little ACTION

DJECO

2½-5 ans years años Jahre

jeu de défis
challenge game
Spiel Herausforderungen
juego de desafios

little ACTION

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

x12

x20

x6

E Reglas del juego

de 2 ½ a 5 años | 2 a 4 jugadores | 10 min.

¡Es la hora de la fiesta en la selva! Construir una pirámide, jugar a los bolos, lanzar y atrapar… Una serie de pequeños desafíos para ganar medallas. Un primer juego de acción, manipulación y destreza destinado a los más pequeños.

Contenido: 6 animales, 20 cartas, 12 medallas.

Preparación: Se colocan los seis animales en el centro de la mesa junto a las medallas y el fondo de la caja. Se barajan las cartas y se apilan boca abajo junto a la caja.

Desarrollo del juego: Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven saca una carta y trata de cumplir el desafío impuesto. Los jugadores pueden efectuar tres intentos por cada desafío.

1

2

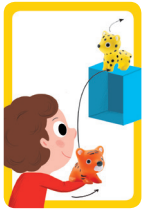
3

• Desafío 1: la pirámide. El jugador toma los dos animales de la carta e intenta superponerlos como se indica en ella. La pirámide debe mantenerse durante 30 segundos como mínimo para ser validada.

• Desafío 2: el lanzamiento. El jugador toma el animal indicado en la carta e intenta arrojarlo dentro de la caja. Esta debe encontrarse a unos 20 cm del jugador (el equivalente al tamaño de la tapa). Para que el lanzamiento sea validado, el animal debe caer dentro de la caja sin salirse.

• Desafío 3: el equilibrio. El jugador toma el animal indicado en la carta e intenta mantenerlo en equilibrio sobre su cabeza. Para que el desafío sea validado, el animal debe permanecer al menos 30 segundos sobre la cabeza del jugador, sin sostenerlo.

4



5

6

• Desafío 4: el carrusel. El jugador toma el animal indicado en la carta e intenta hacerlo pasar tres veces por detrás de su espalda. Para que el desafío sea validado, el animal no debe caerse durante las tres vueltas.

• Desafío 5: el tiro. El jugador toma los dos animales de la carta. Coloca el primero encima de la caja como indica la carta. La caja debe estar situada a unos 20 cm del jugador (el equivalente al tamaño de la tapa). Luego, lanza el segundo animal sobre el primero para tratar de tumbarlo. Para validar el desafío, el animal debe caer de la caja. Si la caja también se cae, no importa.

• Desafío 6: Lanzar y atrapar. Lanzar y atrapar. El jugador toma el animal indicado en la carta, lo lanza al aire con una mano y debe atraparlo con la misma mano.

Si logra cumplir el desafío, el jugador gana una medalla. Si no, no gana nada. A continuación, le toca al jugador siguiente.

¿Quién gana?
Una vez distribuidas todas las medallas, gana el jugador que tiene la mayor cantidad.