



OCA Y PARCHÍS

Juego de la Oca

- Jugadores: 2 a 6
- Edad: desde 3 años
- Duración: unos 15 minutos

Contenido

- 1 tablero de juego
- 1 dado
- 1 ficha para cada jugador

Objetivo

Ser el primero en llegar a la casilla final del tablero, con una tirada exacta.

Preparación de la partida

1. Cada jugador elige una ficha y la coloca en la casilla de salida.
2. Todos lanzan el dado: el que saque el número más alto comienza la partida.
3. El turno sigue en el sentido de las agujas del reloj.

Parchís

- Jugadores: 2 a 4
- Edad: desde 3 años
- Duración: unos 30 minutos

Contenido:

- 1 tablero de parchís.
- 1 dado.
- 4 fichas de cartón con peana por jugador.
- Cada jugador escoge un color y coloca sus fichas en la casa inicial correspondiente.

Objetivo

Llevar todas tus fichas desde tu casa hasta la meta antes que los demás.

Cómo empezar

1. Cada jugador tira el dado; quien saque el número más alto comienza.
2. Para sacar ficha de la casa, es necesario sacar un 5. Si ya tienes fichas en juego, puedes mover cualquiera de ellas.

Reglas de movimiento

1. Las fichas se mueven en sentido antihorario (siguiendo las casillas del tablero).
2. En tu turno tiras el dado y avanzas el número indicado.
3. Si sacas un 6, avanzas y vuelves a tirar. Si sacas tres

Cómo jugar

1. Lanza el dado.
2. Avanza tu ficha el número de casillas que indique.
3. Si caes en una casilla especial, sigue su regla:

Casillas especiales

• **Casillas de la oca (4, 6, 10, 12, 17, 20, 23, 26, 29, 33, 35, 38, 43):** Avanzas hasta la siguiente casilla de oca y vuelves a tirar!

• **Casillas puente (5 y 8) y (19 y 40):** Si caes en una, saltas a su pareja (puede ser hacia adelante o hacia atrás).

• **Casillas de pérdida de turno (13, 22 y 39):** Pierdes un turno y deberás esperar.

• **Casilla 32:** Tiras de nuevo.

• **Casilla 44:** Tu ficha vuelve directamente a la salida

Ganador

El ganador es el primero en llegar exactamente a la casilla 63.

6 seguidos, pierdes el turno y regresas la última ficha movida a casa.

4. Para entrar en la meta, debes obtener el número exacto.

Capturas y barreras

• **Comer:** Si caes en una casilla ocupada por una ficha rival, la mandas de vuelta a su casa y tu ficha ocupa ese lugar.

• **Barreras:** dos fichas del mismo color en la misma casilla bloquean el paso a todas las demás.

Casillas especiales

• **Salidas (casas de colores):** cada jugador tiene la suya.

• **Casillas seguras (estrellas y salidas):** aquí no se puede comer ficha (excepto si se forma barrera).

Reglas adicionales

• Cuando una ficha llega a la meta final, el jugador debe mover otra ficha 10 casillas adicionales como premio.

• Al comer una ficha rival, también se obtiene un avance extra de 20 casillas con otra ficha.

Ganador

El primer jugador en llevar todas sus fichas a la meta gana la partida.



¡ADVERTENCIA! NO CONVIENE PARA NIÑOS MENORES DE TRES 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.

PEPPA PIG and all related trademarks and characters TM & © 2003 Astley Baker Davies Ltd and/or Entertainment One UK Limited. HASBRO and all related logos and trademarks TM & © 2025 Hasbro. All Rights Reserved. Used with Permission.

Peppa Pig created by Mark Baker and Neville Astley.

Licensed by:





JEU DE L'OIE ET PETITS CHEVAUX

Jeu de l'Oie

- Joueurs : 2 à 4
- Âge : à partir de 3 ans
- Durée : environ 15 minutes

Contenu

- 1 plateau en spirale numéroté de 1 à 63, avec illustrations.
- 1 dé.
- 1 pion par joueur.

Objectif

Être le premier à atteindre la case 63 avec un lancer exact.

Mise en Place

- Chaque joueur place son pion sur la case de départ.
- Tous lancent le dé; le plus haut commence.
- Le tour de jeu progresse dans le sens des aiguilles d'une montre.

Parcheesi

- Joueurs : 2 à 6
- Âge : à partir de 3 ans
- Durée : environ 30 minutes

Contenu

- 1 plateau de jeu coloré avec cases de départ, parcours et arrivée.
- 1 dé à six faces.
- 4 pions par joueur, chacun d'une couleur.

Objectif

Amener tous ses pions de la maison de départ à la case d'arrivée avant les autres.

Début de Partie

- Chaque joueur lance le dé; le plus grand commence.
- Pour sortir un pion de sa maison, il faut obtenir 5.
- Si vous avez déjà des pions sur le plateau, vous pouvez en déplacer un au choix.

Déplacements

- Les pions avancent dans le sens antihoraire.
- Lancez le dé et avancez du nombre indiqué.
- Avec un 6, avancez et rejouez.

Comment Jouer

1. Lancez le dé.
2. Avancez votre pion du nombre obtenu.
3. Appliquez la règle de la case atteinte.

Cases Spéciales

- **Cases de l'oie (4, 6, 10, 12, 17, 20, 23, 26, 29, 33, 35, 38, 43):** avancez jusqu'à la prochaine case de l'oie et rejouez.
- **Ponts (5 ↔ 8, 19 ↔ 40):** sautez à la case jumelle (avant ou arrière).
- **Cases «perd un tour» (13, 22, 39):** passez votre prochain tour.
- **Case 32:** rejouez immédiatement.
- **Case 44:** retour direct à la case départ.

Vainqueur

Le premier joueur à atteindre exactement la case 63 remporte la partie.

- Trois 6 consécutifs: tour perdu et dernier pion retourne à la maison.
- Pour entrer dans l'arrivée, il faut le chiffre exact.

Captures et Barrières

- **Capture:** atterrir sur un pion adverse le renvoie à sa maison.
- **Barrière:** deux pions de la même couleur bloquent le passage à tous.

Cases Spéciales

- **Cases de départ:** une pour chaque joueur.
- **Cases sûres (étoiles et départs):** pas de capture possible, sauf barrière.

Bonus Supplémentaires

- Un pion qui atteint l'arrivée permet d'avancer un autre pion de 10 cases.
- Capturer un adversaire permet d'avancer un autre pion de 20 cases.

Vainqueur

Le premier joueur à amener tous ses pions à l'arrivée gagne.



Fabriqué en Espagne par **EDUCA BORRAS, S.A.U**
Osona, 1 - 08192 - Sant Quirze del Vallès
(Barcelona) Espagne www.educaborras.com



PEPPA PIG and all related trademarks and characters TM & © 2003 Astley Baker Davies Ltd and/or Entertainment One UK Limited. HASBRO and all related logos and trademarks TM & © 2025 Hasbro. All Rights Reserved. Used with Permission.

Peppa Pig created by Mark Baker and Neville Astley.

ATTENTION! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS. PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT. CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN. LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT SUR LES PHOTOS.

Licensed by:





JOGO DO GANSO E O LUDO

Jogo do Ganso

- Jogadores: 2 a 4
- Idade: a partir de 3 anos
- Duração: cerca de 15 minutos

Conteúdo

- 1 tabuleiro em espiral numerado de 1 a 63, com casas ilustradas.
- 1 dado.
- 1 peça para cada jogador.

Objetivo

Ser o primeiro a alcançar a casa 63 com uma jogada exata.

Preparação

- Cada jogador escolhe uma peça e a coloca na saída.
- Todos lançam o dado; quem tirar o maior número começa.
- A vez passa em sentido horário.

Ludo

- Jogadores: 2 a 6
- Idade: a partir de 3 anos
- Duração: cerca de 30 minutos

Conteúdo

- 1 tabuleiro de jogo com casas coloridas, caminho principal e casa final.
- 1 dado tradicional (seis lados).
- 4 peças por jogador, cada uma de uma cor.

Objetivo

Ser o primeiro a levar todas as suas peças da casa inicial até a meta.

Início da Partida

- Todos lançam o dado; quem tirar o maior número começa.
- Para sair da casa inicial, é necessário tirar 5.
- Se já tiver peças em jogo, pode mover qualquer uma delas.

Movimento

- As peças andam em sentido anti-horário.
- No seu turno, lance o dado e avance o número correspondente.

Como Jogar

1. Lance o dado.
2. Avance o número de casas indicado.
3. Siga a regra da casa onde parar.

Casas Especiais

- **Casas da glória** (4, 6, 10, 12, 17, 20, 23, 26, 29, 33, 35, 38, 43): avance até a próxima casa da glória e jogue novamente.
- **Pontes (5 ↔ 8, 19 ↔ 40)**: vá para a casa correspondente, podendo avançar ou recuar.
- **Perde a vez (13, 22, 39)**: o jogador fica uma rodada sem jogar.
- **Casa 32**: jogue novamente.
- **Casa 44**: volte diretamente para a saída.

Vencedor

O primeiro jogador a chegar exatamente à casa 63 é o vencedor.

- Ao tirar 6, avance e jogue novamente.
- Três 6 seguidos: perde a vez e devolve a última peça movida à casa inicial.
- Para entrar na casa final, é preciso o número exato.

Capturas e Barreiras

- **Captura**: se cair numa casa ocupada por adversário, ele volta para a casa inicial.
- **Barreira**: duas peças da mesma cor na mesma casa impedem a passagem de todas as peças.

Casas Especiais

- **Casas iniciais**: uma por jogador.
- **Casas seguras (estrelas e saídas)**: não há capturas, exceto se houver barreira.

Recompensas Extras

- Ao colocar uma peça na meta, mova outra peça 10 casas.
- Ao capturar um adversário, mova outra peça 20 casas.

Vencedor

O jogador que levar todas as peças à meta vence.



ATENÇÃO! CONTRA-INDICADO PARA CRIANÇAS MENORES DE 3 ANOS. PEQUENAS PARTES. RISCO DE ASFIXIA. GUARDE ESTA INFORMAÇÃO PARA FUTURAS REFERÊNCIAS. O CONTEÚDO DESTA JOGO PODE VARIAR DO QUE SE MOSTRA NA CAIXA.

PEPPA PIG and all related trademarks and characters TM & © 2003 Astley Baker Davies Ltd and/or Entertainment One UK Limited. HASBRO and all related logos and trademarks TM & © 2025 Hasbro. All Rights Reserved. Used with Permission.

Peppa Pig created by Mark Baker and Neville Astley.

Licensed by:





GAME OF THE GOOSE AND LUDO

Goose Game

- Players: 2 to 4
- Age: from 3 years old
- Duration: about 15 minutes

Contents

- 1 spiral-shaped board with numbered squares (1–63), including special illustrations.
- 1 die.
- 1 pawn per player.

Objective

Be the first player to reach square 63 (the goal), with an exact roll.

Setup

1. Each player selects a pawn and places it on the starting square.
2. Everyone rolls the die; the highest number begins.
3. Turns proceed clockwise.

Parcheesi

- Players: 2 to 6
- Age: from 3 years old
- Duration: about 30 minutes

Contents

- 1 Parcheesi board, with colored starting zones, paths, and goal area.
- 1 standard die (six sides).
- 4 pawns per player, each in one color.

Objective

Be the first to move all your pawns from your home base to the final goal.

How to Start

- Each player rolls the die; the highest number begins.
- To bring a pawn out of the home base, you must roll a 5.
- If you already have pawns on the board, you may choose which one to move.

Movement

- Pawns move counterclockwise along the path.
- On your turn, roll the die and move the number shown.
- Rolling a 6 lets you move and roll again.
- If you roll three 6s in a row, you lose your turn and your last moved pawn returns home.

How to Play

1. Roll the die.
2. Move your pawn the indicated number of spaces.
3. If you land on a special square, follow its rule immediately.

Special Squares

- **Goose squares (4, 6, 10, 12, 17, 20, 23, 26, 29, 33, 35, 38, 43):** Move forward to the next goose and roll again.
- **Bridges (5 ↔ 8, 19 ↔ 40):** Jump directly to the linked square, forward or backward.
- **Lose a turn (13, 22, 39):** You must skip your next turn.
- **Square 32:** Roll the die again.
- **Square 44:** Return directly to the starting square.

Winning the Game

The winner is the first to land exactly on square 63. If you overshoot, you must bounce back the extra spaces.

- To enter the final goal, you must roll the exact number needed.

Captures and Blockades

- **Capture:** Landing on a square occupied by an opponent sends their pawn back to its home. Your pawn takes that square.
- **Blockade:** Two pawns of the same color on one square block all pawns from passing, including their own teammates.

Special Squares

- **Starting squares:** one per player; only their pawns can occupy them.
- **Safe squares:** marked with stars and the colored starts. Pawns on these cannot be captured, except when forming a blockade.

Extra Rewards

- A pawn that reaches the goal allows you to move another pawn forward 10 spaces.
- Capturing an opponent gives you an immediate 20-space bonus move with another pawn.

Winning the Game

The winner is the first player to move all pawns safely to the final goal.



WARNING! NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 3 YEARS. SMALL PARTS. CHOKING HAZARD. KEEP THIS INFORMATION FOR FUTURE REFERENCE. IMAGES THAT APPEAR ON THE BOX MAY BE SLIGHTLY DIFFERENT THAN THE CONTENTS.

Licensed by:



Made in Spain by **EDUCA BORRAS, S.A.U**
Osona, 1 - 08192 · Sant Quirze del Vallès
(Barcelona) Spain www.educaborras.com

PEPPA PIG and all related trademarks and characters TM & © 2003 Astley Baker Davies Ltd and/or Entertainment One UK Limited. HASBRO and all related logos and trademarks TM & © 2025 Hasbro. All Rights Reserved. Used with Permission.

Peppa Pig created by Mark Baker and Neville Astley.