la gauche.

C'est parti! Tout à tour, les joueurs lancent le dé et font avancer leur pion selon le numéro indiqué sur le dé et en suivant l'ordre des cases. Lorsqu'un joueur sort un 6, il rejoue, mais s'il sort trois 6 de suite, il doit retourner à la case départ.

En tombant sur certaines cases spéciales, les effets suivants doivent être appliqués:

Cases 2/17, 7/20, 25/40 et 34/48: en tombant sur la case la plus basse de chacune de ces paires, le pion avance jusqu'à la case supérieure. Cet effet n'est appliqué qu'en sens ascendant.

Cases 22/10, 30/15, 25/40 et 44/38: en tombant sur la case supérieure de chacune de ces paires, le pion recule à la case inférieure. Cet effet n'est appliqué qu'en sens descendant.

Fin du jeu : Le premier joueur à arriver à la case finale du parcours est le gagnant de la partie. À ce jeu il n'est pas nécessaire d'arriver à la fin avec un lancer exact.

• LE JEU DES PERSONNAGES

2-6 joueurs • À partir de 5 ans • Durée : 10 minutes (environ)

Composants : 24 cartes de 6 personnages (4 de chaque personnage)

But du jeu : Être le joueur qui complètera le plus de personnages à la fin de la partie.

Préparation : Mélanger toutes les cartes de personnages et en distribuer quatre à chaque joueur. S'il reste des cartes, faire un tas et le déposer au centre de la table.

Le joueur le plus jeune est celui qui commence.

C'est parti! Lorsque son tour arrive, un joueur peut demander une carte de personnage au joueur qu'il veut. Il peut, pour cela, utiliser le nom du personnage ou la couleur du bord de la carte.

Si le joueur interrogé possède une carte du personnage demandé, il doit la donner au premier joueur qui peut continuer à jouer et demander une autre carte à qui il veut. Si un joueur n'a pas la carte demandée, celui qui l'a demandée en pioche une dans le tas, s'il en reste, sinon, il passe son tour.

Lorsqu'un joueur arrive à rassembler dans son jeu les 4 cartes d'un même personnage, il les montre et les étale devant lui en composant l'image du personnage.

Fin du jeu : Le jeu finit lorsque tous les personnages ont été complétés. Le joueur qui en a composé le plus gagne.

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a complété le premier son personnage.

• JEU DES PETITS CHEVAUX

2-4 joueurs • À partir de 6 ans • Durée : 30 minutes (environ)

Composants : 1 tablero de parchís (n° 1), 4 fichas pequeñas de personaje por jugador, 1 dado

But du jeu : Être le premier à arriver avec ses quatre pions au centre du plateau.

Préparation : Chaque joueur prend 4 pions de personnages et en place 3 sur le box du plateau de la couleur correspondante et un sur sa case de départ.

Tous lancent une fois le dé et celui qui obtient le score le plus élevé commence. Après, le tour passe vers la gauche.

C'est parti! Lorsque son tour arrive, le joueur lance le dé et avance l'un de ses pions en jeu autant d'espace qu'indiqué par le dé, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. S'il n'a aucun pion hors de son box, son tour passe.

Lorsqu'il obtient un 5, le joueur peut sortir un pion de son box et le placer sur sa case de départ. S'il a déjà deux pions de sa couleur sur la case, il ne peut pas en sortir un troisième. S'il y a déjà un de ses pions et un autre, d'une autre couleur, il peut sortir un de ses pions et éliminer celui de l'autre couleur qui comptera comme «mangé». S'il y a deux pions de couleurs différentes, le premier arrivé sera celui qui sera éliminé.

Chaque fois qu'un joueur sort un 6, il peut rejouer. Mais s'il sort trois 6 de suite, le dernier pion qu'il aura bougé retournera à son box. Lorsque tous les pions d'un joueur sont en jeu, chaque fois qu'il sort un 6 il avancera de 7 cases.

Si deux pions d'une même couleur coïncident sur une même case, ils font barrage et aucun autre pion ne peut passer ni tomber sur cette case. Si le propriétaire de la barrière sort un 6, il est obligé de bouger l'un des pions qui la composent.

Si un pion tombe sur une case occupée par le pion d'un autre joueur, le pion qui se trouve sur cette case sera «mangé» et retournera à son box. Lorsqu'un pion est mangé, le joueur qui l'a mangé avance de 20 cases avec l'un de ses pions. Si un pion se trouve à un endroit sûr, il ne peut pas être mangé.

En terminant le parcours et en arrivant au début du couloir correspondant à leur couleur, les pions l'emprunteront jusqu'à l'arrivée.

Lorsque le pion atteint l'arrivée, le joueur avance un autre de ses pions de 10 cases. Si le pion n'atteint pas exactement l'arrivée avec un lancer, il «rebondit» et recule le nombre de cases en trop.

Fin du jeu : Le premier joueur qui atteint l'arrivée avec ses quatre pions a gagné la partie. Les autres continuent à jouer pour voir qui est deuxième et troisième.

• LES CHATS ET LA SOURIS

2 joueurs • À partir de 6 ans • Durée : 10 minutes (environ)

Composants : 1 plateau de jeu (n°5), 5 grands pions de personnages (4 identiques qui seront les chats et un différent qui sera la souris)

But du jeu : Les chats doivent essayer de coincer la souris de telle sorte qu'elle ne puisse plus bouger tandis que la souris essaiera de passer à travers les mailles du filet pour s'échapper.

Préparation : Placer le plateau de façon à laisser un coin avec une case de couleur claire à droite de chaque joueur.

Le joueur qui joue avec les chats place un de ses pions sur chacune des cases de couleur claire de la rangée qui se trouve devant lui.

Celui qui joue avec la souris place le sien sur la case de couleur claire qu'il voudra, du côté opposé du plateau.

La souris commence à jouer.

C'est parti! Lorsqu'il arrive son tour, le joueur chat peut déplacer un de ses pions vers un espace vide en diagonale, en se déplaçant

toujours sur les carrés les plus clairs. Les chats se déplacent toujours vers l'avant et ne peuvent jamais reculer. Le joueur qui déplace la souris le fait de la même façon que les chats mais il peut choisir d'avancer ou de reculer pour essayer d'échapper aux chats. Aucun pion ne peut sauter par-dessus l'autre.

Fin du jeu : Le jeu termine par la victoire de la souris si elle arrive à échapper au chat le plus en arrière. Les chats gagnent s'ils arrivent à coincer la souris de façon à ce qu'elle ne puisse plus bouger.

• DAMES CHINOISES

2-6 joueurs • À partir de 6 ans • Durée : 20 minutes (environ)

Composants : 1 plateau de jeu (n°6), 10 petits pions de personnages par joueur

But du jeu : Être le premier à traverser le plateau avec tous ses pions.

Préparation : Chaque joueur place ses pions sur les points de l'un des triangles de l'étoile tu plateau. Dans la mesure du possible, les joueurs placent leurs pions sur des points en face les uns des autres sauf s'il y a trois joueurs qui, dans ce cas, prendront des positions alternées. Une fois le plateau préparé, tirez au sort celui qui va commencer et le tour passe vers la gauche.

C'est parti! Tour à tour, les joueurs déplacent l'un de leurs pions vers la position adjacente. Si cette position est occupée par un autre pion (lui appartenant ou d'un adversaire) et que la case suivante est vide, il peut sauter par-dessus pour avancer de deux positions en un seul mouvement. Sauter par-dessus un pion ne l'élimine pas du jeu. Un pion peut enchaîner plusieurs sauts si la position des pions le permet. Pour enchaîner des mouvements, il doit toujours exister un espace vide entre les pions sautés.

Fin du jeu : Le jeu finit lorsqu'un joueur arrive à placer tous ses pions sur le triangle opposé à celui où il a commencé.

• LES DAMES

2 joueurs • À partir de 6 ans • Durée : 15 minutes (environ)

Composants : 1 plateau de jeu (n°5), 24 grands pions de personnages (12 identiques par joueur)

But du jeu : Éliminer tous les pions de l'adversaire ou immobiliser tous ceux qui lui restent en jeu.

Préparation : Placer le plateau de façon à laisser un coin avec une case de couleur claire à droite de chaque joueur. Chaque joueur place ses pions sur les cases claires des trois premières rangées devant lui. Tirer ensuite au sort qui va commencer.

C'est parti! Tour à tour, les joueurs déplacent leurs pions pour essayer d'arriver à prendre ceux de l'adversaire ou éviter que les leurs ne soient pris.

Les pions se déplacent toujours en diagonale et vers l'avant.

Si un pion trouve un pion adversaire sur une case contigüe en diagonale et que la case suivante est vide, il peut sauter par-dessus ce pion jusqu'à la case vide, prendre le pion et le retirer du plateau. Si, après avoir sauté, le pion se retrouve à nouveau dans la même situation, il peut à nouveau sauter par-dessus le suivant et le retirer également du jeu.

Il est obligatoire de capturer quand l'occasion se présente. Si un pion peut capturer un pion de l'adversaire et le joueur ne le voit pas et en déplace un autre sans le capturer, l'adversaire peut le «souffler». C'est à dire qu'il peut le prendre sur le damier et l'éliminer directement du jeu en disant «souffler n'est pas jouer».

Si un joueur parvient à arriver de l'autre côté du plateau avec l'un de ses pions, ce pion se transforme en dame, ce qui est indiqué en plaçant un des pions éliminés sur ce dernier pour le «couronner».

Une dame capture de la même façon que les pions mais elle peut se déplacer sur autant de case qu'elle le veut, en diagonale et d'un seul coup. Le joueur peut avoir autant de dames en jeu qu'il n'arrivera à en couronner. La prise est également obligatoire pour les dames qui peuvent donc aussi être «soufflées».

Fin du jeu : Le jeu termine lorsque toutes les pièces d'un joueur ont été capturées, lorsqu'il ne peut plus en bouger aucune ou s'il décide d'abandonner la partie.

• LE SOLITAIRE

1 joueur • À partir de 8 ans • Durée : 10 minutes (environ)

Composants : 1 plateau de jeu (n°4), 32 petits pions de personnages

But du jeu : Éliminer tous les pions du plateau sauf un.

Préparation : Placer un pion sur chacune des cases du plateau sauf celle du milieu qui doit rester libre.

C'est parti! Le joueur peut déplacer n'importe quel pion sur le plateau à l'horizontale ou à la verticale. La seule condition est de le faire en sautant par-dessus un autre qui ait une case vide derrière lui en direction du saut. Le pion sauté est éliminé et retiré du plateau. Le joueur peut changer de pion après chaque mouvement. Le secret du jeu consiste à jouer en laissant toujours la possibilité de sauter avec un autre pion, dans la mesure où, dans le cas contraire, le jeu sera bloqué.

Fin du jeu : Le jeu termine lorsqu'il n'est plus possible de bouger aucun pion parce qu'aucun ne peut sauter par-dessus l'autre.

Si le joueur arrive à ne laisser qu'un seul pion sur le tablier il aura terminé le solitaire. Les joueurs les plus expérimentés arrivent à ce que le dernier finisse au centre du plateau.

SPECIAL

8 IN 1 GAME SET

With this special game set featuring 8 games in 1, you can play some of the best classic games with your favourite characters.

Contents

6 game boards (numbered 1 to 6)
 82 small pieces of 6 different characters (10 per character plus 22 extra pieces)
 4 medium-sized pieces of 4 characters (1 per character)
 24 large pieces of 2 characters (12 per character)
 24 cards of 6 characters (4 per character)
 1 die

• GAME OF THE GOOSE

2-6 players • Ages 4+ • Length of game: 15 minutes (approximately)

Contents: 1 Game of the Goose game board (number 2), 1 small character piece per player, 1 die

Objective of the game: Be the first player to reach the end of the path.

Set up: Each player selects a character piece and places it on the starting square. Everyone throws the die once and the highest scorer starts the game. Afterwards, the turn moves to the left.

Play now! Players take turns rolling the die and move their piece accordingly. If players land on special squares, the following conditions will apply:

- Squares 5/9/14/18/23/27/32/36/41/45/50/53/59: if the player lands on one of these squares, he or she moves ahead to the next square in this group and has another turn.
- Squares 6/12 and 26/55: if the player lands on one of these squares, he or she must move the piece to the corresponding pair. This applies to both directions and the piece could move backwards if it lands on square 12 or 55.
- Squares 19, 31, 44 and 54: if the piece lands on one of these squares, the player loses a turn.
- Square 60: if the piece lands on this square, the player automatically moves the piece to the starting square.

End of the game: The first player to reach the final square on the path, by rolling an exact number, will win the game. If the player reaches the end of the path and does not roll an exact number, the piece "bounces" and the remaining movements will cause it to move backwards.

• SNAKES & LADDERS

2-6 players • Ages 4+ • Length of game: 15 minutes (approximately)

Contents: 1 game board (number 3), 1 medium-sized character piece per player, 1 die

Objective of the game: Be the first player to reach the end of the path.

Set up: Each player selects a character piece and places it on the starting square. Everyone rolls the die and the highest scorer starts the game. Afterwards, the turn moves to the left.

Play now! Players take turns rolling the die and move their piece along the path as many spaces as indicated by the die. Rolling a 6 means the player can take another turn. However, if the player rolls a 6 three consecutive times, he or she must move the piece to the starting square.

If players land on special squares, the following conditions will apply:

- Squares 2/17, 7/20, 25/40 y 34/48: if the player lands on the square with the lowest value for each of these pairs, he or she must move the piece to the higher square. Players can only move up in these cases.
- Squares 22/10, 30/15 and 44/38: if the player lands on the square with the higher value for each of these pairs, he or she must move the piece to the lower square. Players can only move down in these cases.

End of the game: The first player to reach the final square on the path will win the game. Rolling an exact number is not necessary to win the game.

• CHARACTER GAME

2-6 players • Ages 5+ • Length of game: 10 minutes (approximately)

Contents: 24 cards of 6 characters (4 per character)

Objective of the game: Be the player that has completed the most characters at the end of the game.

Set up: All character cards are shuffled and 4 cards are dealt to each player. If there are extra cards, place them in a pile in the centre of the table. The youngest player begins the game.

Play now! The player who has the turn asks an opponent for the card of a character. He or she can make this request using the character's name or the colour on the edge of the card. If the opponent has a card with the requested character card, he or she must hand it over. The player with the turn continues to play and ask for another card from anyone he or she wants. If the opponent does not have the requested card, the player with the turn robs a card from the pile, if there are any remaining, and the turns goes to the next player. Once a player has 4 cards of the same character in their hand, the player reveals them and this creates the image of the character.

End of the game: The game ends once all characters are completed. The player with the most characters wins the game. In case of a tie, the person who completed the first character wins the game.

• PARCHESI

2-4 players • Ages 6+ • Length of game: 30 minutes (approximately)

Contents: 1 Parcheesi board (number 1), 4 small character pieces per player, 1 die

Objective of the game: Be the first player to have all 4 pieces reach the centre of the board.

Set up: Each player takes 4 character pieces and places 3 inside the Home with the same colour on the game board and one in the starting square. Everyone rolls the die and the player that obtains the highest score starts the game. Afterwards, the turn moves to the left.

Play now! When a player has the turn, he or she rolls the die and moves a playing piece as many spaces as indicated in a counter clockwise direction. If the player does not have a piece outside of the Home, the next player takes their turn. When a player obtains a 5, he or she can take a piece out of the Home and place it on the starting square. If there are two pieces with the same colour in the square, the player cannot take out a third piece. If there is one piece and another with another colour, the player can take out one of their pieces and remove the other colour. This will count as "food". If two pieces with different colours were on the square, the first piece that arrived will be removed from the square. Each time a player rolls a 6, he or she can take another turn. However, if a player rolls a 6 three consecutive times, the last piece he or she moved returns to the Home. Once a player has all pieces outside of the Home, every time a 6 is rolled, the player can move 7 squares. If two pieces with the same colour coincide on the same square, they form a barrier and no other piece can pass or land on this square. If the owner of the barrier rolls a 6, this player must move one of these pieces. If a piece lands on a square occupied by another player, the piece found on this square will be "food" and return Home. When a piece is eaten, the player that eats it can move a piece ahead 20 squares. Opponents cannot eat a piece found on a safe square. Upon completing the path and reaching the beginning of the hallway that corresponds to each colour, the corresponding pieces will continue up until they reach the end. When a piece reaches the end of the path, the player can move another piece forward 10 squares. When rolling the die, if the piece does not exactly reach the end of the path, it "bounces" back the corresponding number of squares that remain.

End of the game: The first player able to make all four pieces reach the final square wins the game. Remaining players continue playing to see who ends in second and third place.

• CAT & MOUSE

2 players • Ages 6+ • Length of game: 10 minutes (approximately)

Contents: 1 game board (number 5), 5 large character pieces (4 equal pieces that will be cats and one different piece that will be the mouse)

Objective of the game: Cats must successfully trap the mouse while it must try to break through their fence and escape from them.

Set up: Place the game board so that a lighter coloured square is found on the right side of each player. The player that plays the cat places their pieces on each light square on the row in front of them. The player that plays the mouse places their pieces on each light square on the other side of the board. The mouse begins the game.

Play now! When the player representing a cat takes their turn, he or she must move one of the pieces diagonally to an empty space. This piece must always be on the lighter squares. Cats always move forward and they can never move backward. The player that moves the mouse does the same things as the cats. However, this player has the ability to move forward or backward to try to escape from the cats. No pieces can jump over each other.

End of the game: The mouse wins the game if it successfully leaves the slowest cat behind. Cats will win if they successfully corner the mouse and it cannot move.

• CHINESE CHECKERS

2-6 players • Ages 6+ • Length of game: 20 minutes (approximately)

Contents: 1 game board (number 6), 10 small character pieces per player

Objective of the game: Be the first player to move all their pieces across the game board.

Set up: Each player places their pieces within a triangle that forms the point of a star on the game board. Whenever possible, players should place their pieces in points facing each other. If there are 3 players, they should be placed in alternating positions. Once the game board is ready, players draw to see who begins and the turn then moves to the left.

Play now! Players take turns moving each of their pieces towards an adjacent position. If the position is occupied by another piece (whether their own or an opponent's piece), and the next square is empty, the player can jump over it and advance two positions with just one movement. Jumping over a piece does not eliminate it from the game. A piece can jump several times as long as their positioning makes it possible. There must always be an empty space between the pieces that the player jumps over in order to group these movements together.

End of the game: The game ends when a player successfully moves all pieces over to the opposite triangle.

• CHECKERS

2 players • Ages 6+ • Length of game: 15 minutes (approximately)

Contents: 1 game board (number 5), 24 large character pieces (12 per player)

Objective of the game: Eliminate all the opponent's pieces or immobilize all pieces that remain in the game.

Set up: Place the game board so that each player has a lighter coloured square found in the right corner. Each player places their pieces on the light coloured squares in the first three rows in front of them. Afterwards, the players draw to see who begins the game.

Play now! Players take turns moving their pieces to try to capture their opponent's pieces or make sure their pieces are not captured. Pieces are always moved diagonally and forward. If an opponent's piece is found in an adjacent square, in a diagonal direction, and the next square is empty, the player with the turn can jump over this piece to the empty square to capture it and remove it from the table. After making this jump, if the same situation occurs with another piece, the player can jump again and remove this piece from the game. Capturing pieces is always required. If a piece can capture an opponent's piece and the player with the turn does not see it and moves another without capturing it, the opponent can "blow it away". This means the opponent can take the piece off the board and directly eliminate it by saying "I'm blowing you away". If a player can successfully make one of their pieces reach the other side of the board, this piece becomes a queen. He or she does this by placing an eliminated piece above it to "crown it". A queen captures pieces in the same way as a regular one. However, during each play, it can move as many squares as it wants in a diagonal direction. A player can have as many queens in the game that it can crown. Queens are forced to capture pieces whenever they can. They can also be "blown away".

End of the game: The game ends when all of a player's pieces have been captured, when the player cannot move in any direction or if the player decides to quit the game.

• SOLITAIRE

1 player • Ages 10+ • Length of game: 8 minutes (approximately)

Contents: 1 game board (number 4), 32 small character pieces

Objective of the game: Eliminate all pieces from the board except for one piece.

Set up: Place a piece on each square on the board except in the centre.

Play now! The player can move any piece on the board horizontally or vertically. However, it can only move by jumping over another piece with a free space after it. Once a player jumps over a piece, it becomes eliminated from the game board. The player can move a different piece after each movement. The secret of the game consists of moving so that you can always jump over a piece. Players cannot move if there are no options available.

End of the game: The game ends when you cannot move any more pieces. No opportunities exist to jump over other pieces. If the player is able to leave one piece on the board, he or she will have completed the solitaire. More experienced players will move in a way to make sure their pieces are found in the central square on the game board.

CONJUNTO ESPECIAL

JOGOS 8 EM 1

Com o conjunto especial de jogos 8 em 1 poderás jogar uma seleção dos melhores jogos clássicos com os teus personagens favoritos.

Componentes

- 6 tabuleiros de jogo (numerados de 1 a 6)
- 82 fichas pequenas de 6 personagens (10 de cada um mais 22 fichas extra de um deles)
- 4 fichas médias de quatro personagens (1 de cada um)
- 24 fichas grandes de dois personagens (12 de cada um)
- 24 cartas de 6 personagens (4 de cada um)
- 1 dado

• O JOGO DO GANSO

2 a 6 jogadores • A partir dos 4 anos • Duração: 15 minutos (aprox.)

Componentes: 1 tabuleiro do jogo do ganso (nº 2), 1 ficha pequena de personagem por jogador, 1 dado

Objetivo do jogo: Ser o primeiro a chegar ao final do percurso.

Preparação: Cada jogador escolhe uma ficha de personagem e coloca-a na casa inicial. Todos lançam o dado uma vez e começa o jogo quem obtiver o resultado mais alto. Depois, a vez é pela esquerda.

Vamos jogar! Os jogadores lançam o dado à vez e movem a sua ficha conforme o número marcado. Ao cair nas casas especiais aplicam-se os seguintes efeitos:

- Casas 5/9/14/18/23/27/32/36/41/45/50/53/59: ao cair a ficha numa destas casas, avança até à seguinte casa da série e o jogador volta a jogar.
- Casas 6/12 y 26/55: ao cair numa destas casas, a ficha desloca-se obrigatoriamente até à que faz par com esta. Tal aplica-se em ambos sentidos, podendo a ficha retroceder ao cair na mais adiantada.
- Casas 19, 31, 44 y 54: a ficha que cai numa destas casas perde a sua vez.
- Casa 60: a ficha que cai nesta casa volta automaticamente ao princípio de tabuleiro.

Fim do jogo: O primeiro jogador a chegar à casa final do percurso com um lançamento exato, será o vencedor do jogo. Se ao chegar à casa final ainda faltarem pontos de movimento por contar, a ficha "ressalta" e devem-se contar para trás até se esgotarem.

• A ESCADA

2 a 6 jogadores • A partir dos 4 anos • Duração: 15 minutos (aprox.)

Componentes: 1 tabuleiro de jogo (nº 3), 1 ficha média de personagem por jogador, 1 dado

Objetivo do jogo: Ser o primeiro a chegar ao final do percurso.

Preparação: Cada jogador escolhe uma ficha de personagem e coloca-a na casa inicial. Todos lançam o dado uma vez e começa o jogo quem obtiver o resultado mais alto. Depois, a vez é pela esquerda.

Vamos jogar! Os jogadores lançam o dado à vez e movem a sua ficha conforme o número marcado seguindo a ordem das casas. Quando um jogador obtém um 6 volta a jogar, mas caso tire três 6 seguidos a ficha deve votar à casa de partida.

Ao cair nas casas especiais aplicam-se os seguintes efeitos:

- Casas 2/17, 7/20, 25/40 e 34/48: ao cair uma ficha na casa mais baixa de cada um destes pares desloca-se para a casa superior. Este efeito apenas se aplica em sentido ascendente.
- Casas 22/10, 30/15 e 44/38: ao cair uma ficha na casa superior de cada um destes pares desce até à casa inferior. Este efeito apenas se aplica em sentido descendente.

Fim do jogo: O primeiro jogador a chegar à casa do final do percurso será o vencedor do jogo. Neste jogo não é necessário chegar ao final com um lançamento exato.

• O JOGO DOS PERSONAGENS

2 a 6 jogadores • A partir dos 5 anos • Duração: 10 minutos (aprox.)

Componentes: 24 cartas de 6 personagens (4 de cada personagem)

Objetivo do jogo: Ser o jogador que tiver completado mais personagens no final do jogo.

Preparação: Baralham-se todas as cartas de personagem e distribui-se quatro a cada jogador. Se sobram cartas, deixam-se num monte no centro da mesa. Começa o jogo o jogador mais novo.

Vamos jogar!: Na sua vez, um jogador pode pedir uma carta de personagem ao jogador que quiser. Para isso pode utilizar o nome do personagem ou a cor da borda da carta.

Se o jogador perguntado tiver uma carta do personagem pedido, deve dá-la e o primeiro jogador pode continuar a jogar e pedir outra carta a quem quiser.

Caso um jogador não tenha a carta pedida, quem a pediu tira uma carta do monte se houver e passa a vez. Quando um jogador conseguir reunir na sua mão as 4 cartas de um mesmo personagem mostra-as e coloca-as à sua frente formando a imagem do personagem.

Fim do jogo: O jogo termina quando se completam todos os personagens. Quem tiver conseguido mais vencerá o jogo. Em caso de empate vencerá quem completou primeiro a sua personagem.

• LUDO

2 a 4 jogadores • A partir dos 6 anos • Duração: 30 minutos (aprox.)

Componentes: 1 tabuleiro de ludo (nº 1), 4 fichas pequenas de personagem por jogador, 1 dado

Objetivo do jogo: Ser o primeiro a chegar com as suas quatro fichas ao centro do tabuleiro.

Preparação: Cada jogador tem 4 fichas de personagem e coloca 3 na casa do tabuleiro da sua mesma cor e uma na sua casa de partida. Todos lançam o dado uma vez e começa o jogo quem obtiver o resultado mais alto. Depois, a vez é pela esquerda.

Vamos jogar!: Na sua vez, o jogador lança o dado e move uma das suas fichas em jogo conforme o número como marcar em sentido contrário ao dos ponteiros do relógio. Se não tiver nenhuma ficha fora da sua casa, passa a vez. Quando um jogador obtiver um 5 pode tirar uma ficha da sua casa para a casa de partida. Caso haja duas fichas da sua própria cor na casa, não pode tirar uma terceira. Se há uma sua e outra de outra cor, pode tirar uma das suas fichas e eliminar a da outra cor que contará como “comida”. Se houver duas fichas de cores diferentes, eliminará a primeira que obteve. Cada vez que um jogador tira um 6, pode voltar a jogar. Mas se tirar três 6 seguidos a última ficha que moveu voltará à sua casa. Quando um jogador tiver todas as fichas fora de casa, cada vez que tirar um 6 no seu lançamento moverá 7 casas. Se duas fichas da mesma cor coincidirem numa mesma casa formam uma barreira e nenhuma ficha pode passar nem cair nessa casa. Se o proprietário da barreira tirar um 6 é obrigado a mover uma das fichas que a formam. Se uma ficha cair numa casa ocupada por outra de outro jogador, a ficha que se encontrava nessa casa será “comida” e voltará à sua casa. Quando uma ficha for comida o jogador que a comeu avança 20 casas com uma das suas fichas. Uma ficha que está num ponto seguro não pode ser comida. Ao completar o percurso e chegar ao início do corredor da sua cor as fichas sobem por este até à meta. Quando uma ficha chega à sua meta, o jogador avança dez casas com outra das suas fichas. Se com um lançamento a ficha não chegar mesmo à meta, “ressalta” e conta para trás os movimentos restantes.

Fim do jogo: O primeiro jogador a conseguir chegar com as suas quatro fichas à sua meta vence a partida. Os restantes continuam a jogar para ver quem fica em segundo e terceiro lugar.

• OS GATOS E O RATO

2 jogadores • A partir dos 6 anos • Duração: 10 minutos (aprox.)

Componentes: 1 tabuleiro de jogo (nº 5), 5 fichas grandes de personagem (4 iguais que serão os gatos e uma diferente que fará de rato)

Objetivo do jogo: Os gatos devem conseguir encurralar o rato de forma que não se mover enquanto o rato tentará quebrar o seu cerco para poder escapar.

Preparação: Coloca-se o tabuleiro de forma que à direita de cada jogador fique um canto com uma casa da cor mais clara. O jogador que joga com os gatos coloca uma das suas fichas em cada casa de cor clara da fila que tem perante si. Quem joga com o rato colocará a sua na casa de cor clara que quiser do lado oposto do tabuleiro. O rato começa o jogo.

Vamos jogar!: Na sua vez, o jogador que tem os gatos pode mover uma das suas fichas a um espaço vazio na diagonal movendo-se sempre pelos quadrados mais claros. Os gatos movem-se sempre para a frente e nunca podem retroceder. O jogador que move o rato fá-lo da mesma maneira que os gatos mas pode escolher se avança ou retrocede para tentar deixar os gatos para trás. Nenhuma ficha pode saltar por cima de outra.

Fim do jogo: O jogo acaba com a vitória do rato se conseguir deixar para trás o gato mais atrasado. Os gatos vencerão se conseguirem encurralar o rato de forma que não se possa mover.

• DAMAS CHINESAS

2 a 6 jogadores • A partir dos 6 anos • Duração: 20 minutos (aprox.)

Componentes: 1 tabuleiro de jogo (nº 6), 10 fichas pequenas de personagem por jogador

Objetivo do jogo: Ser o primeiro a atravessar o tabuleiro com todas as fichas.

Preparação: Cada jogador coloca as suas fichas nos pontos de um dos triângulos da estrela do tabuleiro. Sempre que for possível, os jogadores colocam as suas fichas em pontas enfrentadas exceto no caso de três jogadores, que se colocam em posições alternadas. Uma vez preparado o tabuleiro sorteia-se quem começa e a vez passa para a esquerda.

Vamos jogar! À vez os jogadores movem uma das suas fichas a uma posição adjacente. Se a posição estiver ocupada por outra ficha (seja própria ou do adversário) e a casa seguinte estiver vazia, pode saltar por cima dela para avançar duas posições com um só movimento. Saltar por cima de uma ficha não elimina a ficha saltada. Uma ficha pode encadear mais de um salto se a posição das fichas for propícia. Para encadear movimentos tem de haver sempre um espaço vazio entre as fichas que se saltam.

Fim do jogo: O jogo acaba quando um jogador consegue colocar todas as suas fichas no triângulo oposto ao que começou.

• DAMAS

2 jogadores • A partir dos 6 anos • Duração: 15 minutos (aprox.)

Componentes: 1 tabuleiro de jogo (nº 5), 24 fichas grandes de personagem (12 iguais para cada jogador)

Objetivo do jogo: Eliminar todas as fichas do adversário ou imobilizar todas as que ficarem em jogo.

Preparação: Coloca-se o tabuleiro de forma que à direita de cada jogador fique um canto com uma casa da cor mais clara. Cada jogador coloca as suas fichas nas casas de cor clara das três primeiras filas que estão à sua frente. A seguir sorteia-se quem começa.

Vamos jogar! À vez, os jogadores movem uma das suas fichas para tentar capturar as do adversário ou tentar que as suas não sejam capturadas. As fichas movem-se sempre na diagonal para a frente. Se uma ficha tiver numa casa contígua na diagonal uma ficha contrária e a casa seguinte estiver vazia, pode saltar por cima dessa ficha até à casa vazia para capturá-la e retirá-la do tabuleiro. Se depois de saltar a ficha voltar a encontrar-se na mesma situação, pode voltar a saltar por cima da seguinte e retirá-la também do jogo. É obrigatório capturar sempre que se possa. Se uma ficha conseguir capturar uma contrária e o jogador não vê e move outra sem capturá-la, o oponente pode “soprá-la”. Ou seja, pega-a do tabuleiro e elimina-a diretamente do jogo dizendo “apanhei-a”. Se um jogador conseguir chegar com uma das suas fichas ao outro lado do tabuleiro, esta ficha transforma-se numa dama e indica-se colocando-lhe uma das fichas eliminadas em cima para “coroá-la”. Uma dama captura da mesma maneira que as fichas mas pode mover-se as casas que quiser na diagonal em cada jogada. Um jogador pode ter todas as damas no jogo que conseguir coroar. As damas também são obrigadas a capturar sempre que puderem e portanto podem ser “apanhadas”.

Fim do jogo: O jogo acaba quando todas as fichas de um jogador tiverem sido capturadas, quando não conseguir mover nenhuma ou se decidir abandonar o jogo.

• SOLITÁRIO

1 jogador • A partir dos 8 anos • Duração: 10 minutos (aprox.)

Componentes: 1 tabuleiro de jogo (nº 4), 32 fichas pequenas de personagem

Objetivo do jogo: Eliminar todas as fichas do tabuleiro exceto uma.

Preparação: Coloca-se uma ficha em cada casa do tabuleiro exceto na central que fica livre.

Vamos jogar! O jogador pode mover qualquer ficha no tabuleiro na horizontal ou na vertical. A única condição para o fazer é que tem de saltar por cima de outra que tenha uma casa livre a seguir na direção do salto. A ficha saltada é eliminada e retira-se do tabuleiro. O jogador pode mudar de ficha após cada movimento. O segredo do jogo consiste em mover de maneira que sempre possa voltar a saltar com alguma das fichas, pois se ficar sem opções não poderá voltar a mover.

Fim do jogo: O jogo acaba quando não se podem mover mais fichas porque nenhuma pode saltar por cima de outra. Se o jogador conseguir deixar uma única ficha no tabuleiro, terá completado o solitário. Os jogadores mais experientes fazem-no de forma que a última ficha fique na casa central do tabuleiro.

EP899/01/00060



¡ADVERTENCIA! NO CONVENIENTE PARA NIÑOS MENORES DE TRES AÑOS. PARTES PEQUEÑAS. PELIGRO ATRAGANTAMIENTO. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.

ATTENTION! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS. PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT. CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.

WARNING! NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 3 YEARS. SMALL PARTS. CHOKING HAZARD. KEEP THIS INFORMATION FOR FUTURE REFERENCE.

ATENÇÃO! CONTRA-INDICADO PARA CRIANÇAS MENORES DE 3 ANOS. PEQUENAS PARTES, RISCO DE ASFIXIA. GUARDE ESTA INFORMAÇÃO PARA FUTURAS REFERÊNCIAS.



Made in Spain / Fabricado en España
Distribuido por **EDUCA BORRAS, S.A.U.**
Osona, 1 · 08192 Sant Quirze del Vallès
(Barcelona) · España
www.educaborras.com