

INSTRUCTIONS

The UNCLE WIGGILY™ Game

2 To 4 Players

◆ Contents

- 1 gameboard
- 4 Uncle Wiggily playing pieces
- 4 plastic stands
- 54 rabbit cards
- 18 red (paw print) cards

The Uncle Wiggily Game is most enjoyed by children ages 4 to 7. Players join Uncle Wiggily on an adventure by drawing cards, following the simple rhymes and moving their Uncle Wiggily playing pieces. Cards also feature numbers and symbols, so children who cannot read will still be able to play. However, children really enjoy having a "grown-up" read the rhymes on the cards. These simple rhymes are fun for children to learn and each verse tells the players how many spaces to move.

◆ Object

Be the first player to get your Uncle Wiggily to Dr. Possum's house at space number 100.

◆ Setup

1. Carefully remove the Uncle Wiggily playing pieces from the cardboard sheet.
2. Each player picks an Uncle Wiggily playing piece and inserts it into the plastic base of the same color. Players then place their Uncle Wiggily playing pieces on the purple START position near Uncle Wiggily's bungalow.
3. Shuffle the rabbit cards and the red cards *separately*. Then place both decks facedown near the gameboard, where all players can reach them.

HOW TO PLAY

Choose one player to go first. Let's pretend that you are the first player. Here's what you do:

1. Draw a rabbit card from the top of the deck and do what the card says.
 - If the rabbit card has a number on it, read the rhyme and move your Uncle Wiggily playing piece forward the number of spaces the card says.
 - If the rabbit card has a rabbit paw print on it, read the rhyme, then draw a red (paw print) card from the top of the red card deck and do what it says.

EXAMPLE: If the red card has a ◀5▶ on it, read the rhyme and move your Uncle Wiggily back 5 spaces.

NOTE: Red cards are only drawn when a rabbit card tells the player to take one.

2. After you have moved your Uncle Wiggily as directed, place your card faceup in a discard pile next to the card deck. Put rabbit cards and red cards in separate discard piles. Your turn is over.
3. Play continues clockwise for each player as described above.

◆ Other Movement Rules

- More than one Uncle Wiggily can be on the same space at the same time.
- As shown on the gameboard, if you land (by exact count) on any of the orange spaces (number 6, 26, 33, 43, 80 or 90), you must *go back* 3 spaces. If you land on the green space (number 58) by exact count, you *move ahead* 3 spaces.

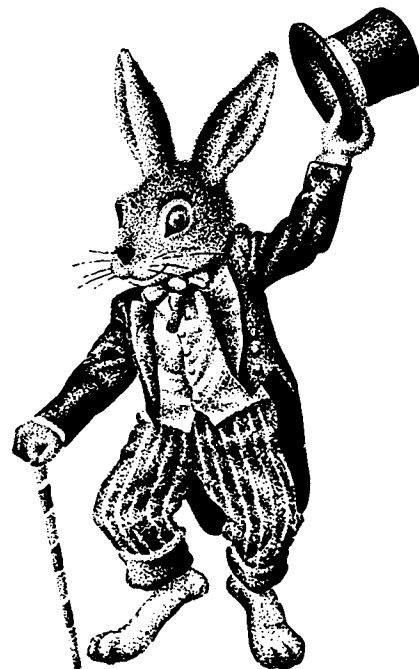
◆ Starting a New Draw Pile

If all of the rabbit cards have been drawn and no one has won the game, shuffle the rabbit card discard pile and place it facedown. This becomes your new draw pile. Do the same for the red cards if all of them have been drawn.

WINNING THE GAME

The first player to land on the purple space numbered 100 (Dr. Possum's house) *by exact count* is the winner.

EXAMPLE: If your Uncle Wiggily is on space number 97, you need to move exactly 3 spaces to win. If you draw a card with a number less than 3, move your Uncle Wiggily as directed. If you draw a card greater than 3, you *cannot* move your Uncle Wiggily forward. Wait until your next turn to try again.



Uncle Wiggily is a trademark of and is used under license from Uncle Wiggily Classics, Inc.
©1988 Uncle Wiggily Classics, Inc.
©1988 Milton Bradley Company. 4902

INSTRUCCIONES

The UNCLE WIGGILY™ Game

Para 2 a 4 jugadores

Contenido

- 1 tablero
- 4 piezas con el Tío Wiggily para jugar
- 4 soportes plásticos
- 4 cartas con conejo
- 8 cartas rojas (con marca de una pata)

El juego del Tío Wiggily es ideal para niños de entre 4 y 7 años de edad. Los jugadores acompañan al Tío Wiggily en su aventura sacando cartas en las que se les dan instrucciones en forma de simples versos para mover sus piezas de juego con el Tío Wiggily. En las cartas hay también números y símbolos, para que los niños que no saben leer puedan también jugar. Sin embargo, los niños disfrutan mucho más cuando alguien de más edad les lee los versos que aparecen en las cartas, y también se divierten aprendiéndolos. Cada verso les indica a los jugadores cuántos espacios deben mover sus piezas.

Objetivo Del Juego

Ser el primer jugador que lleve al Tío Wiggily a la casa del doctor Possum, situada en la casilla número 100.

Preparativos


Retira con cuidado las piezas con el Tío Wiggily de la hoja de cartón. Cada jugador tiene que elegir un Tío Wiggily e insertarlo en la base plástica del mismo color. Los jugadores colocan sus piezas en la posición de START (COMIENZO) de color morado, cerca de la casita del Tío Wiggily.

3. Mezcla las cartas con el conejo y las cartas rojas *por separado*. Luego coloca ambas pilas de cartas cerca del tablero de juego, donde estén al alcance de todos los jugadores.

COMO SE JUEGA

Debe elegirse un jugador para que empiece. Supongamos que tú eres el que va a jugar primero. A continuación se explica lo que debes hacer:

1. Saca una carta con conejo de encima de la pila correspondiente y haz lo que la carta te indica.
 - Si la carta tiene un número, lee el verso y adelanta tu pieza de juego con el Tío Wiggily la cantidad de casillas indicada en la carta.
 - Si la carta con conejo tiene la marca de una pata, lee el verso, toma luego una carta roja (con marca de una pata) de encima de la pila correspondiente y haz lo que en ella se indica.

EJEMPLO: Si la carta roja tiene un  lee el verso y haz retroceder a tu Tío Wiggily 5 casillas.

NOTA: Las cartas rojas se sacan únicamente cuando una carta con conejo le indica al jugador que debe tomar una.

2. Después de haber movido a tu Tío Wiggily como estaba indicado en la carta, coloca a ésta aparte, cara arriba, cerca de las otras pilas. Debes formar dos montones distintos con las cartas apartadas, uno con las de conejo y otro con las cartas rojas. Tu turno ha terminado.

3. El juego continúa, de la manera que se ha explicado antes, con el jugador situado a la izquierda del que ha terminado su turno.

◆ Otras Reglas Para Mover Las Piezas

- Puede haber más de un Tío Wiggily en una misma casilla al mismo tiempo.
- Como se indica en el tablero de juego, si llegas (con una cuenta exacta al mover tu pieza) a cualquiera de las casillas de color anaranjado (números 6, 26, 33, 43, 80 o 90) debes *retroceder* 3 casillas. Si llegas a la casilla verde (número 58) también de manera exacta, debes *adelantar* tu pieza 3 casillas.

◆ Qué Se Hace Cuando Se Acaban Las Cartas

Si se han sacado todas las cartas con conejo antes de que algún jugador haya ganado, se mezclan de nuevo las cartas que están en el montón que se había apartado y se ponen boca abajo. Esta es la nueva pila para sacar cartas. Se hace lo mismo con las cartas rojas cuando se han sacado todas.

COMO SE GANA EL JUEGO

El primer jugador que llega al espacio de color morado con el número 100 (la casa del doctor Possum) avanzando *el número justo* de casillas es el ganador.

EJEMPLO: Si tu Tío Wiggily está en la casilla número 97, tienes que moverlo exactamente 3 casillas para ganar. Si sacas una carta con un número menor a 3, mueve a tu Tío Wiggily la cantidad de casillas indicada. Si sacas una carta con un número mayor a 3, *no puedes* mover a tu Tío Wiggily. Tienes que esperar hasta que te toque otra vez tu turno.

Uncle Wiggily es una marca registrada de Uncle Wiggily Classics, Inc. y se usa bajo su licencia.
© 1988 Uncle Wiggily Classics, Inc.
© 1988 Milton Bradley Company. 4902