



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



# GREIF ZU!



Act Fast! • Attrape vite !  
Gris en grijp! • ¡Atrápalo! • Afferra la tessera!

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2018

# ¡Atrápalo!



Un animado juego de reacción para 2 - 4 jugadores a partir de 4 años.

**Autor:** Wolfgang Kramer  
**Ilustradora:** Ramona Wultschner  
**Redacción:** Tim Rogasch  
**Duración del juego:** 5 - 10 minutos

¡Atrápalo! Este animado juego consiste en coger lo más rápido posible las fichas de madera con los dibujos que muestran los dados. Gana el juego quien reaccione más rápido.

## Contenido del juego

- 4 dados
- 24 fichas
- 1 instrucciones del juego



ESPAÑOL

## Preparación del juego

Colocad boca arriba todas las fichas, un poco separadas unas de otras, en el centro de la mesa donde todos los jugadores puedan llegar a ellas con facilidad.

## Desarrollo del juego

Jugáis por turnos, tirando los dados, en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven coge los cuatro dados y los lanza al mismo tiempo.

### ¿Qué dibujos muestran los dados?

- **¿Dibujos que se encuentran en las fichas del centro de la mesa?**

Los jugadores cogen rápidamente las fichas con los dibujos que muestran los dados. El que ya haya conseguido coger una, puede buscar la siguiente dejando un poco de tiempo a los demás. Hay dos fichas disponibles con un dibujo de «corazón»; podréis coger las dos. Cuando se hayan encontrado todos los dibujos, debéis comprobar que nadie se ha equivocado. Las fichas incorrectas tenéis que colocarlas de nuevo en el centro de la mesa.



- **¿Dibujos que ya han cogido otros jugadores?**

Si algún dado muestra el dibujo de una ficha que ya está en posesión de algún jugador, no se tendrá en cuenta este dado y, por tanto, carecerá de significado en esta ronda.

**Importante:** si todos los dados muestran dibujos de fichas que ya están en posesión de otros jugadores, tenéis que atrapar el colorido arco iris. El jugador que lo consiga, puede coger como recompensa la ficha que desee del centro de la mesa (excepto el arco iris). Si, por el contrario, un jugador coge el arco iris aun quedando en el centro de la mesa uno de los dibujos que muestran los dados, entonces tendrá que devolver una de sus fichas al centro, siempre y cuando disponga de alguna. En todos los casos, el arco iris se coloca de nuevo en el centro de la mesa.



- **¿El dibujo «fuego»?**

Este dibujo significa: «¡fuera manos!». Ninguno de vosotros deberá coger ninguna ficha. El que lo haga por equivocación (basta con tocarlas), deberá devolver una de las fichas que ya ha conseguido al centro de la mesa. Si no dispone de ninguna, no tendrá que hacerlo.

## **Nueva ronda**

Cuando se hayan atrapado todos los dibujos, empezará una nueva ronda. Es el turno del siguiente jugador, que lanza los cuatro dados.



ESPAÑOL

## **Finalización del juego:**

El juego termina tras la ronda en la que queden 5 o menos fichas. El jugador que haya conseguido atrapar el mayor número de fichas será el ganador. Para contabilizar las fichas, colocadlas apiladas y gana el que tenga la torre más alta. En caso de empate, todos los jugadores empatados serán ganadores.