



Art. Nr. 12235

ES Juego de puente 4 Friends - Instrucciones del juego

Número de jugadores:

2-4

Contenido del juego:

1 tablero de juego, 2 dados, 4 piezas de juego, 24 piezas de juego

Piezas de juego

„Heinz“ el gallo
„Fritz“ el caballo
„Olga“ la vaca
„Schippi“ la oveja

Instrucciones del juego:

Cada jugador elige una pieza de juego y la coloca en la posición inicial correspondiente. Además, cada jugador recibe 6 fichas de color.

Instrucciones de juego

¡Los 4 amigos de la granja quieren visitar a sus amigos del bosque! Sólo hay un problema: hay un río entre la granja y el bosque. Para cruzar el río, los 4 amigos construyen un puente con los colores del arco iris. Hay diferentes variaciones del juego, como los animales de la granja llegan a sus amigos en el bosque.

Variación del juego 1

Los dados de color se lanzan por turnos. El color que saque un jugador puede colocarse en el campo de color correspondiente a su puente. Si un jugador saca un color que ya ha ganado, no pasa nada y es el turno del siguiente jugador. El jugador que sea el primero en construir completamente su puente puede correr hacia sus amigos en el bosque primero y ha ganado el juego.

Variación del juego 2

Los dados de la huella y del color se tiran por turnos. El animal cuya huella ha sido lanzada se lleva la ficha de color. El cubo de color indica qué color recibe el animal por su puente. No importa si los dados se tiran para el propio animal o para otro. Si la flor fue lanzada con el dado de símbolo, el color que fue lanzado puede ser colocado en el puente para cualquier animal. Si el color que se tiró ya está en el animal que se tiró, no pasa nada y es el turno del siguiente jugador. El jugador cuyo puente se termine primero puede correr hacia los amigos del bosque y gana la partida.

Variante de juego 3

Los dados de color se lanzan por turnos. El color que salga puede colocarse en cualquier animal del campo de color correspondiente del puente. El azulejo de color también puede ser robado si ya hay uno allí. Cada jugador puede mover un máximo de un paso con su pieza en el puente durante su turno, si es posible y la parte del puente está construida. En un turno, si es posible, hay que realizar una acción, que es colocar una ficha de color en el puente o robarlo. Si no es posible, es el turno del siguiente jugador. Una ficha de color robada va primero a las fichas de color del jugador que roba en el borde del tablero. No puede ser robado de allí hasta que sea colocado de nuevo. Las fichas de color sobre las que se coloca una figura de jugador no pueden ser robadas. El jugador que llegue primero a la orilla opuesta con un 7º paso, comienza la fiesta con los amigos del bosque y gana la partida.

