

## Contenido:

- 2 dados
- 4 peones de color
- 2 discos
- 1 tablero dividido
- en 4 áreas de puntos

# **SUPER LOOP:**

Realiza una semicurva a lo largo del carril curvo y vuelve a las áreas de puntos de la derecha o izquierda del tablero.

# **WORM HOLE:**

Haz deslizar el disco bajo el trampolín para lograr 30 puntos.

# **RADIO BUZZ:**

Apunta al centro para obtener más puntos. A los lados, la red de ondas restará 10 puntos.

# **HYPERSPACE DOOR:**

Pasa por la puerta hiperespacial y dispara tu puntuación hasta el infinito y más allá.









RADIO BUZZZ



HYPERSPACE DOOR



# Nivel fácil: juego n.º1

- 1. Un jugador lanza al azar un peón de color y lo coloca en el borde derecho del tablero.
- 2. Cada jugador debe llegar a la zona designada por el peón con el mínimo de tiradas.

### Nivel fácil: juego n.º2

1. Cada jugador debe anotar un máximo de puntos en 10 tiradas.

### Nivel intermedio: juego n.º1

- 1. Un jugador lanza al azar un peón de color y lo coloca en el borde derecho del tablero.
- 2. Cada jugador intenta conseguir, en el área indicada por el color del peón, un máximo de puntos en 10 tiradas.

## Nivel intermedio: juego n.º2

- 1. Un jugador tira los dados para establecer los puntos que se deben obtener y los jugadores fijan el número máximo de tiradas.
- 2. Cada jugador trata de alcanzar los puntos establecidos en el número de tiradas permitidas.

## Nivel difícil

### Inicio de la partida:

- 1. El jugador más joven tira los dos dados para establecer los puntos que se deben obtener.
- 2. Luego deberá tirar en la bolsa, con una elección de 1, 2 o 3 peones de color que definirán las áreas que se pueden utilizar para lograr los puntos.
- 3. Los jugadores definen el número máximo de tiradas para alcanzar los puntos establecidos.
- 4. Cada jugador hace todos sus intentos para afinar.

#### Recuento de puntos:

- 1. Si se logra el objetivo en el número de tiradas permitidas, se cuenta el número de tiradas.
- 2. Si no se logra el objetivo, se cuenta el número de tiradas + la desviación del objetivo.

### Ejemplo:

El objetivo es de 70 puntos. Los jugadores han definido que debe alcanzarse en 12 tiradas.

Un jugador logra el objetivo en 9 tiradas, por lo que anota 9 puntos.

Un jugador, después de 12 tiradas, ha anotado 90 puntos: por lo tanto, anota 12 + 20 (90-70), es decir, 32 puntos.

Un jugador, después de 12 tiros, ha anotado 60 puntos: por lo tanto, anota 12 + 10 (70-60), es decir, 22 puntos.

#### Fin de la partida:

El juego termina después de 5 rondas.

Se contabilizan todos los puntos y el jugador con el menor número de puntos gana el juego.