

GO-ALONG™ GAMES

Cuatro juegos de correspondencia distintos

Para 1–4 jugadores de entre 3 y 6 años

Reglas ©1990 por Parker Brothers, una división de Tonka Corporation, Beverly, MA 01915. Impreso en los EE. UU. de América.

AVISO A LOS PADRES: Nuestro deseo es que tanto ustedes como los niños se diviertan con estos GO-ALONG™ Games. Una vez que los niños hayan aprendido a jugar, podrán hacerlo solos o con amigos y practicar el uso de importantes aptitudes de aprendizaje e incluso inventar nuevos juegos. Por favor, compre otros GO-ALONG Games de refuerzo de aptitudes.

EQUIPO: Maleta de médico • 12 cartas de "Dolores y Molestias" • 12 cartas para "Sentirse Mejor" • 4 cartas del "Dr. Donald" • 1 flecha gratoria

Juego Nº 1

Juego rápido: Use todas las cartas de Sentirse Mejor para curar las heridas y golpes de los personajes sobre los que cae la flecha.

Preparación: (Use todas las cartas de Dolores y Molestias y las de Sentirse Mejor.) Separe las cartas de Dolores y Molestias y arme con ellas los cuatro personajes, a un costado, donde todos puedan verlos. Disperse cara arriba y frente a todos, las cartas de Sentirse Mejor. El jugador de menor edad comienza primero y es seguido por el que se encuentra a su izquierda.

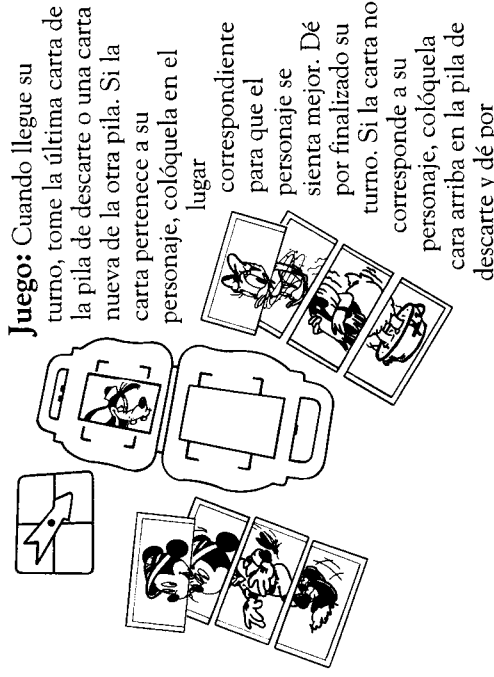
Juego: Cuando llegue su turno, haga girar la flecha. ¿Dónde cayó? Busque una parte de ese personaje entre las cartas de Sentirse Mejor y coloque esa carta encima de la carta de Dolores y Molestias correspondiente, para que esa parte se sienta mejor.

Ganador: Cuando un jugador añade la última carta a un personaje para curarlo, se adjudica ese personaje. Cuando los cuatro personajes han sido "curados", gana el jugador que haya obtenido más personajes.

Juego Nº 2

Curando al personaje: Lograr que el personaje que se siente mal se mejore, encontrando las cartas Sentirse Mejor que necesita en la Maleta del Médico.

Preparación: (Use todas las cartas y la Maleta del Médico.) Separe todas las cartas de Dolores y Molestias. Cada jugador debe armar con ellas, cara arriba, un personaje que se sienta mal. Su tarea consiste en que el personaje se sienta mejor. Mezcle las cartas restantes y colóquelas cara abajo a un lado de la Maleta del Médico. Dé vuelta la primera carta y colóquela cara arriba en el lado opuesto de la maleta para armar la pila de descartar. El jugador de menor edad comienza primero y es seguido por el que se encuentra a su izquierda.



Juego: Cuando llegue su turno, tome la última carta de la pila de descartar o una carta nueva de la otra pila. Si la carta pertenece a su personaje, colóquela en el lugar correspondiente para que el personaje se sienta mejor. Dé por finalizado su turno. Si la carta no corresponde a su personaje, colóquela cara arriba en la pila de descartar y dé por

finalizado su turno. Si toma una carta de Dr. Donald, el jugador cuyo personaje es del mismo color de la carta se queda con ella y juega a continuación. Cuando finaliza el turno de ese jugador, continúa el jugador que se encuentra a la izquierda del que posee la carta (uno o más jugadores pueden perder el turno).

Ganador: Gana el jugador que primero encuentra las tres cartas de Sentirse Mejor que curan a su personaje.

Juego Nº 3

Arroje la flecha y recuerde: Recuerde dónde encontrar las cartas Sentirse Mejor de su personaje.

Preparación: (Use todas las cartas y la flecha.) Arme todos los personajes que se sienten mal a un costado. Mezcle todas las cartas Sentirse Mejor y colóquelas sobre la mesa, en filas y cara abajo. El jugador de menor edad comienza primero y es seguido por el que se encuentra a su izquierda.

Juego: Cuando llegue su turno, haga girar la flecha. ¿Dónde cayó? Dé vuelta una de las cartas que están cara abajo. Si corresponde al personaje que indica la flecha, coloque la carta encima de ese personaje para que se sienta mejor y dé por finalizado el turno. Si no corresponde al personaje indicado por la flecha, colóquela cara abajo en el lugar en que la encontró y dé por finalizado su turno. Si da vuelta una carta de color del Dr. Donald, colóquela cara arriba donde la encontró y dé vuelta otra carta.

Ganador: Gana el jugador que encuentra la tercera y última carta Sentirse Mejor que completa alguno de los personajes.

Juego Nº 4

Búsqueda triple: Recuerde dónde encontrar las tres partes del personaje indicado por la flecha, en un turno.

Preparación: (Use todas las cartas y la flecha.) Mezcle todas las cartas y colóquelas cara abajo en cuatro filas de siete cartas cada una.

Juego: Cuando llegue su turno, haga girar la flecha.

¿Dónde cayó? Dé vuelta una de las cartas que están cara abajo. Si corresponde al personaje indicado por la flecha (puede tratarse tanto de una zona sana o enferma), dé vuelta otra carta. Su turno finaliza cuando da vuelta una carta que no corresponde al personaje indicado por la flecha. Deje siempre las cartas de Dolores y Molestias cara arriba y las de Sentirse Mejor cara abajo. Si da vuelta una carta del Dr. Donald, déjela cara arriba y dé vuelta otra carta.

Ganador: Gana el jugador que da vuelta durante el mismo turno todas las cartas Sentirse Mejor del personaje indicado por la flecha.

Tendremos mucho agrado en responder a cualquiera de sus preguntas o comentarios sobre el juego. Escriba a: Consumer Relations Department, Parker Brothers, P.O. Box 1012, Beverly, MA, 01915.