

PERICO DESEQUILBRADO JUEGO



¿Puedes equilibrar todo tu cargamento en la balsa sin que se caiga?

CONTENIDO:

- 1 perico
- 1 balsa
- 4 cajones rectangulares
- 4 cajones triangulares
- 4 piñas
- 4 bananas
- 4 barriles
- 4 cartas de playa

OBJETIVO

Ser el primer jugador en deshacerse de todo su cargamento.



PREPARACIÓN

- 🔧 Insertar la pata de clavija del perico en el orificio de la pata de la balsa y presionar hacia abajo hasta que se oiga un clic.
- 🔧 Cada jugador toma una carta de playa y la pone enfrente de sí. Esta carta representará su "puerto".
- 🔧 Para juegos de 3 ó 4 jugadores, divide las piezas de cajones y fruta de manera pareja entre los jugadores. Cada jugador debe tener un juego completo: 1 cajón rectangular, 1 cajón triangular, 1 piña, 1 banana, 1 barril.
- 🔧 Para un juego de 2 jugadores, divide las piezas de cajones y fruta de modo que cada jugador tenga 2 juegos completos: 2 cajones rectangulares, 2 cajones triangulares, 2 piñas, 2 bananas, 2 barriles.
- 🔧 Pon todo tu cargamento atrás de tu carta de playa.
- 🔧 Pon la balsa de perico en medio de los jugadores.

¡A JUGAR!

- 🔧 El menor de los jugadores empieza.
- 🔧 Pon la balsa enfrente de tu carta de playa de modo que un borde de la balsa toque el borde de la carta.

¡SUBE UNA PIEZA!

El jugador sube una (1) pieza de cargamento a la balsa. Puede ser cualquier pieza, pero hay reglas en cuanto a CÓMO acomodarlas.

1. Solo puedes usar una mano.
2. Solo puedes tocar la pieza que seleccionaste para subir a la balsa.
3. No puedes tocar con la mano ninguna de las piezas que ya están en la balsa, pero puedes tocarlas con la pieza que tienes en la mano.



IDESLIZA!

Después de subir la pieza a la balsa, el jugador tiene que DESLIZAR la balsa a lo largo de la superficie de juego al jugador a la izquierda. Al deslizar:

1. Solo puedes usar **UN DEDO** al deslizar la balsa.



2. Tienes que deslizar la balsa hasta llegar a la carta de playa del siguiente jugador.

ATENCIÓN: Puedes detenerte y ajustar la posición de tu dedo en la balsa en cualquier momento; solo asegúrate de solo usar un dedo para empujar la balsa.

Tu turno no se acaba hasta que empujes con éxito la balsa y **LLEGUES** a la carta de playa del siguiente jugador.

¡NO DEJES QUE SE CAIGA TU CARGAMENTO!

Durante el turno de un jugador, si alguna pieza se cae de la balsa, al jugador le toca un castigo.

1. Si una (1) pieza se cae, el jugador tiene que ponerla con el resto de su cargamento, atrás de su carta de playa.
2. Si se cae más de una pieza de la balsa, el jugador deberá escoger una pieza caída para ponerla con sus otras piezas de cargamento, y pondrá las piezas restantes a un lado, fuera de juego.
3. Si una o más piezas se caen de la balsa ANTES de subir su pieza en la balsa, el jugador de todos modos DEBERÁ poner una de sus piezas en la balsa.
4. Sin importar cuándo se caigan las piezas, el jugador deberá empujar la balsa al siguiente jugador.

Espera hasta mover con éxito la balsa al puerto del siguiente jugador (finalizar tu turno) para decidir cuál pieza caída poner con tu cargamento.

ATENCIÓN: Una pieza no se considera "caída" siempre y cuando parte de esta siga sobre la balsa.

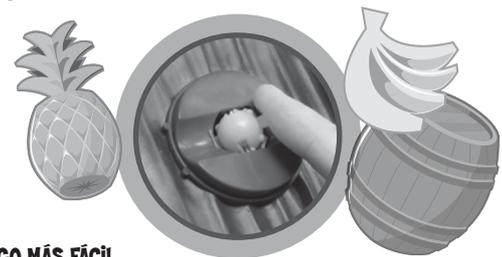
GANAR

¡El primer jugador en deshacerse de todas sus piezas de cargamento GANA!

OTRAS MANERAS DE JUGAR

PARA UN JUEGO MÁS DESAFIANTE

Levanta la balsa y voltea el DISCO GIRATORIO TRANSFORMADOR de modo que salga de la parte de abajo de la balsa. Después de voltear la balsa y ponerla sobre la superficie de juego, estará desequilibrada, lo que dificultará poner piezas de cargamento sobre ella y deslizarla.



PARA UN JUEGO MÁS FÁCIL

1. Pon la balsa en el centro del área de juego. Luego, cada jugador tendrá que subir sus piezas de cargamento a la balsa sin tener que deslizarla de jugador a jugador.
2. Juega como se acaba de describir, pero voltea el disco giratorio transformador para que la balsa quede desequilibrada.

©2013 Mattel. All Rights Reserved.
 Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Delegación Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5206 ó 01-800-463-59-89.
 Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago.
 Mattel de Venezuela, C.A., RIF J301596439, Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071.
 Mattel Argentina, S.A., Curupayti 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires.
 Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá.
 Mattel Perú, S.A., Av. Juan de Arona # 151, Centro Empresarial Juan de Arona, Torre C, Piso 7, Oficina 704, San Isidro, Lima 27, Perú. RUC: 20425853865. Reg. Importador: 02350-12-JUE-DIGESA.
 Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Relations 1-800-524-8697.
 Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.
 Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona, cservice.spain@mattel.com Tel: 933067939
 http://www.service.mattel.com/es.
 Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fração 2, 1600-206 Lisboa. Tel. Número Verde: 800 10 10 71 - consumidor@mattel.com.



Black	ITEM NO.:	Y2551-9863	LANG.:	SS4	GRAPHIC DESIGNER:	Rocky Zhang	NOTES TO PRINTER: Proofs accurate for process color only. All spot colors must follow PMS Color Formula Guide or color swatch specified.	PROOF APPROVAL SIGN OFF (GRAPHIC): DATE:
	PART CODE:	Y2551-0725			PI ENGINEER:			
	ITEM NAME:	Parrot pile-up Spanish(Laam)			PROJECT ENGINEER:			
	TOY YEAR:	2013			CS VENDOR:			
	PKG. SIZE:	4.25" x 11"			SOFTWARE:	IllustratorCS5		
	PKG. SPEC.:	Instruction Sheet		VER.:	1st Run	COLOR PROFILE/LPI:		
BLANK SIZE:					CS DATE:	02/20/2013		