



## REGLAS DEL JUEGO

EDAD: +5 en adelante.

JUGADORES: 2 - 4.

TIEMPO: 15 minutos.

### OBJETIVO:

Marcar todos los números del tablero de un contrincante con las fichas marcadoras.

### CONTENIDO:

- 4 tableros individuales, con dos caras cada uno.
- 24 fichas marcadoras.
- 1 dado.

### PREPARACIÓN:

Se reparte a cada jugador un tablero. El jugador debe elegir el lado del tablero que utilizará. Se dejan las fichas marcadoras en el centro, al alcance de los jugadores.

### CÓMO SE JUEGA:

El jugador que saque el número mas alto tirando el dado, será el primero en comenzar el juego. Existen dos formas de jugar.

#### JUEGO VERSIÓN A ( +5 en adelante )

Por turno, cada jugador tira el dado y deberá marcar el número en el tablero de su contrincante con una ficha marcadora utilizando el lado rojo.

**Por ejemplo: Pedro tira el dado y sale el 5. En este caso, deberá marca con una ficha marcadora el número 5 del tablero de su contrincante.**

Si en el turno de un jugador al lanzar el dado, el número que sale ya se encuentra marcado en todos los tableros de los jugadores opuestos, se perderá la tirada y continuará el siguiente jugador. En partidas de más de dos jugadores, el jugador que lanza el dado debe elegir a cual jugador le marcara el tablero.

Por ejemplo: Marcos, María y Pedro juegan una partida. Marcos lanza el dado y saca 3, debe elegir si marca el 3 del tablero de María o de Pedro, pero solo podrá marcar uno solo.

### JUEGO VERSIÓN B ( +7 en adelante )

Por turno, cada jugador tira el dado y deberá marcar el número correspondiente en el tablero de su contrincante con una ficha del lado rojo.

En el caso de ser más de dos jugadores, debe elegir a qué jugador marcará el tablero.

Además, el jugador que lanzó el dado, podrá dar vuelta la ficha marcadora roja y girarla dejando el lado azul hacia arriba, o si ya está del lado azul, procederá a sacarla, quedando nuevamente habilitado el casillero en su tablero.

Por ejemplo: Marcos, María y Pedro juegan una partida. Lanza el dado Pedro y saca 3, entonces puede elegir entre marcar el 3 del tablero de María o de Marcos o bien sanar su tablero, si es que está marcado con el 3.

En este caso si el marcador es rojo deberá darlo vuelta y dejarlo del lado azul.

Si ya ha sido previamente dado vuelta el lado azul, deberá entonces retirar la ficha y quedará habilitado nuevamente el 3 en su tablero.

### IMPORTANTE

Los marcadores cuentan con dos caras, lado rojo y azul.

En la versión A es indiferente su utilización. En la versión B primero se coloca el marcador con el lado rojo hacia arriba, luego se gira dejando el lado azul hacia arriba y por último se retira.

Siempre el marcador debe utilizarse primero del lado rojo.

### FINAL DEL JUEGO

El jugador que primero termine de marcar el tablero de un contrincante en forma completa, gana la partida.



**ADVERTENCIA:** NO RECOMENDABLE PARA NIÑOS MENORES DE 3 AÑOS. CONTIENE PIEZAS PEQUEÑAS, QUE INGERIDAS PUEDEN OCASIONAR RIESGO DE ASFIXIA.



[www.coloredgames.com.ar](http://www.coloredgames.com.ar)

**COLORIDO**  
JUEGOS

