



GO-ALONG™ GAMES

Cuatro juegos "1-2-3" distintos

Para 1 – 2 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: Bolso de Herramientas • Mazo de 28 cartas: 2 cartas de cada herramienta (martillo, clavos, sierra, madera, brocha y lata de pintura, numeradas de 1 a 6) y 2 cartas de cada una de las 8 Cartas de Club (numeradas de 7 a 14)

Juego Nº 1

Una para usted y otra para mí: Encontrar una de cada una de las cosas que Goofy necesita para construir el Club.

Preparación: (Use las 28 cartas.) Mezcle las cartas y dispérselas sobre la mesa cara abajo. Decidan quién dará comienzo al juego.

Juego: Cuando el jugador que da comienzo al juego dice "uno, dos, tres, YA", ambos jugadores deben apurarse a encontrar una de cada una de las cosas que Goofy necesita para construir el Club. Una vez encontradas las cartas es necesario colocarlas en pares: el martillo con los clavos, la sierra con la madera y la brocha con la lata de pintura.

Ganador: Gana el primer jugador que encuentra todas las cartas, las dispone en pares y grita "uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, Goofy!"

Variación: En vez de herramientas, busque todas las partes numeradas del club y dispóngalas en orden frente a sí, de la 7 a la 14. El primer jugador que termina y grita "siete, ocho, nueve, diez, once, doce, trece, catorce, Goofy!" gana el juego.

Juego Nº 2

Pares ocultos: Encontrar los pares ocultos de lo que necesita, para obtener las ocho partes del Club.

Preparación: (Use las 28 cartas.) Separe las Cartas de Club en dos grupos de ocho, numeradas de 7 a 14. Cada jugador coloca junto a sí un grupo. Mezcle las Cartas de Herramientas y colóquelas cara abajo en tres filas de cuatro cartas cada una.

Juego: Cuando llega su turno, dé vuelta dos cartas cualesquiera de las que están colocadas cara abajo. Si no son iguales, vuélvalas a colocar cara abajo y dé por finalizado su turno. Si son iguales, colóquelas cara arriba en el lugar en que las encontró, adjudíquese una de las Cartas de Club como premio y colóquela frente a sí. Vuelva a dar vuelta otro par de cartas, hasta que encuentre un par que sea igual. Cuando todos los pares hayan sido dados vuelta, vuelva a mezclar las cartas y a colocarlas cara abajo en tres filas de cuatro.

Ganador: Gana el primer jugador que encuentra la cantidad de pares suficiente como para adjudicarse el juego completo de Cartas de Club, numeradas de 7 a 14.

Variación: En vez de buscar cartas iguales, (un martillo y un martillo), busque pares de cosas que se complementen (martillo y clavos).

Juego Nº 3

Lo primero que se necesita: Encontrar una de cada una de las seis Cartas de Herramientas numeradas y luego todas las Cartas de Club, en el orden correcto.

Preparación: (Use todas las partes.) Abra el bolso de herramientas y colóquelo frente a sí. Mezcle las 28 cartas y dispóngalas cara abajo, en cuatro filas de siete cartas cada una.

Juego: Cuando llegue su turno, dé vuelta una cualquiera de las cartas. Si se trata de una Carta de Herramientas necesaria para construir el Club, colóquela cara arriba frente a sí y dé vuelta otra carta hasta encontrar una herramienta que no pueda usar. Si da vuelta una Carta de Herramientas que ya posee o una parte del club, vuelva a colocarla donde la encontró y dé por finalizado su turno. Cuando haya encontrado todas las Cartas de Herramientas, comience a buscar las Cartas de Club, empezando por la

número 7 y terminando con la 14.

Recuerde que si descubre las cartas correctas puede seguir levantando cartas.

Ganador: Una vez que haya encontrado todas las cartas que necesita para construir y las ocho partes del Club, construya el Club en el Bolso de Herramientas tan rápido como pueda. Gana el primer jugador que termina de construir el Club.

Variación: Busque sus dos cartas y las Cartas de Club, ordenándolas del 1 al 14.

Juego Nº 4

¿Qué se perdió? Darse cuenta de qué herramienta falta en el Bolso de Herramientas.

Preparación: (Use las Cartas de Herramientas y el Bolso de Herramientas.) Separe las Cartas de Herramientas en dos pilas que contengan una de cada una de las Herramientas. Coloque una pila en uno de los lados del Bolso de Herramientas y ciérrelo. Distribuya la otra pila de Cartas de Herramientas cara arriba sobre la mesa.

Juego: Su oponente abre el Bolso de Herramientas y retira y esconde secretamente una de las Cartas de Herramientas. Usted deberá tratar de averiguar qué carta falta haciendo preguntas sobre la carta tales como "¿tiene un mango?" Si la respuesta es afirmativa, coloque cara abajo todas las Cartas de Herramientas que no poseen mango (por ej., los clavos). Si la respuesta es negativa, colóque cara abajo todas las cartas que poseen mango.

Ganador: Continúe haciendo preguntas hasta adivinar cuál es la carta que falta.

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.

