

Me encanta el
**PARQUE DE
ATRACCIONES**

FINAL

31

27

pinypen

29

26

25

24

23

pinypen

19

20

21

18

17

16

15

pinypen

11



13

14

9

8

7

6

5

pinypen

INICIO

1

2

3

pinypen

PARQUE DE ATRACCIONES

¡Comienza la aventura en el Parque de Atracciones Pinypon! Elige qué figura te representará y recorre el Parque de Atracciones.

El que llegue primero a la puerta de FINAL, ¡gana!

MATERIALES

RECORTA*



* Pide ayuda a un adulto



EL TABLERO (está en dos partes)

EL DADO

LAS FIGURAS Y EL PREMIO



Elige el Pinypon que te representará y colócalo cerca de la casilla de ENTRADA al Parque de Atracciones, fuera del tablero. Comienza tirando el dado el jugador de menos edad.

DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador tira el dado, y mueve su Pinypon tantas casillas como marque la tirada.

Si ya hubiera un jugador ocupando esa casilla, deberás avanzar hasta la siguiente casilla libre disponible.

Ahora tienes que mirar la casilla en la que has caído. Si contiene alguna flecha, deberás avanzar o retroceder tu figura de Pinypon en el sentido de la flecha. Aunque también hay casillas especiales que deberás conocer... (MIRAR APARTADO DE CASILLAS ESPECIALES)

¡Id tirando el dado por turnos hasta llegar a la casilla de FINAL del Parque de Atracciones.

El que llegue primero ¡se lleva el trofeo!

NOTA: Si quieres hacerlo más difícil, puedes añadir una norma más: sólo se puede llegar a la casilla FINAL sacando el número exacto en el dado. Es decir, si por ejemplo te quedan tres casillas para llegar a la casilla de FINAL, debes sacar un 3 en el dado. Si sacas más de 3, "rebotarás" tantas casillas como números sobren de tu tirada

CASILLAS ESPECIALES

PARQUE DE ATRACCIONES

pinypon



FLECHA

La figura se mueve hasta la casilla que marque la punta de la flecha

LOGO

Podrás ir de esta casilla hasta la siguiente con el mismo dibujo. Si dices en voz alta "DE PINYPON A PINYPON" ¡podrás tirar el dado otra vez!



¡Oh! El canto de las sirenas te hipnotiza, así que no podrás tirar el dado en tu siguiente turno. En el lago de las sirenas caben hasta dos Pinypones.

¡Fantasmas! ¡Ooooh!

El miedo te impide pensar con claridad y te pierdes dentro de la Casa del Terror. Sólo puedes salir de tres maneras: Quedándote dentro de la casa hasta que un jugador pase por encima de ti, así te enseñará la salida, también puedes salir si sacas un 6 con el dado en uno de tus siguientes turnos, o, en el caso de que nada de eso ocurra, después de 3 turnos.



PICNIC

(casilla doble)



Si lo deseas, puedes invitar a un jugador a compartir el picnic contigo en esa casilla. No importa que esté en la Casa del Terror o en el Lago de las Sirenas, que esté al inicio o al final del juego ¡nadie se puede negar a una merienda Pinypon!



¡CRASH! ¡Vaya!

Un golpe en los coches de choque hace que tu Pinypon camine en dirección contraria... pero sólo durante tu siguiente turno.

MATERIALES

pinypon

PARQUE DE ATRACCIONES

6 fichas recortables de Personajes de Pinypon



Dado recortable
para montar en 3D

