



HASBRO GAMES

CANDY LAND

Información general

1. Edad recomendada: 3+
2. Jugadores: 2-4 jugadores
3. Tiempo de juego: 10+/-

Contenido de la caja:

 <p>Tablero de juego</p>	 <p>4 figuras de juego de aventureros de plástico</p>  <p>50 marcadores de caramelos de cartón - Bolsa mágica – 1 figura de juego “gemelos de caramelo” de plástico.</p>
--	--

¡BIENVENIDOS A CANDY LAND!

Ahora podéis vivir dulces aventuras en CANDY LAND. Elegid una figura de juego de aventurero, agitad la bolsa mágica y preparaos para el viaje por el camino arcoíris hacia el Castillo Dulcísimo. ¿A quién encontraréis en vuestro camino, y qué jugador llegará primero al castillo? ¡Vamos allá!

ANTES DE LA PRIMERA PARTIDA

Todos los marcadores de caramelos deben ser separados del troquel por un adulto. Por favor, desechad el troquel de forma responsable. A continuación, todos los marcadores de caramelos van dentro de la bolsa mágica.



¡A JUGAR!

Empieza el jugador más joven. Hay dos variantes de juego.

¡PREGÚNTASELO A PLUMPI!

Plumpi, ¿qué hago cuando...

... la bolsa mágica está vacía?

¡Se vuelve a rellenar! Coloca todos los marcadores de caramelos de nuevo en la bolsa, con excepción de los dulces especiales: estos solo pueden usarse una vez por partida. ¡Luego agita la bolsa! ... nos encontramos en la misma casilla? Si ya hay un jugador en la casilla en la que quieres caer, avanza hasta la SIGUIENTE casilla del mismo color.

Una aventura en Candy Land. ¿Quién llegará primero al castillo?

PREPARACIÓN.

1. Cada jugador elige una figura de juego de aventurero y la coloca en la casilla de SALIDA.
¿Quién _____ quieres _____ ser?
Nota: La figura de los gemelos caramelo solo se utiliza en el Duelo de Delicias.
2. ¡Agita la bolsa mágica!

CUANDO TE TOCA JUGAR.

1. Sin mirar, saca un caramelo de la bolsa mágica. ¿Cuál has sacado?



CARAMELO INDIVIDUAL

Avanza hasta la SIGUIENTE casilla que corresponda al color de tu envoltorio de caramelo.



CARAMELO DOBLE

¡Dulcísimo — un doble salto! Avanza hasta la SIGUIENTE casilla que corresponda al color de tu envoltorio de caramelo... ¡y después repite todo otra vez!



GOLOSINA

¡Qué rico! Avanza (o retrocede) hasta la casilla que corresponda a la golosina de tu envoltorio de caramelo

Coloca el marcador de caramelo que has sacado junto al tablero. El jugador a tu izquierda es el siguiente en jugar. Si no sabes cómo seguir, ¡PREGÚNTALE A PLUMPI!

GANAR

Sé el primero en encontrarte con la Reina Frostine en el Castillo Dulcísimo.

Nota: Aquí puedes caer con cualquier color de caramelo que saques.



... el camino se bifurca delante de mí?

Sigue el camino hasta la casilla del color de tu caramelo sacado.

... encuentro un atajo?



¡Tienes suerte! Sigue las flechas y avanza hasta la casilla del color correspondiente al otro extremo.

... he sacado una golosina que está detrás de mí?

Si eres un jugador más joven y sacas una golosina que está en el camino detrás de ti, puedes elegir no retroceder. En su lugar, devuélvela a la bolsa y saca otro marcador.

Ositos Dulces & Ositos Ácidos – Duelo de Delicias ¡Juegas en equipo!

Los alborotadores gemelos caramelo vuelven a causar caos. Discuten sobre qué caramelos deben ser dulces y cuáles deben ser ácidos. Llevad a los tres aventureros al Castillo Dulcísimo **antes** de que los gemelos caramelo lo alcancen — ¡de lo contrario, todas las golosinas de CANDY LAND nunca volverán a saber igual!

PREPARACIÓN

1. Elegid tres figuras de juego de aventurero y colocadlas junto con la figura de los gemelos caramelo en la casilla de SALIDA.

*Nota: Quien esté en turno puede mover **cualquier** aventurero.*

2. ¡Agítad la bolsa mágica!

CUANDO TE TOCA JUGAR

1. Sin mirar, saca **un** caramelo de la bolsa mágica. ¿Cuál has sacado?



CARAMELO INDIVIDUAL

Avanza hasta la SIGUIENTE casilla que corresponda al color de tu envoltorio de caramelo.



CARAMELO DOBLE

¡Dulcísimo — un doble salto! Avanza hasta la SIGUIENTE casilla que corresponda al color de tu envoltorio de caramelo... ¡y después repite todo otra vez!



GOLOSINA

¡Qué rico! Avanza (o retrocede) hasta la casilla que corresponda a la golosina de tu envoltorio de caramelo



EXPLOSIVO ROJO

¡Oh, oh! ¡Los gemelos caramelo están pisándote los talones! Avanza **solo con los gemelos caramelo** hasta la SIGUIENTE casilla roja. Sigue las instrucciones para los caramelos individuales y dobles.

2. Coloca el marcador de caramelo que has sacado junto al tablero. El jugador a tu izquierda es el siguiente en jugar.

GANAR

Llevad a los tres aventureros al Castillo Dulcísimo **antes** de que los gemelos caramelo lo alcancen.


*Nota: Aquí podéis caer con cualquier color de caramelo, **excepto el rojo**.*

... quiero tener más opciones?

Si eres un jugador mayor, puedes elegir sacar dos marcadores de caramelo cuando te toque. Decide cuál quieres usar. Devuelve a la bolsa el marcador que no necesites.

... soy un adulto y quiero implicar más a mi hijo?

Se puede animar a los niños a contar en voz alta, a decir colores, a hacer sonidos que encajen con el reino correspondiente o incluso a inventar sus propias historias. ¡La Reina Frostine quedará totalmente impresionada!

 **Advertencia de seguridad: No apto para niños menores de 3 años.
Contiene piezas pequeñas que pueden suponer un riesgo de asfixia.**