

Juego Habermas Núm. 4416



Un juego de carreras de coches para 2 - 6 niños muy listos y que tengan 5 o más años. Fomenta las primeras reflexiones tácticas.

Concepto del Juego: Jürgen P. K. Grunau
Ilustraciones: Haralds Klavinius
Duración del Juego: unos 10 a 15 minutos



Seis coches de carreras están preparados en la salida para la gran carrera. Pero, sólo el que saque los colores adecuados con los dados y los sepa combinar con sagacidad, avanzará rápido hacia adelante.

Contenido del Juego

- 6 coches de carreras
- 6 dados de colores
- 1 tablero
- 1 Instrucciones del juego

Objetivo del Juego

¿Quién podrá aprovechar la mayor parte de los colores que salgan, para así ser el primero en llegar a la meta?

Preparación del Juego

Despliega el tablero en el medio de la superficie de juego. Cada niño escoge un coche de carreras y lo coloca en posición en la amplia zona de salida. Allí están marcadas flechas. Si juegan menos de seis niños, el resto de los coches permanecerán en la caja.

Los seis dados de colores estarán preparados: coinciden con los seis colores de las casillas de las pistas de carreras.

*desplegar el tablero,
coches a la salida*

dados preparados

Desarrollo del Juego

jugar con 6 dados

Se juega por turnos siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño más pequeño: Empieza tirando los seis dados de colores (será mejor usar ambas manos para coger los dados).

comparar los colores, avanzar hacia adelante

Después intenta desplazar hacia adelante tu coche de acuerdo a los colores que te han salido.

Para ello podrás comparar los colores sacados con los colores de las pistas de carreras, que están inmediatamente delante de tu coche de carreras.

¿Hay una coincidencia de colores? ¿O hay a lo mejor incluso más coincidencias correlativas entre sí?

- 🕒 Reflexiona en qué orden deseas avanzar por las casillas. Recorre el tramo más largo que puedas. Cada vez que tires colócate los dados al lado.
- 🕒 ¡Con un poco de suerte y si te lo piensas bien, puedes avanzar hasta seis casillas con tu coche!
- 🕒 ¿No puedes seguir utilizando los colores que han salido en los dados por no haber más casillas del color indicado delante de tu coche de carreras? Tu turno se ha terminado. Le toca al siguiente niño, que tirará los seis dados.

avanzar máximo 6 casillas

Atención:

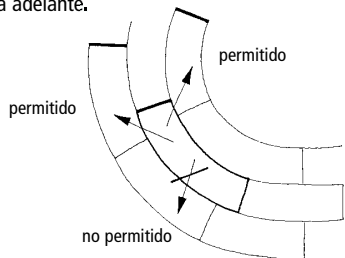
- Saliendo de la casilla de salida puedes mover a la casilla azul o la blanca.
- Tu coche de carreras sólo avanzará hacia adelante.

sólo hacia adelante

cambio de carril

Ten en cuenta las siguientes reglas:

- 🕒 Un cambio de carril hacia los lados estará permitido sólomente, cuando el borde delantero de la casilla colindante, esté situado por delante de la casilla en la que se encuentre tu coche de carreras. También en este caso, tendrás que hacer avanzar tu coche siempre hacia adelante.



evitar obstáculos

*adelantar posible,
fin de movimiento:
coche de otro
retrocedido*

obligación de avance

*¿Meta alcanzada?
Terminar de jugar la
ronda*

- 🚫 Casillas con obstáculos (con neumáticos) no podrán ser transitadas nunca.
- 🚫 No es impedimento alguno, cambiar de pista pasando por casillas en las que ya se encuentren otros coches. Si tu avance concluye en una casilla ya ocupada, entonces el coche allí estacionado será desplazado hacia atrás dentro de la misma pista a la próxima casilla libre. Atención: ¡no a una casilla de obstáculos!
- 🚫 Utiliza todos los colores factibles sacados en los dados, sin desechar ninguno. Tendrás que avanzar tantas casillas hacia adelante como sean posibles.

Fin del Juego

Cuando el primer coche alcance la meta, igualmente se terminará la ronda hasta el último niño. Los niños tendrán que acordarse de cuántos dados han usado para entrar en meta.

- Si al final de la ronda hay tan sólo un coche de carreras que ha conseguido llegar a meta, entonces él / ella habrá ganado.
- Si al final de la ronda hay varios coches de carreras que han logrado cruzar la meta, entonces ganará, el que menos dados haya necesitado en la última ronda.

Variante de Juego

Siempre que un corredor finalice su movimiento con el color del dado coincidente al color del coche de carreras, podrá, adicionalmente, avanzar una casilla hacia adelante. Le estará permitido avanzar en cualquier casilla vecina, desocupada, cambiar de carril.

Ejemplo:

Juan tiene el coche rojo.

Saca los colores rojo, rojo, amarillo, amarillo, amarillo y verde.

Para su movimiento los puede usar en el siguiente orden:

Rojo, amarillo, rojo, verde. A Juan no le sir ven los dados amarillos.

El último color utilizado fue el verde, es decir, su coche de carreras descansará en una casilla verde.

En el caso de Pepita, que tiene el coche verde, podrá avanzar una casilla adicional que tiene.