

DANI EL PANADERO

(1 a 3 jugadores)

Contenido:

- 15 cartas de resultado
- 3 cartas de hornos y 3 cartas del Club A para marcar la puntuación
- 3 cartas GUÍA para los jugadores
- 27 cartas de Mazo 1 CON NÚMEROS (12 de nivel 1 y 15 de nivel 2 y 3)
- 21 cartas de Mazo 2 CON RETO DE ÓRDENES (9 de nivel 1, 6 de nivel 2 y 6 de nivel 3)

Poned una carta sobre otra de forma que no se vea ningún número de la carta de hornos.



Elige el nivel al que queráis jugar en función del perfil/edad de los jugadores: nivel 1 (básico), nivel 2 (medio) o nivel 3 (avanzado), y forma los mazos así:

- Mazo 1: Para nivel 1, escoge las cartas azules, para 2 y 3 las verdes.
- Mazo 2: Escoge todas las cartas de órdenes que contengan un reloj con el número del nivel escogido (fíjate que hay cartas que se usan en los tres niveles).

Objetivo

Debes ayudar a Dani a llenar los hornos obteniendo un total de 8 aciertos en los diferentes problemas y dificultades que se encuentre en el camino.

Para ello usarás tus cartas de resultado para elegir el bollo correspondiente a las cifras indicadas en las cartas de reto. Usa la carta de guía como recordatorio, para saber a qué cifra se refiere el reto.

Preparación de la partida

Cada jugador recibe:

- 1 carta GUÍA.
- 5 cartas de resultado (con los números del 0 al 9).
- 1 carta de hornos contadores de puntuación, y 1 carta del CLUB A para marcar puntuación, que inicialmente marcará 0 puntos.

Se baraja el mazo 1 y se coloca en el centro de la mesa boca arriba. A su lado se coloca barajado también el mazo 2, pero esta vez boca abajo.



Comenzará el jugador de menor edad y se continuará en sentido horario.

Turno de Juego

El jugador inicial extraerá una carta del mazo de números (que muestra un número) y la dejará en la mesa visible para todos; a continuación volteará una de las cartas de retos (que muestra la/s cifra/s que los jugadores deben seleccionar).

Posteriormente todos los jugadores deberán seleccionar de su mano la/s carta/s de resultado que crean correctas, y las colocarán boca abajo sobre la mesa delante suya, en orden.



La carta de reto nos pide las CENTENAS y las DÉCIMAS (ver carta GUÍA). En este número son, respectivamente, un "7" y un "5"



Los jugadores deberán seleccionar la tarta, y la bagueite

Una vez que todos los jugadores (incluido el que ha extraído las cartas de ambos mazos) hayan colocado sus respectivas cartas de resultado sobre la mesa, se volteará la carta del número, que mostrará la secuencia de bollos correcta.

Es en ese momento cuando los jugadores voltearán sus cartas y se comprobará si han seleccionado los números (bollos) correctamente. Los jugadores que hayan seleccionado los bollos correctos y en el orden adecuado, avanzarán 1 punto en su carta de hornos para estar más cerca de los 8 aciertos necesarios para ganar.



Con ello termina el turno de juego y se comenzará un nuevo turno por el siguiente jugador situado a la izquierda.

Fin de la Partida

El jugador (o jugadores) que alcance a llenar los 8 hornos en primer lugar, será el ganador y por tanto, el elegido como ayudante de Dani el panadero. Si hay 2 o más jugadores que lo consigan a la vez, todos ganarán la partida.

Modalidades de Juego

Modo difícil: Para añadir dificultad, cada vez que un jugador falle, retrocederá 1 punto en su contador de puntuación.

Modo solitario: Utiliza sólo 11 cartas de números y 11 de retos para formar los mazos iniciales. Deberás conseguir 8 puntos antes de que se agoten los mazos.



CRÉDITOS

EAN: 8437018229505

Autora: María Couso Barja
(PlayFunLearning)

Ilustración y Diseño:
Jonathan Cañamero

Desarrollo: Raúl López

Producido por:
ATOMO GAMES EDITORIAL S.L.

