

Disney
MICKEY
AND FRIENDS
5-in-1 Games
Juego

3+

2-4
Jugadores

CONTENIDO:

72 fichas con imágenes, 3 organizadores de fichas

Hay 5 juegos diferentes con los que te puedes divertir.

Juego de memoria • Última ficha
Ve a pescar • Duelo de fichas • Fichas por números

Se utilizan las mismas fichas para cada juego y, si lo deseas (especialmente para jugadores más jóvenes), puedes colocar tus fichas en un organizador de fichas en lugar de sostenerlas en la mano.

¡Comencemos!



JUEGO DE MEMORIA

De 2 a 4 jugadores

OBJETIVO

Encuentra la mayor cantidad de pares que puedas. ¡Una vez que hayan hecho coincidir todas las fichas, el jugador que tenga la mayor cantidad de fichas **GANA**!

PREPARACIÓN

1. Escojan con cuántas fichas desean jugar. Pueden usar las 72 fichas o, con jugadores más pequeños, pueden usar menos pares de fichas. Por cada ficha que usen, deben incluir su ficha correspondiente para que puedan hacerlas coincidir durante el juego.
2. Coloquen las fichas que usarán boca abajo y mézclenlas.
3. Coloquen las fichas boca abajo y en filas.

A JUGAR

El menor de los jugadores empieza.

Durante tu turno:

- Voltea dos fichas de tu elección para que todos los jugadores puedan verlas.
- Si coinciden, tómalas y ponlas en tu pila de puntuación. ¡Y hazlo nuevamente!
- Si **NO** coinciden, voltéalas nuevamente en su lugar. Intenta recordar qué imágenes estaban en esas fichas para más tarde en el juego, ¡incluso si no es tu turno!
- Si no consigues hacer coincidir fichas, tu turno se acaba y es el turno del siguiente jugador.

COINCIDENCIA CON BONIFICACIÓN ESPECIAL

Si haces coincidir las fichas de bonificación especial con un **CORAZÓN** o una **ESTRELLA**, cada una cuenta como **DOS** fichas en el recuento del final del juego.

CÓMO GANAR

Una vez que todas las fichas se hayan emparejado, los jugadores cuentan para ver quién tiene la mayor cantidad de fichas (asegúrate de contar cada ficha de bonificación especial como 2 fichas).
¡El jugador con la mayor cantidad de fichas gana!

ÚLTIMA FICHA

De 3 a 4 jugadores

OBJETIVO

Deshacerse de todas las fichas de la mano Y no quedarse con la ÚLTIMA ficha.

PREPARACIÓN

1. Quita una de las fichas de un par de fichas coincidentes y déjala a un lado. La ficha restante será la "Última ficha".
2. Mezcla las fichas restantes y repártelas una a la vez a todos los jugadores (no hay problema si los jugadores no tienen la misma cantidad de fichas).
3. Los jugadores deben ver sus fichas y colocar todos los pares de fichas que coincidan boca abajo frente a ellos. Las fichas restantes de su "mano" no deben coincidir.
4. **RECUERDA:** Los números en las fichas NO se utilizan en este juego, solo las imágenes.

A JUGAR

El menor de los jugadores empieza.

Durante tu turno:

- Elige una ficha, sin verla, de la mano del jugador a tu izquierda.
- Si la ficha coincide con el personaje de una en tu mano, coloca ambas fichas boca abajo junto a las otras parejas frente a ti.
- Si NO coincide con el personaje de ninguna de las fichas de tu mano, debes agregarla a tu mano.
- Si tomas la Última ficha (la que no tiene par), debes agregarla a tu mano.

El juego avanza hacia la izquierda:

- El siguiente jugador debe hacer lo mismo, seleccionando una ficha del jugador a su izquierda.
- El juego continúa hasta que todas las parejas se hayan encontrado.
- Si un jugador se deshace de todas sus fichas, pero los demás aún tienen fichas en su "mano", sigan jugando hasta que solo quede un jugador sosteniendo la Última ficha.

CÓMO GANAR

El jugador que se deshace de todas sus fichas primero es el ganador. Si te quedas con la Última ficha, ¡mejor suerte a la próxima!

VE A PESCAR

De 2 a 4 jugadores

OBJETIVO

Ser el primero en deshacerse de todas sus fichas.

PREPARACIÓN

1. Mezclen todas las fichas y repartan cinco fichas a cada jugador.
2. Coloquen el resto de las fichas boca abajo en una pila a fin de crear una Pila para tomar.
3. **RECUERDA:** Los personajes en las fichas NO se utilizan en este juego, solo los colores y los números.

A JUGAR

El menor de los jugadores empieza.

Durante tu turno:

- Elige una ficha de tu "mano" que quieras emparejar por el color o el número.
- Pregúntale al jugador a tu izquierda si tiene esa ficha: "¿Tienes un 2 amarillo?"
- Si NO tiene una ficha que coincida, te dirá "Ve a pescar" y deberás tomar una ficha de la Pila para tomar y agregarla a tu mano.
- Si es que SI tiene una ficha que coincida, debe entregártela.
- Coloca las dos fichas coincidentes frente a ti para formar tu Pila de parejas.
- **ADVERTENCIA:** Si tienes suerte y tomas una ficha que coincide con la ficha que estás pidiendo (en este ejemplo, si tomas un 2 amarillo), puedes colocar ambas fichas en tu Pila de parejas.

El juego avanza hacia la izquierda:

El siguiente jugador debe hacer lo mismo y pedirle una ficha que coincida al jugador a la izquierda y así sucesivamente.

CÓMO GANAR

El jugador que se deshace de todas sus fichas primero es el ganador.

DUELO DE FICHAS

2 jugadores

OBJETIVO

Ser el primer jugador en recolectar todas las fichas de tu oponente.

PREPARACIÓN

1. Mezclen las fichas y repártanlas equitativamente entre los dos jugadores.
2. Cada jugador debe apilar sus fichas boca abajo frente a ellos a fin de crear una Pila para tomar.
3. **RECUERDA:** El color y los personajes de las fichas NO se utilizan en este juego, solo los números.

A JUGAR

- Al mismo tiempo, cada jugador voltea la ficha superior de su Pila para tomar y la coloca boca arriba en el área de juego.
- El jugador con la ficha con el número más alto gana el "duelo" y se queda con ambas fichas.
- Si el número en ambas fichas es el mismo:
 - Cada jugador debe tomar 3 fichas más y colocarlas boca abajo junto a las fichas que ya jugaron.
 - Luego, al mismo tiempo, cada jugador voltea la ficha superior de su Pila para tomar para ver qué ficha tiene el número más alto.
 - El jugador con el número más alto gana todas las fichas.
 - Si las fichas son iguales nuevamente, repitan el proceso hasta que un jugador muestre una ficha con un número más alto.
- Si se acaban las fichas en tu Pila para tomar, toma todas las fichas que has ganado, mézclalas y crea una nueva Pila para tomar.

CÓMO GANAR

El jugador que recolecte todas las fichas primero es el ganador.

FICHAS POR NÚMEROS

De 2 a 4 jugadores

OBJETIVO

Ser el primero en deshacerse de todas sus fichas.

PREPARACIÓN

1. Mezclen todas las fichas y repartan cuatro fichas a cada jugador.
2. Coloquen el resto de las fichas boca abajo en una pila a fin de crear una Pila para tomar.
3. Volteen la ficha superior de la Pila para tomar y colóquenla BOCA ARRIBA junto a ella a fin de crear una Pila para tirar.
4. **RECUERDA:** El color y los personajes de las fichas NO se utilizan en este juego, solo los números.

A JUGAR

El menor de los jugadores empieza.

Durante tu turno:

- Intenta hacer coincidir una ficha de tu mano que tenga el mismo número o un número mayor que el de la ficha superior de la Pila para tirar.
- Si no puedes jugar una ficha de tu mano, debes tomar una ficha de la Pila para tomar.
- **ADVERTENCIA:** Si puedes jugar la ficha que tomaste de la pila, puede hacerlo inmediatamente.

Cualquier ficha que tenga un ícono de **ESTRELLA** o de **CORAZÓN** es un comodín, y puedes jugarlas en cualquier momento.

Si se juega un comodín, esto reinicia la Pila para tirar y el siguiente jugador puede jugar cualquier ficha que elija.

Una vez que la Pila para tirar alcance el número 10, se reinicia y el siguiente jugador puede jugar cualquier ficha que elija.

CÓMO GANAR

El jugador que se deshace de todas sus fichas primero es el ganador.

