



Para 2 a 4 jugadores de 6 años o más de edad

Instrucciones © 1991 Parker Brothers, División de Tonka Corporation, Beverly, MA 01915. Impreso en los EE. UU.

OBJETIVO

Ser el primer jugador en llegar con los dos caminantes al sendero de la Montaña Tornado y aterrizar en el puesto de observación (Lookout Point).

EQUIPO

Trompo y mecanismo de cuerda TORNADO REX™ • Base de la Montaña Tornado en dos piezas • 8 caminantes y discos antideslizantes • Mazo de 56 naipes • Etiquetas

MONTAJE

1. **Caminantes:** despegue y aplique un disco antideslizante a la base de cada uno de los caminantes.

2. **Montaña Tornado:** (consulte las ilustraciones de la caja)

- Separe las dos mitades de la montaña y colóquelas sobre una **superficie plana y resistente** dejando espacio libre entre las mismas. Para unir las dos partes de manera que coincidan. Para trabajarlas, presione los tres puntos rectangulares. Para desarmar el juego antes de guardarlo, "doble" las dos mitades hacia arriba hasta que se destraben.

- Aplique la etiqueta del "Campamento" (Base Camp) al comienzo del sendero. Este será el punto de partida (START).

- Aplique la etiqueta del "Puesto de observación" (Lookout Point) en el puesto de observación que se encuentra junto a la caverna de TORNADO REX, al final del sendero. Este será el punto de llegada (FINISH).

- Aplique ojos dentro de las seis cuevas que se encuentran a lo largo del sendero.

3. **Extremo superior:** aplique la etiqueta de "TORNADO REX" sobre la superficie plana del mecanismo de cuerda en forma de montaña.

PREPARACION

1. Cada uno de los jugadores selecciona dos caminantes del mismo color y los coloca en el Campamento.

2. Mezcle todos los naipes y colóquelos cara abajo al lado de la montaña.

3. Arme el mecanismo de cuerda "TORNADO REX": Haga encajar el lado plano del extremo superior en las ranuras de la superficie plana interior del mecanismo de cuerda en forma de montaña. Para darle cuerda, haga girar la mitad inferior hacia usted, en el sentido de las agujas del reloj. **DELE CUERDA HASTA EL FINAL, PERO NO DEMASIADO.**

Aviso importante: Rex es un poco temperamental. El desea que le den cuerda alrededor de dos revoluciones (entre 13 y 14 "clicks"). Justo lo necesario para que cuando se arroje por el sendero emita un silbido. Si se desliza muy despacio o muy rápido, ajuste la cantidad de cuerda hasta que el silbido sea el adecuado.

4. Una vez activado todo el mecanismo de cuerda, coloque a TORNADO REX en su caverna, en la parte superior de la montaña, haciendo corresponder la posición de las lengüetas y apuntando la etiqueta hacia el camino.

EL JUEGO

Cuando llegue su turno, retire el naipe superior del mazo y desplace uno de sus caminantes según lo indicado. Podrá desplazarse una cantidad determinada de espacios (1, 3, 4, 7 ó 10) o recibir instrucciones especiales. El caminante debe desplazarse la cantidad exacta de espacios indicada por el naipe, **EXCEPTO** en el caso de que esté subiendo al "Puesto de observación" (en cuyo caso no es necesario contar la cantidad exacta de espacios). Cuando finalice su turno, coloque el naipe cara arriba en la pila de descarte. Una vez usados todos los naipes, vuelva a mezclarlos.

CARTAS ESPECIALES

Switch (Cambiar) ó Move 11 (Mover 11)

- **SWITCH:** cambie la posición de cualquiera de sus caminantes que ya se encuentre en el sendero por la de cualquier otro caminante del sendero. **AVISO:** no es posible intercambiar posiciones con caminantes que ya se encuentren en el "Puesto de observación" ni usar caminantes que se encuentren en el "Campamento". Sin embargo, es posible intercambiar posiciones con caminantes que se encuentren en las cuevas.

O

- **MOVE 11:** desplace uno de sus caminantes 11 espacios hacia adelante (este naipe puede utilizarse para desplazar caminantes que todavía se encuentran en el Campamento).

DIVIDIR HASTA 8

Divida su desplazamiento entre dos caminantes. El número total de espacios a desplazarse no puede ser superior a 8. Por ejemplo, desplace a uno de sus caminantes 2 espacios y al otro 6, ó 3 + 5, 4 + 4 ó 1 + 7. También se puede desplazar uno solo de los caminantes 8 espacios. Ello será de mucha utilidad cuando desee colocar caminantes en las cuevas o desplazar a uno de ellos al "Puesto de observación". En ese caso, el otro caminante deberá desplazarse la cantidad restante de espacios.

Back 5 (Retroceder 5)

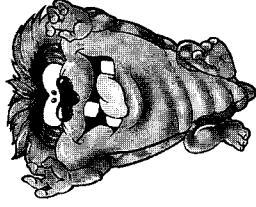
Haga retrocer cinco espacios a su caminante o al de uno de sus adversarios. Llévelo de vuelta al "Campamento". Si el caminante se encuentra a menos de cinco espacios del "Campamento", hágalo retroceder de todos modos. Tenga en cuenta que esto puede ayudarlo si, en el turno siguiente, retira un naipe de Helicóptero.

Helicóptero

Desplace a su caminante desde el "Campamento" hasta cualquier espacio del sendero ocupado por otro caminante. **NO SE TRATA DE UN CAMBIO DE POSICIONES:** coloque a los dos caminantes en el mismo espacio. No sea aprovechador, no es posible reunirse con un caminante que ya ha llegado al "Puesto de observación". Si no posee un caminante en el "Campamento" no podrá usar estar carta y deberá dar por finalizado su turno.

TORNADO REX

¡Libérelol! Presione el botón de la parte superior del mecanismo de cuerda y déjelo caer hacia abajo en el espacio que se encuentra debajo de él. Si tiene suerte, derribará a otros y dejará intactos a sus caminantes. Si Rex salta fuera del sendero, mala suerte... su turno finalizará. Vea también el aspecto positivo, usted también seguirá estando a salvo... por ahora.



Cuevas

Cuando esté caminando hacia arriba o hacia abajo del sendero y saque la cantidad exacta de espacios para llegar a una cueva, podrá refugiarse en ella si está vacía. Tenga cuidado, ya que hemos sabido que TORNADO REX ha sacado a varios de sus refugios.

¿Qué pasa cuando uno de sus caminantes es derribado o arrojado fuera?

Si uno de sus caminantes es derribado, deberá esperar al siguiente turno para levantarlo. Retire un naipe, levante a su caminante y desplácelo la cantidad de espacios indicada, contando a partir del espacio en que ha caído.

Si el caminante ha sido arrojado fuera del sendero, deberá regresarlo al "Campamento". Colóquelo nuevamente al comienzo y caliente unos "marshmallows" mientras espera el turno siguiente. Si tiene suerte, el turno siguiente quizás logre viajar en helicóptero.

Si otro jugador usa una naipe de SWITCH, Move 11 o BACK 5 para mover a su caminante derribado, dicho jugador deberá levantarlo.

Todo caminante que haya quedado derribado ocupando dos espacios deberá ser colocado en el espacio que esté más cercano a sus pies. Si no fuera claro en qué espacio debe colocarlo, use el espacio que esté más cercano al "Campamento".

Todo caminante que haya sido derribado fuera del "Puesto de observación" deberá ser vuelto a colocar en dicho puesto.

AVISO PARA CAMINANTES

Reglas y normas de la Montaña Tornado ¡Estas reglas serán aplicadas estrictamente!

1. Desplácese siempre de acuerdo a las instrucciones de los naipes. **RECUERDE** que no puede usar una carta de **SWITCH** para sacar a un caminante del "Campamento" ni usar la carta de **HELICÓPTERO** con un caminante que ya se encuentra en el sendero.
2. Los caminantes pueden colocarse en cualquier lugar dentro de un espacio del sendero.
3. Si retira un naipe y no puede hacer nada, deberá dar por finalizado su turno.
4. Dos o más caminantes pueden ocupar el mismo espacio del sendero al mismo tiempo pero las cuevas pueden ser ocupadas sólo por un caminante a la vez.
5. Toda vez que retire un naipe que permita desplazar caminantes de otros jugadores podrá colocar al caminante desplazado en cualquier lugar dentro de un espacio, incluso justo en el medio del sendero.

PARA GANAR:

El primer jugador que logre llegar con sus dos caminantes al final del sendero, al "Puesto de observación" (Lookout Point), **GANA**.

Tendremos sumo agrado en atender cualquier pregunta o sugerencia sobre este juego.
Para ello, escriba a: Consumer Relations, Parker Brothers, P.O. Box 1012, Beverly, MA 01915.