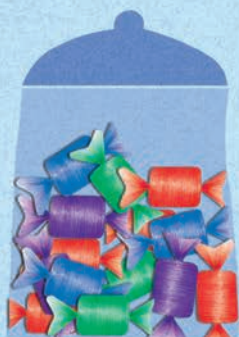


CANDY PALACE



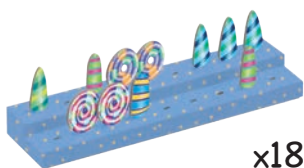
4-8

ans years
años Jahre

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto • Inhoud
Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



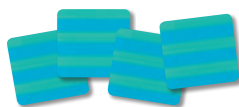
x1



x18



x40



x9



x4



x1



Juego de compra

A partir de 4 años
2 a 4 jugadores
15 min



Contenido:

- 1 tablero,
- 9 cartas «persianas»,
- 1 dado,
- 4 peones,
- 18 piruletas con un soporte,
- 40 monedas.

Preparación del juego:

Se ponen las piruletas en su soporte y las monedas a su lado. El tablero se coloca en la mesa a igual distancia de todos los jugadores. Cada jugador recibe dos monedas y coloca su peón en uno de los cuatro ángulos.

Nota: Varios jugadores pueden coincidir en la misma casilla.

El jugador más joven comienza y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj.

Desarrollo del juego:

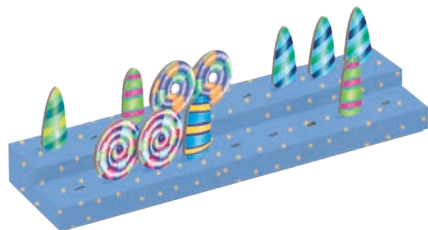
En su turno, el jugador lanza el dado y se desplaza el número de casillas que este indique. El desplazamiento siempre se hace en el sentido de las agujas del reloj.

- Casilla «piruleta»: cuando un jugador cae en una casilla «piruleta», puede comprar una. Para ello, paga la cantidad indicada en la casilla y coge la piruleta que coincide con el dibujo. La banca no da créditos: si el jugador no tiene bastante dinero para pagar la golosina, no puede comprarla.



Por ejemplo, en esta casilla: una piruleta azul vale 1 moneda. Además, incluso si se lo puede permitir, un jugador solo puede comprar una única piruleta por vez.

Nota: Si ya se han comprado todas las piruletas de la casilla, no sucede nada.



- Cuando un jugador cae en la casilla «Joker», puede comprar la piruleta que desee.

Para ello, debe pagar la suma de dos monedas indicada en la casilla.



- Casilla «moneda»: cuando un jugador cae en una casilla «moneda» gana el número de monedas indicado.

Por ejemplo, en esta casilla: el jugador recibe 2 monedas.



- Casilla «reloj»: cuando un jugador llega a una casilla «reloj», se coloca sobre el tablero «tienda» una de las nueve cartas «persiana».



A continuación, es el turno del siguiente jugador y así sucesivamente.

Fin de la partida:

La partida termina cuando la tienda está totalmente cerrada (con las nueve cartas «persiana» colocadas) o cuando se hayan vendido todas las piruletas.

Gana el jugador que tenga más piruletas.

En caso de empate, gana el que más monedas tenga.