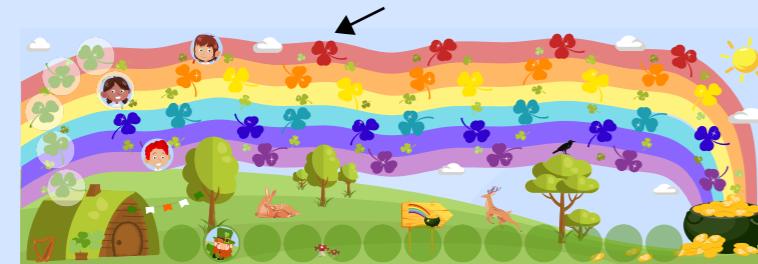


¡IMPORTANTE! Si alguien tiene una tarjeta con un duende en su mano inicial o al tomar del mazo, hay que mover inmediatamente la ficha del duende un lugar en el trayecto hacia la olla. Luego se saca otra tarjeta y se coloca al frente. ¡Puede que sea de duende otra vez! En ese extraño caso se repite la acción.

TAMBIÉN IMPORTANTE! Si al intentar mover un personaje al próximo espacio del mismo color está ocupado por otro, el que se está moviendo "salta" por encima y se sitúa en el próximo trébol libre del mismo color. De esta forma se puede elegir estratégicamente esta opción para avanzar mayores distancias.

Si el siguiente jugador tiene en su mano:



Pueden decidir en equipo trasladar al último personaje hacia el siguiente trébol rojo ya que "saltaría" al otro personaje situado en el mismo color anterior.

FIN DEL JUEGO: Un personaje llega a la olla cuando no queden espacios libres del mismo color de la tarjeta que se ha jugado. Así, si todos los personajes consiguen alcanzar el final del arcoíris y encontrar la olla con oro antes que el duende, ¡Pueden cargar con las monedas y ganan! Si el duende la encuentra antes que ellos la oculta rápidamente ¡Y el grupo de amigos puede volver a intentarlo desde el comienzo!

OBJETIVO DEL JUEGO: Llegar a la olla con oro al final del arcoíris antes que lo haga el duende y desaparezca con ella. Es una tarea difícil y la olla muy pesada así que pueden trabajar juntos para conseguirlo o, si lo prefieren, competir para que uno de los jugadores sea el primero en alcanzarlo.

COMPONENTES:



Tablero desplegable



6 fichas de personajes y 1 de duende



36 tarjetas de tréboles y 14 de duende

Una vez que probaron el modo anterior los invitamos a usar estas variantes:

MODO COOPERATIVO AVANZADO. Pueden ir sumando dificultad al agregar más personajes al grupo de amigos, ¡Hasta intentarlo con los seis! Es posible también usar una sola tarjeta en lugar de dos por persona y ocultarla al resto de los jugadores.

MODO COMPETITIVO DESAFÍO. El clásico todos contra todos. Cada jugador elige (o toma al azar) un personaje y buscará ser el primero en llegar a la olla con oro, antes que el duende y el resto de los jugadores. ¡También si quiere puede compartir las monedas con los demás!

MODO SOLITARIO. Con 2 tarjetas por turno, un solo jugador intentará llegar con todos los personajes al final del recorrido, antes que lo haga el duende.



Autor: Jonathan Kunichan

Diseño: lila juegos

Edición: Barco de papel didácticos y lila juegos



www.lilajuegos.com.ar
@lilajuegos
hola@lilajuegos.com.ar



www.barcodepapel.com.ar
@barcodepapeldidacticos
contacto@barcodepapel.com.ar

AL FINAL DEL ARCOIRIS

15 MINUTOS

2 A 6 JUGADORES

+3 AÑOS
CON AYUDA

Bienvenidos a AL FINAL DEL ARCOIRIS, un juego de mesa para aprender a trabajar en equipo mientras se divierten en familia. Les sugerimos leer este instructivo hasta el final antes de jugar por primera vez, así aprovechan todas las opciones que el juego puede ofrecer.

En Irlanda cuentan historias sobre duendes a los que llaman Leprechaun, son representados como un pequeño hombre barbudo, con saco y gorro generalmente verde. Les gusta estar solos, hay quienes dicen que trabaja de zapatero y otros que cuida una olla repleta de oro, invisible a los ojos de los humanos.

La única manera de verla es cuando aparece un arcoíris que funciona como un puente entre el cielo y la tierra.

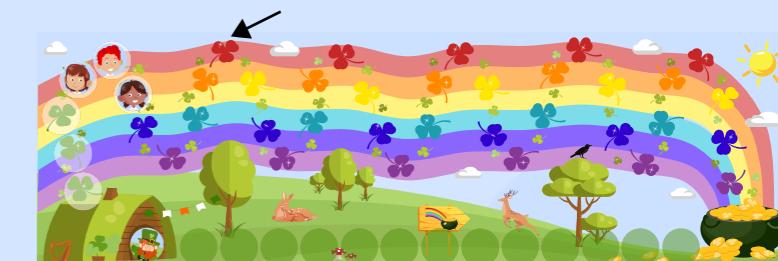
Estos duendes son expertos en travesuras y engaños. Se dice que cuando alguien se acerca al final del arcoíris, buscan distraerlo y ante el primer pestaño de quien le observa, desaparecen con las monedas de oro.

FASES DEL TURNO

Comenzando por el jugador o jugadora que vio un arcoíris por última vez:

- 1) Decidir en equipo cuál de las tarjetas se usará y que personaje viajará hacia el próximo trébol libre que sea del mismo color que esa tarjeta (siempre en dirección a la olla con oro).
- 2) Dejar esa tarjeta cara abajo en la pila de descarte y tomar otra del mazo. Si es de duende inmediatamente se lo avanza al siguiente espacio hacia la olla.

Si es el turno del jugador que tiene estas tarjetas:



Entre todos deciden que conviene avanzar al personaje del último lugar hacia el primer trébol rojo libre del recorrido.

Luego descarta esa tarjeta y toma otra del mazo.



Con las tarjetas de trébol los personajes avanzan al trébol siguiente de ese mismo color. Con las tarjetas de duende, el que se mueve es el duende hacia el próximo lugar libre que tenga en dirección hacia la olla.

En el modo cooperativo todos buscan el mismo objetivo y cada uno puede mover a cualquiera de los personajes a través del arcoíris. Una buena idea es conversar sobre sus tarjetas y pensar juntos cómo llegar a la olla lo antes posible.