

CANDY LAND®

Para 2 a 4 jugadores

¡Algo maravilloso ha sucedido en “Candy Land”! Amigos muy especiales ahora viven en lugares favoritos como la “Peanut Brittle House”, las “Gumdrop Mountains”, el “Molasses Swamp” y otros dulces lugares.

Prepárate para encontrar nuevos compañeros tan excitantes como la despistada “Gramma Nutt”, la afectuosa “Queen Frostine” e incluso (tiemblen) el malvado “Lord Licorice”. Antes de comenzar a jugar, quizás desees leer “*The Legend of the Lost Candy Castle*” que está en la base del juego. Es un cuento de había una vez sobre todos tus nuevos amigos de Candy Land.

Para jugar, coloca tu pieza de juego de “Gingerbread” en los espacios del tablero cuyos colores y figuras correspondan con las cartas “tomadas”. Consigue ser el primer jugador que coloque su “Gingerbread Man” en el “Candy Castle” al final del recorrido y ¡ganarás el juego!

OBJETIVO

Ser el primer jugador que llegue al “Candy Castle”.

CONTENIDO

- 1 tablero de juego en colores
- 4 piezas de juego de “Gingerbread Men”
- 64 cartas

COMO PREPARAR EL JUEGO

1. Abre el tablero y colócalo sobre una superficie plana.
2. Mezcla bien las cartas y colócalas boca abajo formando una pila fuera del tablero y al alcance de todos los jugadores.
3. Cada jugador escoge una pieza de juego de “Gingerbread Man” para mover y la coloca en el “START” en el tablero.

COMO JUGAR

1. El jugador de menos edad empieza primero. El juego continúa hacia la izquierda.
2. En un turno, toma una carta de la baraja y luego mueve tu “Gingerbread Man” hacia el espacio en el tablero que la carta indica. Después de que has movido tu “Gingerbread Man”, tu turno ha terminado. Coloca la carta en una pila de descarte. **Estos son los lugares a donde las cartas te indican mover:**
 - Cartas con un bloque de color** - cuando tomas una carta con un bloque de color, mueve tu pieza de juego hacia adelante siguiendo el recorrido hasta el *primer* espacio del mismo color que encuentres en el camino.
 - Cartas con dos bloques de color** - cuando tomas una carta con dos bloques de color, mueve tu pieza de juego hacia adelante siguiendo el recorrido hasta el *segundo* espacio del mismo color que encuentres en el camino.
 - Cartas de figuras** - cuando tomas una carta que tiene figuras, mueve tu pieza de juego hacia adelante o hacia atrás siguiendo el recorrido hasta el espacio con una figura ROSA en

el tablero que corresponda al cuadrado con figura ROSA de la carta "tomada". Por ejemplo, si tomas una carta con un SNOWFLAKE/ QUEEN FROSTINE, mueve tu pieza de juego hacia el espacio rosa en el tablero que contenga la figura del copo de nieve.

3. Algunas reglas para los movimientos:

A. Siempre mueve en la dirección de los postes indicadores, a menos que una tarjeta de figura te indique mover hacia atrás en el recorrido.

B. Dos o más "Gingerbread Men" pueden encontrarse en el mismo espacio al mismo tiempo.

C. **Atajos:** hay 2 atajos en el recorrido - el "Rainbow Trail" y el "Gumdrop Pass". Si tu pieza de juego cae exactamente sobre el espacio anaranjado debajo del "Rainbow Trail" o sobre el espacio púrpura debajo del "Gumdrop Pass", puedes tomar el atajo moviendo inmediatamente tu pieza hacia el espacio púrpura arriba del "Rainbow Trail" o al espacio púrpura arriba del "Gumdrop Pass".

D. **Espacios con castigo:** hay 3 espacios con castigo en el recorrido. Cuando caes sobre cualesquiera de estos espacios contando exactamente, tu pieza de juego queda inmovilizada allí hasta que tomes una carta de un color determinado *en tu turno*. **IMPORTANTE:** sólo tomas 1 carta por turno. Estos son los 3 espacios:

"**Goey Gumdrops**" - si quedas atrapado aquí, debes permanecer en este espacio hasta que tomes una carta con 1 bloque amarillo o 2

bloques amarillos. Cuando lo haces, avanzas hacia el espacio amarillo en el tablero.

Perdido en los "Lollipop Woods" - si quedas atrapado aquí, debes permanecer en este espacio hasta que tomes una carta con 1 bloque azul o 2 bloques azules. Cuando lo haces, avanzas hacia el espacio azul en el tablero.

Atrapado en el "Molasses Swamp" - si quedas atrapado aquí, debes permanecer en este espacio hasta que tomes una carta con 1 bloque rojo o 2 bloques rojos. Cuando lo haces, avanzas hacia el espacio rojo en el tablero.

4. Juega de esta forma hasta que un jugador llegue al *último* espacio púrpura cerca del "Candy Castle" o hasta que un jugador tome una tarjeta de color que lo envíe más allá del último espacio púrpura.

COMO GANAR EL JUEGO

Si eres la primera persona que llega al último espacio púrpura o que mueve más allá del último espacio púrpura, has llegado al "Candy Castle" y has ganado el juego.

