Bienvenidos al mundo de Fresita® en La Gran Ciudad de las Manzanas

Para 2 a 4 participantes - Edades de 4 a 8 años.

FRESITA se dirige a la GRAN CIUDAD DE LAS MANZANAS para participar en el GRAN CONCURSO DE HORNEAR POR TELEVISION. Va a concursar con su receta favorita. Como sólo hay un contrincante, se le presenta una buena oportunidad de ganar. Pero se trata de un contrincante muy ladino, el PECULIAR HOMBRE DEL PASTEL MORADO del PICO DEL PUERCO ESPIN. Teme que su horrorosa receta para galleticas pueda perder. De manera que trata de que FRESITA no llegue al PEQUEÑO TEATRO DE LAS PERAS donde se llevará a cabo el concurso.
Hágase de cuenta que usted es FRESITA. Abrase paso por la Gran Ciudad de las Manzanas hasta el concurso, luego regrese al País de las Fresas. Para hacer ésto, muchas veces tendrá que burlar al Hombre del Pastel Morado por el camino. Pero si logra llegar al País de las Fresas primero, ¡usted será el ganador!

OBJETO DEL JUEGO

Ser el primer participante en regresar a la Casa de las Fresas.

EQUIPO

Tablero ● 4 piezas de juego ● 3 platos morados para pasteles ● 1 ficha ● 4 calcomanías ● flecha giratoria.

DISPOSICION DEL JUEGO

1. Aplique las tres calcomanías de Fresas en la parte superior de los tres platos morados para pasteles. Aplique la calcomanía del Hombre del Pastel Morado a la ficha.
2. Coloque la flecha giratoria, los platos para pasteles, y la ficha a un lado del Tablero.
3. Cada participante escoge una pieza de juego colocándola en la Casa de las Fresas.
4. Escójase un jugador para que salga de primero. El jugador a la izquierda del primero jugará despues

MODO DE JUGAR

1. Al tocarle su turno, haga girar la flecha.
2. Mueva su pieza de juego al espacio más próximo cuyo color sea igual al que usted saque. Si cae en un espacio que no tenga número, finaliza su turno.
3. Si cae en un espacio con un número, ¡cuídese! El Hombre del Pastel Morado viene tras usted. Ahora usted debe tratar de ser más listo que él ganando el juego que se llama "Escape del ladino Hombre de los Pasteles".

Para jugar "Escape del ladino Hombre de los Pasteles". Sin que usted mire, el jugador a su izquierda esconde la ficha del Hombre de los Pasteles debajo de uno de los tres platos. Ese mismo jugador baraja los tres platos de forma que usted no sepa debajo de cual de ellos se esconde la ficha. Luego, usted escoge uno o dos platos, de acuerdo con el número del espacio que ocupa. Si no aparece el Hombre de los Pasteles, usted está a salvo. Quédese donde ésta y su turno finaliza. Pero, si aparece el Hombre de los Pasteles, muévase atrás al espacio morado más próximo, finalizando su turno. No está permitido mover los platos hacia atrás y hacia adelante antes de escoger uno de ellos. Una vez haya tocado un plato, deberá escoger ése.

4. Cualquier número de jugadores puede ocupar el mismo espacio.
5. Cuando caiga –por cuenta exacta– en el espacio verde que es la entrada al Metro, podrá tomar el atajo del Metro cuando le toque su próximo turno de jugar.
6. Al aproximarse a la Casa de las Fresas, observará que no hay espacios blancos. De modo que si tira blanco –después de haber pasado el último espacio blanco del Tablero– debe quedarse donde está.
7. Al aproximarse a la Casa de las Fresas y saca cualquier color –excepto blanco– que no esté delante suyo, vaya derecho a la Casa de las Fresas.

EL GANADOR

El Ganador será el primer participante que llegue a la Casa de las Fresas.