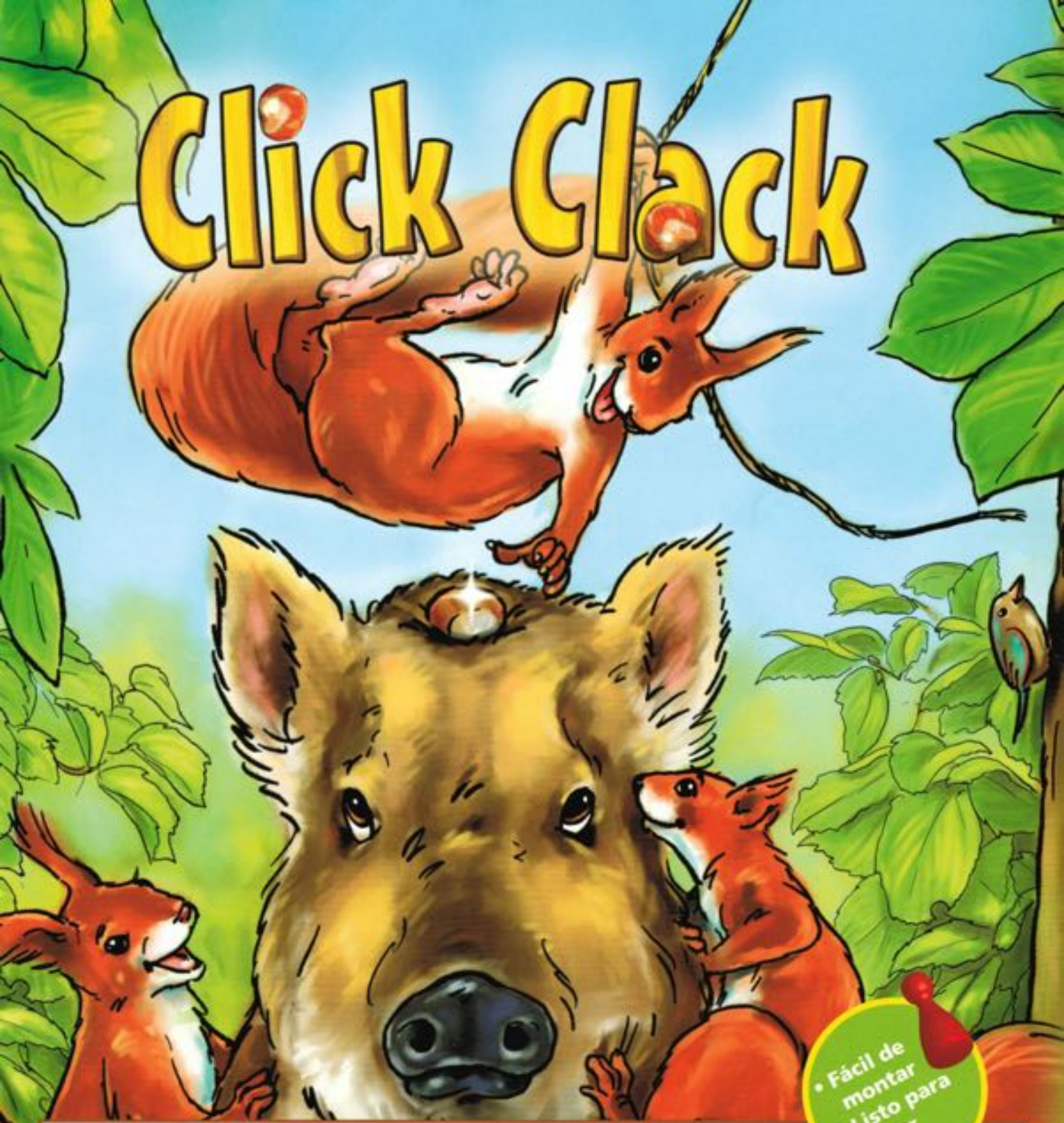


Click Clack



 español

REGLAS DEL JUEGO

Bruno el jabato tiene que llevar a cabo una complicada misión. En el bosque hay unas sabrosas golosinas escondidas que debe vigilar.

Pero las ardillas de la banda Banda de las Avellanas traman muchas travesuras y están interesadas también por las crujientes avellanas, las jugosas moras, y las castañas y piñas del bosque.

Vuestra misión como traviesas ardillas es quitarle 7 golosinas a Bruno idelante de sus narices! Quien lo consiga primero iserá el nuevo cabecilla de la Banda de las Avellanas!

Un juego de Birgit Hähnle de 2 a 4 jugadores, a partir de 4 años.


• Fácil de montar
• Listo para jugar

Material

- 4 ardillas; en 4 colores diferentes. La base de la ardilla está imantada. Con ese imán se capturarán las fichas de comida.
- Bruno el jabato
- 24 fichas de metal: Las fichas de comida.
- 1 surtido de 28 pegatinas; 6 de avellanas, 6 de arándanos, 6 de castañas, 6 de piñas y 4 de ardillas.
- 1 tablero de juego circular; dividido en 4 áreas de juego: rana, mariposa, caracol y escarabajo. En cada área hay 4 escondites de comida para las ardillas.

- 1 dado: Con el dibujo de la rana, el escarabajo, la mariposa, el caracol y 2 veces el de Bruno.

Note:

Nota: Antes de jugar por primera vez, se tienen que pegar las pegatinas de comida en las fichas de metal.

Está prevista 1 pegatina de golosina por cada ficha, la parte trasera queda libre.

En el escalón más bajo de cada esquina del tablero se pone 1 pegatina de ardilla.

El corte del árbol se coloca en el hueco del tronco que está en medio del tablero de juego.



Una de las 4 ardillas

Bruno, el jabato

El tablero circular con las 4 áreas:

- Rana
- Mariposa
- Caracol
- Escarabajo

Una de las 24 fichas de comida, ya con una pegatina.

El tronco del árbol en el centro del tablero sirve como refugio para las ardillas.

El tronco de la ardilla naranja aquí se acumulan las fichas de comida.

2 tiradores, uno a la derecha y otro a la izquierda del hueco. Ésta es la posición correcta del tablero de juego.

Uno de los 16 escondites de comida; aquí se pueden encontrar fichas de comida.

Preparación del juego

Se abre la caja del juego y se coloca en medio de la mesa (la tapa se deja aparte, no se necesita). El tablero circular se pondrá en un primer momento a un lado para que se puedan distribuir las fichas de comida en los escondites. Según el número de jugadores, las fichas se distribuirán de la siguiente manera:

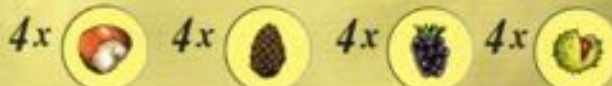
...con dos jugadores, 4 fichas de cada clase

...con tres, 5 fichas de cada clase

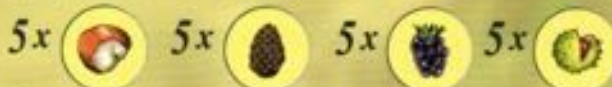
...con cuatro, 6 fichas de cada clase

Fichas de comida necesarias para jugar ...

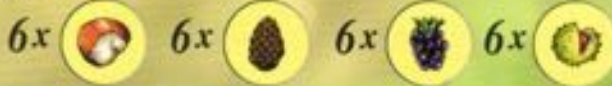
...dos:



...tres:



...cuatro:



Las fichas de comida se esconden, con la pegatina hacia abajo, colocándolas en los agujeros redondos. Las fichas de comida no deben colocarse unas directamente al lado de otras, pero pueden estar juntas diagonalmente.

Después de haber distribuido las fichas de comida necesarias, se coloca encima el tablero circular. El tablero debe acoplarse fácilmente, de lo contrario no estará bien colocado.

Cada jugador elige la **ardilla** del color que desee y la coloca delante de él. Se pone a Bruno el jabato encima del tronco, en medio del tablero.

Solamente falta coger el **dado** para que el juego pueda empezar.



Permitido: Dos fichas seguidas diagonalmente o con un agujero vacío entre ellas.

Prohibido: ¡Dos fichas una al lado de la otra directamente!



Correcto: 2 tiradores, uno a la izquierda y el otro a la derecha del hueco.

Incorrecto: 1 tirador en medio del hueco.

Nota: gira la caja de tal manera que sus esquinas se correspondan con vuestras figuras para que las alcancéis mejor.

Desarrollo del juego

¿Eres el más joven de todos los jugadores? Entonces eres el que empieza...

Tu jugada consta de 2 pasos:

■ Colocar tu ardilla

■ Girar el tablero

■ Colocar tu ardilla

Tira el dado una vez. Según el resultado tienes dos posibilidades:

- O colocas tu **ardilla** o
- mueves a **Bruno el jabato**.

• Colocar la ardilla



Si el dado muestra uno de estos cuatro símbolos, coloca tu ardilla en el área del tablero que tiene el mismo símbolo. Tienes que colocarla siempre en un escondite que esté libre.

Si el dado muestra el área en la que te encuentras, puedes colocar tu ardilla en cualquier agujero libre de esta área. Si todos los agujeros están ocupados puedes colocar tu ardilla en un agujero cualquiera.

Al colocar tu **ardilla** puedes **acumular fichas de comida**.

Siempre que "atrapas" con tu ardilla una ficha de comida, suena "click". Coge tu ardilla del tablero, separa la ficha y déjala inmediatamente en tu **tronco del árbol**.

Devuelve luego la ardilla al agujero del que la has sacado.

Nota: Para colocar la ardilla, da igual si puedes ver fichas de comida en los agujeros o no. También puedes comprobar en cualquier momento si tu ardilla ha "atrapado" fichas de comida.



Los símbolos del dado "rana", "mariposa", "caracol" y "escarabajo". En estas áreas colocas tu ardilla.



Ejemplo: Roberto ha sacado el símbolo "rana" en el dado. Debe colocar su ardilla en un agujero libre del área "rana".



Ejemplo: Roberto ha capturado una castaña. Recoge su ardilla momentáneamente del tablero, separa la ficha de comida y la pone en su despensa del tronco del árbol. Después devuelve su ardilla al agujero de comida.

• Mover a Bruno

Si el dado muestra el símbolo "Bruno", coloca a Bruno en cualquier área del tablero, o muévelo del área en el que esté a otra área cualquiera.

Si se coloca a Bruno en un área, las ardillas huyen de ahí. Se ponen sobre el troco del árbol, en el centro del tablero de juego.

Solamente puedes volver a colocar tu ardilla sobre el tablero cuando saques en el dado un área en la que no se encuentra Bruno en ese momento.

Si sacas en el dado el símbolo del área en la que se encuentra Bruno en ese momento, no puedes mover a tu ardilla. En este caso se queda donde estaba.



El símbolo de Bruno en el dado. Tienes que poner a Bruno en el tablero o moverlo a otra área.



Ejemplo: Natalia ha sacado en el dado a Bruno y lo coloca en el área "mariposa". Roberto tiene que escapar de Bruno y poner a su ardilla a salvo. La coloca con la ardilla azul sobre el tronco del árbol en el centro del tablero.

■ Girar el tablero de juego

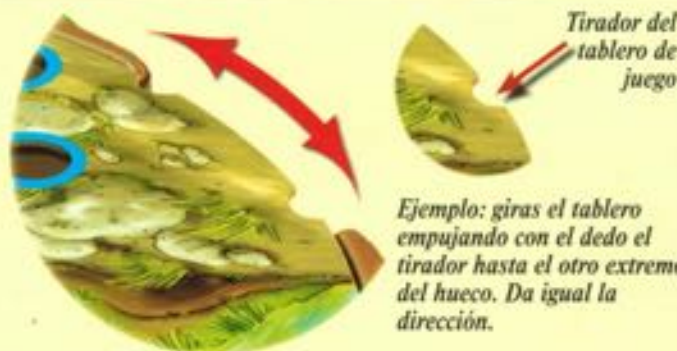
Después de haber movido tu ardilla, giras el tablero en cualquier dirección.

Gira el tirador desde un lado del hueco hasta el otro. Al finalizar el giro el tablero se queda parado.

Si una ardilla "atrapa" una ficha comida por el giro (hace "click") puede almacenar inmediatamente esa ficha.

Al girar el tablero, cualquier niño puede recolectar, siempre que sea con su ardilla, da igual si es su turno o no.

Las fichas de comida se dejan en los troncos correspondientes de las cuatro esquinas del tablero.



Ejemplo: giras el tablero empujando con el dedo el tirador hasta el otro extremo del hueco. Da igual la dirección.

Nota: Puedes girar el tablero aunque no puedas mover tu ardilla.

Después de haber realizado estos dos pasos, has terminado tu turno. Pasa el dado al niño situado a tu izquierda. Ahora es su turno.

Fin del juego

El juego acaba cuando has quitado a Bruno 7 comidas delante de sus narices y las has almacenado en tu tronco.

No obstante, puedes ganar antes de tiempo si has podido almacenar 4 fichas de comida iguales.

Y ahora, diviértete buscando comida!

