

Acrobat'



Acrobat'



*El objetivo del juego es hacer la torre más alta posible;
el primero que la haga caer ha perdido!*

Juego ideal para estimular:

- la motricidad fina
- la estrategia

Preparación del juego:

Poner un cartón en el centro de la mesa. Distribuir los demás cartones a los jugadores hasta que no quede ninguno. Distribuir los acróbatas a los jugadores hasta que no quede ninguno.

Desarrollo del juego:

1. El jugador más joven escoge un color del dado.
2. Los jugadores lanzan los 3 dados por turnos. El que obtenga más caras del color designado empieza, o empieza el más joven.



3. El primer jugador lanza los 3 dados y pone sus peones en los círculos de color correspondientes del disco. Ejemplo: los dados indican rojo, naranja y violeta. El jugador, pues, coloca sus peones en un círculo rojo, uno naranja y uno redondo. Los colores de los acróbatas no tienen que ser idénticos a los colores de los círculos.

4. A continuación pone un disco de cartón debajo. El turno finaliza. El segundo jugador lanza los dados y empieza la misma operación.



Si un jugador obtiene 3 colores idénticos, elige en qué color desea poner el tercer peón.

Fin de la partida:

¡El primero que haga caer la torre ha perdido!



Contenido:

- 57 peones acróbatas de madera
- 20 discos
- 3 dados
- 1 bolsa de almacenamiento

