

BOOBY TRAP

¡El clásico éxito ha vuelto!

Edad: 5+

Jugadores: 2-6

CONTENIDO:

- 1 Tablero de juego.
- 21 Fichas grandes.
- 21 Fichas medianas.
- 21 Fichas pequeñas.
- 6 Cartas de juego.
- 2 Bandas elásticas de repuesto.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Tire la barra tensora hacia atrás y manténgala así.
2. Fije la barra colocando una ficha MEDIANA en la depresión circular (fig. 1). Ahora puede soltar la barra con cuidado.
3. Coloca aleatoriamente las fichas de colores en el tablero.
4. Sujete la barra de tensión y mueva la ficha mediana junto a las otras fichas de juego en el tablero.
5. Suelte suavemente la barra contra las fichas de juego.

SUGERENCIA: Intente empujar las fichas contra la pared frontal para despejar los espacios.

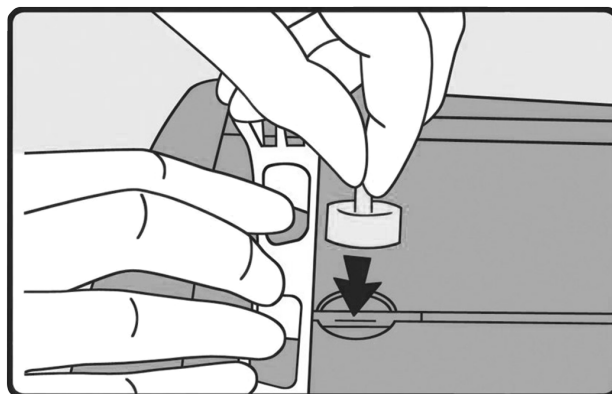


fig. 1

PUNTUACIÓN

Ficha grande = 3 puntos

Ficha mediana = 2 puntos

Ficha pequeña = 1 punto

MODALIDAD UNO: TRAMPA CLÁSICA

¡El que anote la mayor cantidad de puntos ganará!

1. El jugador más joven comienza y sigue el jugador a su izquierda.
2. Por turnos, los jugadores quitarán UNA ficha (la cual sumara puntos según su tamaño).
3. Una vez que se toca una ficha, el jugador debe quitar esa o pasar su turno. No puede elegir una diferente.
4. Si un jugador retira una ficha sin mover el marcador más allá de la marca elevada (fig. 2), ese jugador puede conservarla.
5. Si el marcador pasa sobre una marca elevada, el jugador infractor debe descartar la ficha removida y cualquier otra que haya saltado del tablero. El jugador también debe descartar fichas de su colección que sumen 3 puntos (ver PUNTUACIÓN). Si no puede descartar 3 puntos, el jugador debe pagar lo que pueda y pasar.
6. Se podrán pasar turnos. PERO si se pasan turnos durante dos rondas, el jugador que comienza la tercera ronda DEBE quitar una ficha.
7. El juego continúa hasta que el tablero contenga fichas iguales al número de jugadores en el juego (ejemplo: un juego de 4 jugadores termina cuando quedan 4 fichas).
8. Cuenta las piezas y suma los puntos (ver PUNTUACIÓN). ¡El jugador con más puntos gana!

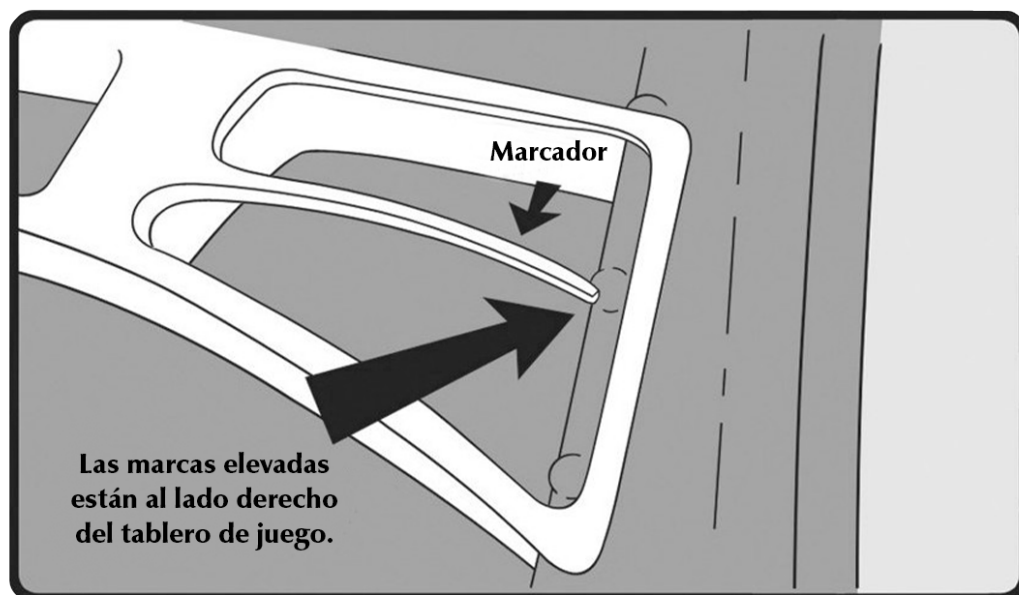


fig. 2

MODALIDAD 2: DESBLOQUEA LA TRAMPA

¡Desbloquea la trampa eligiendo las fichas correctas en el orden correcto!

1. Cada jugador elige al azar una carta de juego.
2. El jugador más joven comienza y sigue el jugador a su izquierda.
3. El jugador retirará UNA ficha en el orden indicado en sus cartas.
4. Una vez que se toca una ficha, el jugador debe quitar esa o pasar su turno. No puede elegir una diferente.
5. Coloque cada ficha encima de su lugar en la tarjeta.
6. Las fichas que se eligen fuera de orden deben colocarse a un lado.
7. Si el marcador pasa por encima de una marca elevada, el jugador infractor debe descartar la pieza eliminada y todas las demás piezas que se hayan caído del tablero.
5. El jugador también descarta TODAS las piezas de su carta y comienza de nuevo.
6. Se puede pasar el turno. PERO si se pasan turnos durante dos rondas, el jugador que comienza la tercera ronda DEBE quitar una ficha.
7. ¡El jugador que llene su tarjeta primero gana el juego!

REEMPLAZO DE BANDA ELÁSTICA

1. Dale la vuelta al tablero.
2. Estire la banda elástica sobre el gancho de la barra tensora y el anillo fijado a la tabla (fig. 3).
3. Asegúrese de que la banda elástica quede sujeta por las pestañas que sobresalen de la barra de tensión (fig. 4).

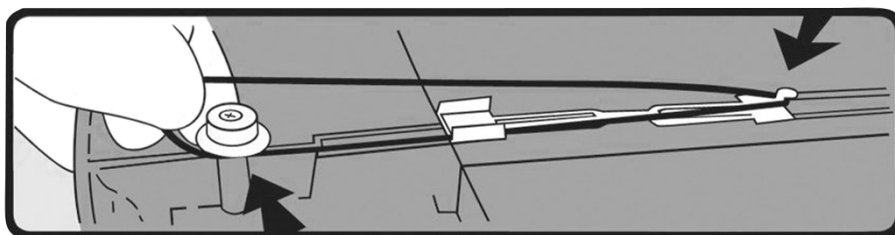


fig. 3

Anillo

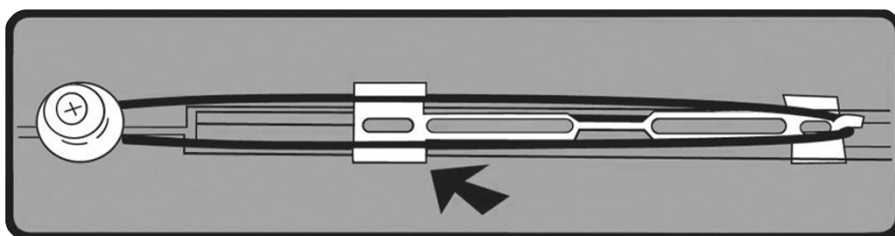


fig. 4

Contenga la banda elástica
entre estas pestañas.