

Rally de zanahorias

Una ingeniosa competición de cálculo para 2 - 4 jugadores, con edades entre los 4 y 99 años.

Autor: Sylvain Ménager
Ilustrador: Daniel Döbner
Duración del juego: aprox. 15 minutos

En la isla de las liebres reina una gran agitación. En el horizonte brilla una enorme y dorada zanahoria indicando que la época de cosecha de zanahorias ha comenzado. Desgraciadamente, la zanahoria dorada y otras sabrosas zanahorias crecen en otra isla del lago. Y las liebres no saben nadar. Pero una liebre muy lista sabe qué hacer: ¡Sumergir grandes piedras en el agua y colocar encima tablas y tablones para formar un puente!

Rápidamente, todas las liebres se ponen manos a la obra y empiezan a construir sus propios puentes para llegar las primeras hasta la zanahoria dorada. La pena es que no hay tablas suficientes para todos los puentes, así que las liebres tienen que utilizar las mismas piezas para el puente. Quien se equivoque en la longitud de los tablones debe quedarse parado y ver cómo sus adversarios del salvaje rally hacia la isla de las zanahorias le adelantan. ¡Así que abrid bien los ojos y a construir!

Contenido del juego

- 4 liebres
- 3 zanahorias de madera (en tres tamaños diferentes)
- 6 piezas de puente
- 5 piedras grises
- 1 isla de las zanahorias
- 1 isla de inicio
- 1 dado de colores
- 1 instrucciones del juego

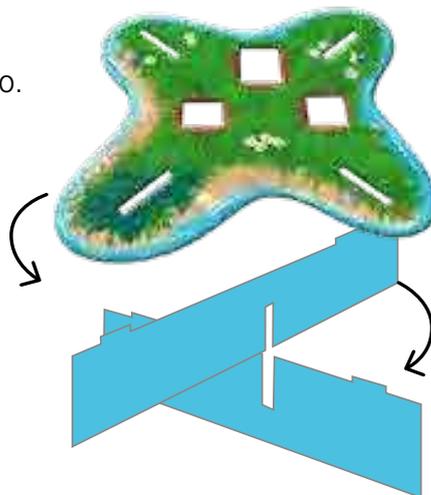


ESPAÑOL



Antes de comenzar el juego

Montad primero la isla de las zanahorias y la de inicio. Para ello unid los elementos de cartón adecuados formando una cruz. Después introducid una plataforma de isla en cada cruz. ¡Ya están listas las dos islas!



Preparación del juego

Colocad la isla de las zanahorias y la de inicio sobre la mesa. La distancia entre ambas debería ser de aproximadamente 80 cm (unas 4 veces la longitud de la caja).

Elegid una liebre y colocadla en la isla de inicio.

Tened las piezas de puente preparadas al lado de la isla de inicio.

Finalmente plantad el número correspondiente de zanahorias en la isla de las zanahorias y colocad el número correspondiente de piedras al lado de la isla de inicio:

- Para 4 jugadores las 3 zanahorias y 5 piedras,
- para 3 jugadores solo las 2 zanahorias más grandes y 4 piedras,
- para 2 jugadores solo la zanahoria dorada y 3 piedras

Meted las zanahorias en los agujeros adecuados en la isla de las zanahorias. Las liebres, zanahorias y piedras sobrantes se vuelven a meter en la caja.

Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador con las orejas más largas.

¡A construir puentes!

Para construir un puente sobre el agua primero tienes que tirar el dado. El color del dado te indica con qué pieza del puente juegas en este turno. ¡Pero todavía no puedes coger la pieza del puente con la mano!

Adivina cómo es de larga la pieza del puente. Coloca en la mesa una piedra un poco alejada de tu liebre. La distancia entre tu liebre y la piedra no puede ser más larga que la pieza del puente. No coloques la piedra demasiado cerca de la liebre porque entonces estarás desperdiciando unos centímetros muy valiosos. Pero... ¡atención! Sólo puedes evaluar y no puedes utilizar la pieza del puente ni ninguna otra ayuda para medir.

A continuación coges la pieza del puente e intentas unir el punto donde está tu liebre con la piedra que colocaste.



Reglas importantes para construir puentes

- Construís vuestros puentes únicamente para vuestras liebres. Al colocar una pieza del puente, ésta no puede rozar ninguna piedra en la que esté otra liebre.
- Si tenéis una pieza del puente en la mano, ya no podréis mover más vuestra piedra.
- Podéis colocar las piezas de puente en cualquier lugar de la isla de inicio y de zanahorias.



¡Liebres a brincar!

- ¿Es la pieza del puente lo suficientemente larga?
¡Estupendo! Entonces tienes buen ojo y tu liebre puede brincar hasta la piedra por encima del puente.



- ¿Se ha caído al agua la pieza del puente?
¡Qué lástima! Tu liebre debe quedarse en su sitio y no puede brincar en dirección a la isla de las zanahorias.



- En ambos casos, la pieza del puente utilizada vuelve a colocarse al lado de la isla de inicio.

A continuación, es el turno del siguiente jugador.



¡A por las zanahorias!

Si después de tirar el dado crees que con la pieza del puente que te ha salido puedes alcanzar directamente la isla de las zanahorias, no colocas ninguna piedra, sino que gritas: "¡Zanahorias, allá voy!"

¡Ahora tienes que demostrar lo bien que sabes calcular! Intenta unir con tu pieza del puente la piedra y la isla de las zanahorias.

- ¿Has calculado bien y tu liebre puede brincar por el puente hasta la isla de las zanahorias? ¡Bien!, tu liebre ha llegado a la meta. Podrá cosechar y mordisquear con gusto la zanahoria más grande que encuentre en la isla.
- ¿Te has confundido y la pieza del puente es demasiado corta? ¡Qué lástima! Entonces tu liebre deberá quedarse en la piedra y será el turno del siguiente jugador.

Finalización del juego

El divertido rally de zanahorias termina tan pronto como se hayan "cazado" todas las zanahorias, es decir, cuando todas las liebres menos una hayan llegado a la isla de las zanahorias.

- La liebre que haya cosechado la zanahoria dorada, es la Cazazanahorias y como ganadora del rally de zanahorias puede brincar bailando loco de alegría hasta la zanahoria dorada.
- La segunda liebre más rápida en la isla de las zanahorias, puede llamarse Superbrincadora hasta el próximo rally.
- La tercera liebre que se zampe una zanahoria es la Dientesfuertes.
- Y si esta vez no has tenido suerte al tirar el dado, calcular o brincar y no has podido cosechar ninguna zanahoria, quizá tu liebre deba zampar más zanahorias. Así seguro que la próxima vez lo hace mejor.

¡Rally de zanahorias de riesgo!

Si queréis que el rally de zanahorias sea un poco más arriesgado y fascinante, podéis jugar a la variante de riesgo. Se aplicarán las reglas básicas del juego con los siguientes cambios:

- ¡Colocáis una piedra en la mesa, antes de tirar el dado! Así que no sabréis qué pieza del puente os va a tocar.
- Si queréis ir a lo seguro, colocad la piedra cerca de vuestras liebres. Entonces no es tan grave si os toca una pieza del puente más corta.
- El que quiera avanzar más deprisa ¡tiene que correr el riesgo máximo del rally de zanahorias! Colocad vuestras piedras más lejos, esperemos que también os salga una pieza del puente grande o no podréis construir ningún puente.
- Evidentemente, después de tirar el dado no podréis mover más vuestras piedras.

Consejo: Si ya habéis jugado un par de veces al rally de zanahorias, podéis agrandar la distancia entre la isla de inicio y la de zanahorias o jugar a lo largo de toda la habitación. O también podéis hacer obstáculos con cubos y juguetes que tendréis que esquivar para construir los puentes. ¿Se os ocurre algo más? Podéis dar rienda suelta a vuestra fantasía para crear vuestra zona de juego entre las islas.

