



5+
años

JUEGO CASTOR CARGADOR

MANUAL DE INSTRUCCIONES

40 tarjetas de juego

con distintos niveles de dificultad

DEL 1 AL 4



OBJETIVO DEL JUEGO:

Dos modos de juego: el castor debe encontrar la salida del laberinto de cajas o utilizar su talento para mover las cajas numeradas al lugar correcto. El castor sólo puede mover una caja a la vez.

JUGADORES:

1 jugador

EDAD RECOMENDADA:

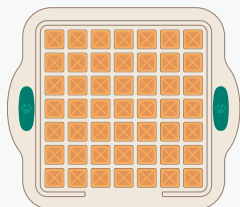
+5 años

DURACIÓN DEL JUEGO:

5 a 10 minutos



CONTENIDO



1 Tablero de juego



6 Cajas de madera



1 ficha castor cargador

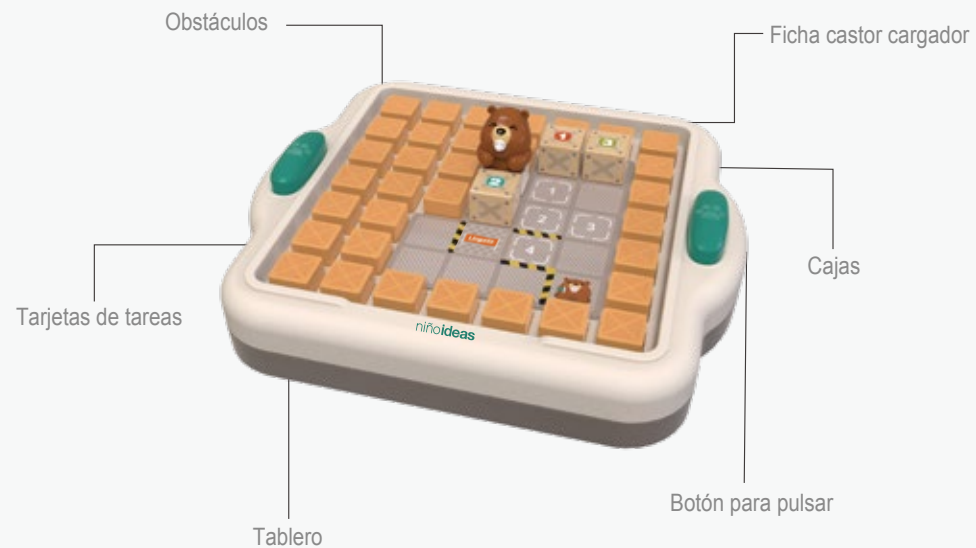


Tarjetas de tareas de nivel 1 y 2



Tarjetas de tareas de nivel 3 y 4

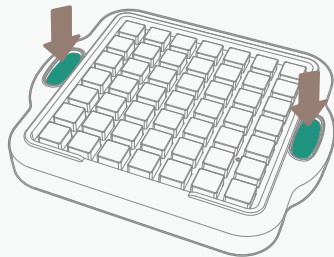
DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO



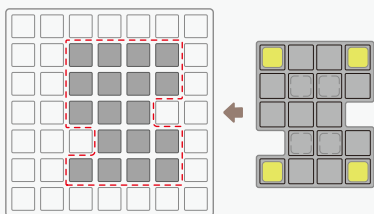
PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Elige un modo de juego y saca una tarjeta de tarea. Cada tarjeta de tarea tiene dos caras: el perfil verde con cuadros es la modalidad Sokoban tradicional de mover las cajas numeradas a la ubicación correcta; la cara marrón es la modalidad del laberinto Sokoban.

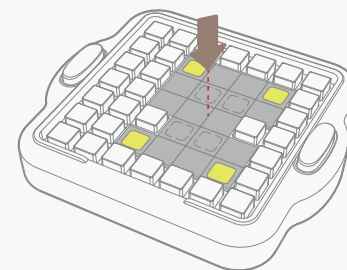
2. Pulse los botones verdes de ambos lados del tablero de juego al mismo tiempo hasta que aparezcan todas las cajas de obstáculos en el tablero.



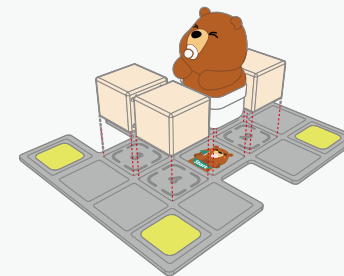
3. Coloca la tarjeta de tarea en el tablero de juego.



4. Presiona con cuidado hacia abajo la tarjeta de tarea que esté rodeada de cajas de obstáculos.



5. Coloca la ficha de castor cargador en la posición inicial y coloca las cajas en las casillas numeradas correspondientes.



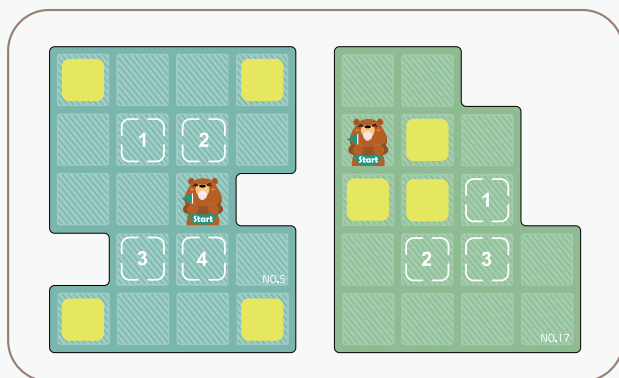
INSTRUCCIONES DE JUEGO

MODO DE JUEGO: TRADICIONAL

En el modo de juego Sokoban tradicional los jugadores deben utilizar su talento para empujar todas las cajas hasta la posición marcada en verde utilizando el castor. Sin embargo, el castor sólo puede mover una caja a la vez, no varias a la vez.

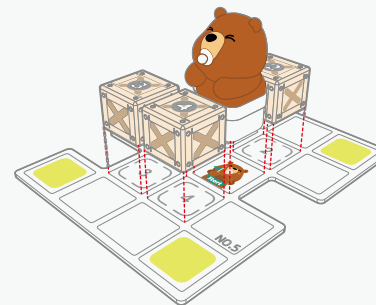
INICIO DEL JUEGO

1. Elige el lado verde de la tarjeta de preguntas.

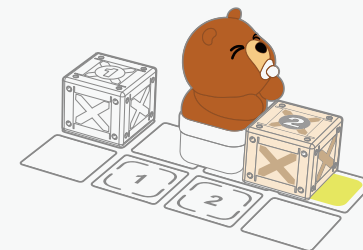


REGLAS DEL JUEGO

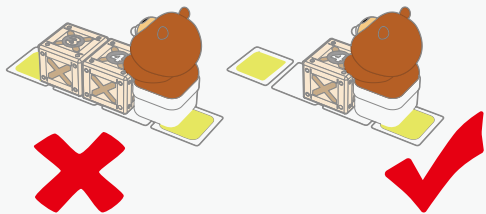
1. Coloca el castor en la posición inicial y coloca las cajas numeradas en las casillas correspondientes.



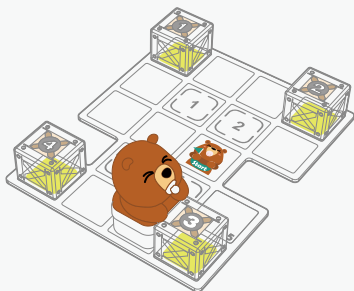
2. Mueve el pequeño castor por el mapa, desplazando las cajas numeradas de manera que cada una de ellas se encuentre en una casilla verde claro al final. El pequeño castor puede moverse horizontal o verticalmente, pero no en diagonal.



3. La ficha de castor cargador sólo puede empujar una caja a la vez. Al mover las cajas, el castor no puede saltar por encima de las cajas o de los obstáculos.

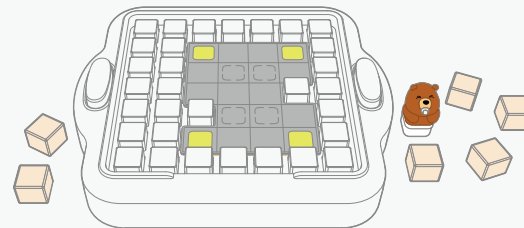


4. El juego se gana cuando todas las casillas numeradas son empujadas hacia las casillas verde claro. Averigua el siguiente nivel con un nuevo reto.

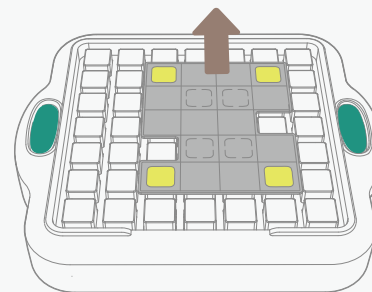


COMENZAR UN NUEVO NIVEL

1. Cuando el jugador ha completado un nivel, retira el castor y todas las cajas numeradas del tablero base del juego.



2. Pula los verdes de ambos lados y retira la tarjeta de tarea usada. Elige una nueva tarjeta de tarea y comienza otra ronda del juego.



INSTRUCCIONES DE JUEGO

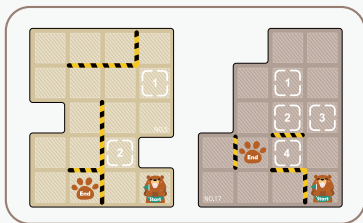
MODO DE JUEGO: LABERINTO SOKOBAN

OBJETIVO DEL JUEGO

En el modo de juego Laberinto Sokoban, la salida del castor cargador está bloqueada por cajas. Debe utilizar su ingenio para atravesar el laberinto de cajas y llegar a la salida. ¿Puedes ayudarlo a encontrar la salida correcta?

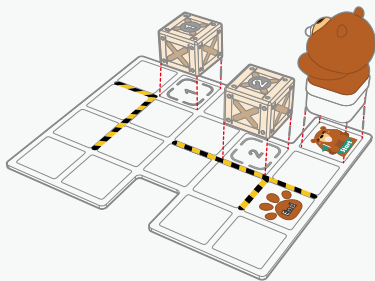
INICIO DEL JUEGO

1. Elige el lado marrón de la tarjeta de tareas.

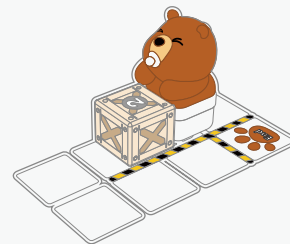


REGLAS DEL JUEGO

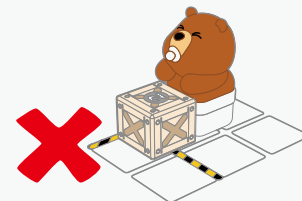
1. Coloca al pequeño castor en la posición inicial y coloca las cajas enumeradas en las casillas correspondientes.



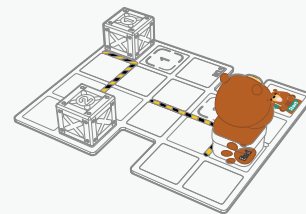
2. El castor debe empujar las cajas hasta el final para encontrar la ruta correcta y salir del laberinto. El castor sólo puede empujar una caja a la vez. El castor pequeño puede moverse de forma horizontal y vertical, pero no en diagonal.



3. La líneas de barrera indican que el castor cargador y la caja no pueden pasar, solo pueden bordearlas.

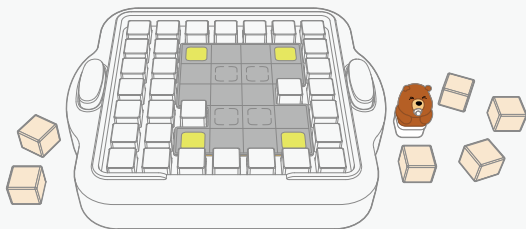


4. Si el castor llega a la meta con éxito, el juego está ganado.

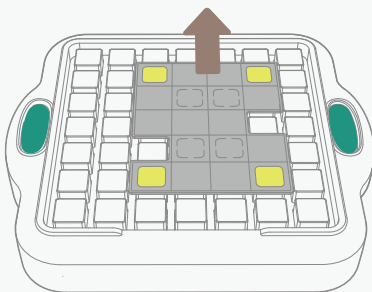


COMENZAR EL SIGUIENTE NIVEL

1. Cuando el jugador ha completado un nivel, retira el castor y todas las cajas numeradas del tablero base del juego.



2. Pulsa los verdes de ambos lados y retira la tarjeta de tarea usada. Elige una nueva tarjeta de tarea y comienza una nueva ronda del juego.

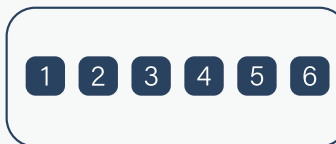


SOLUCIONES

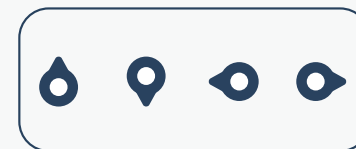
MODO DE JUEGO: TRADICIONAL

El jugador puede encontrar aquí todas las soluciones.

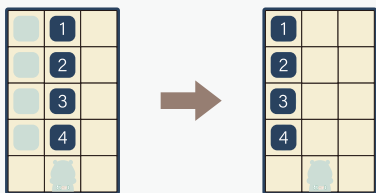
La Figura 1 indica la caja numerada.



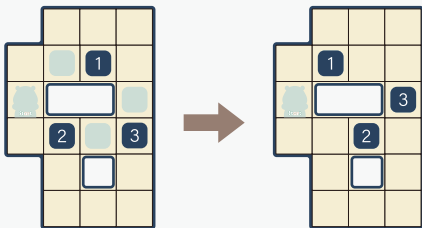
La Figura 2 muestra la dirección en la que el castor tiene que mover la caja en un movimiento.



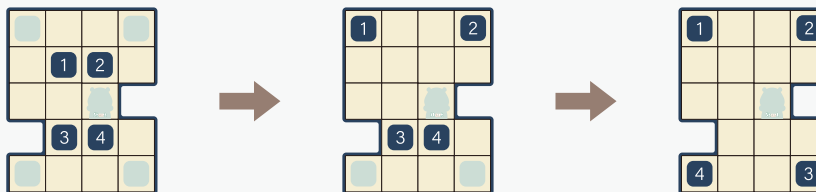
No.01



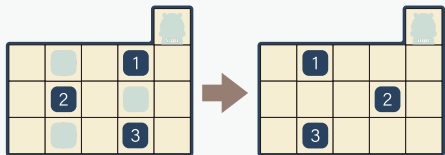
No.02



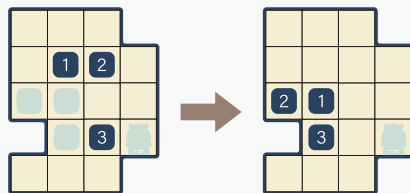
No.05



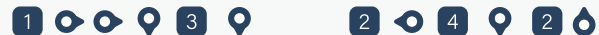
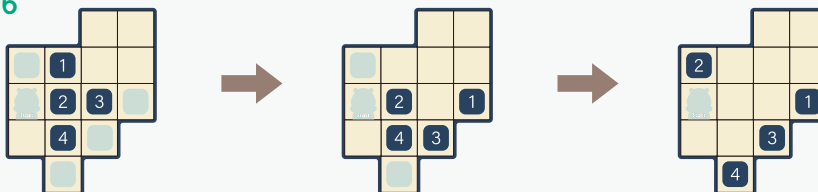
No.03



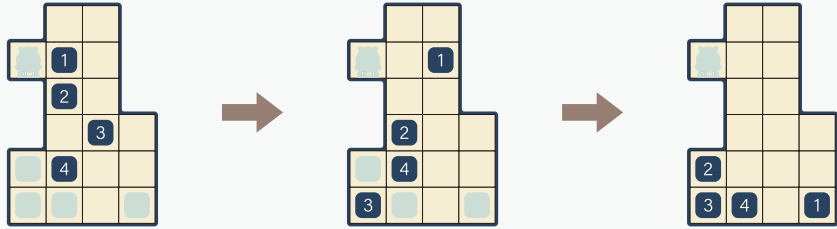
No.04



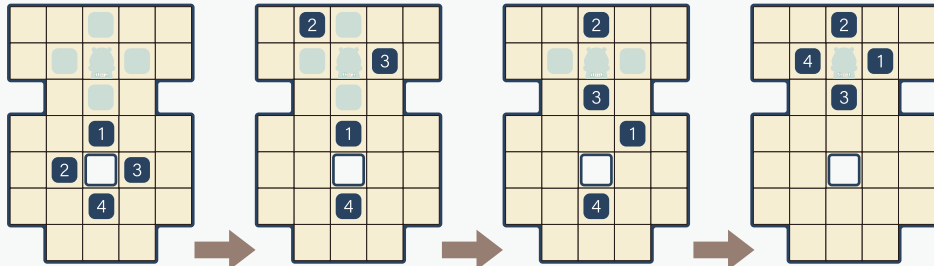
No.06



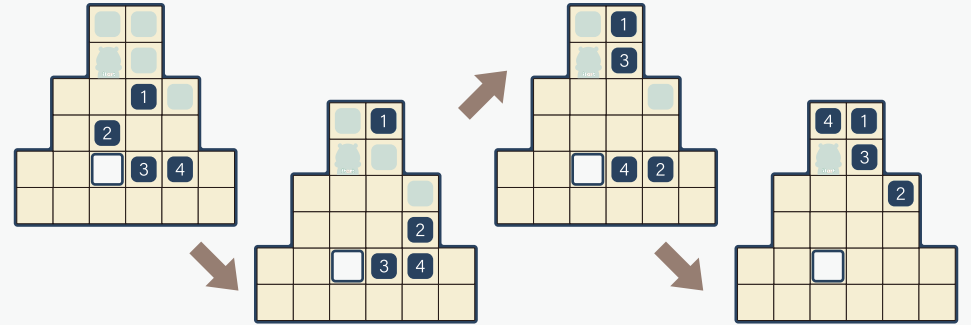
No.07



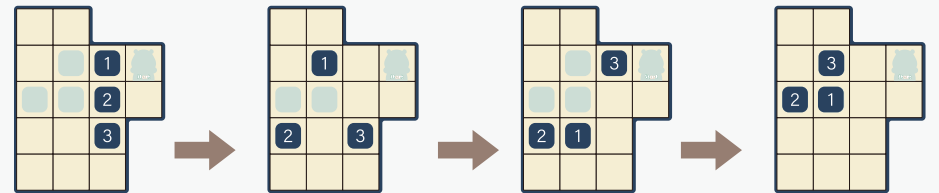
No.08



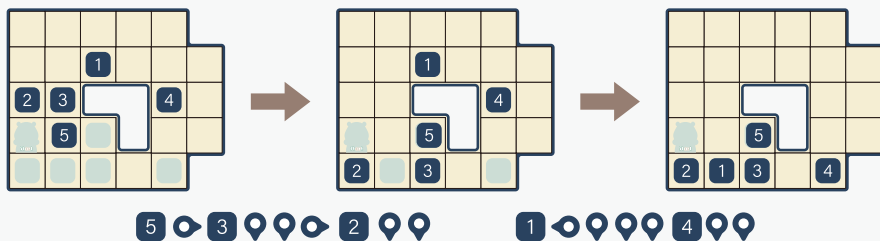
No.09



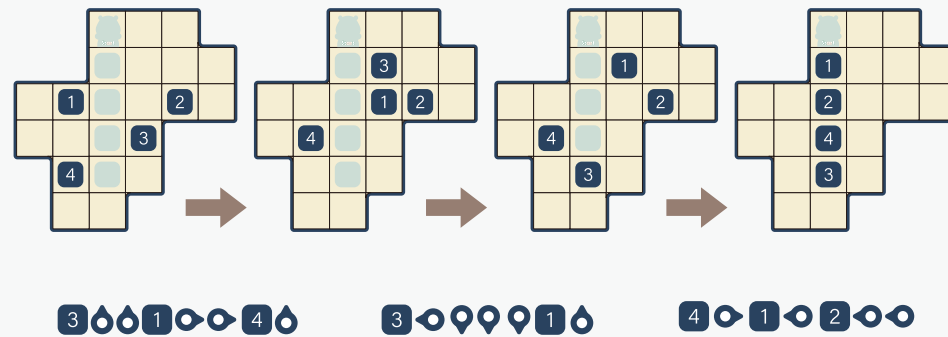
No.10



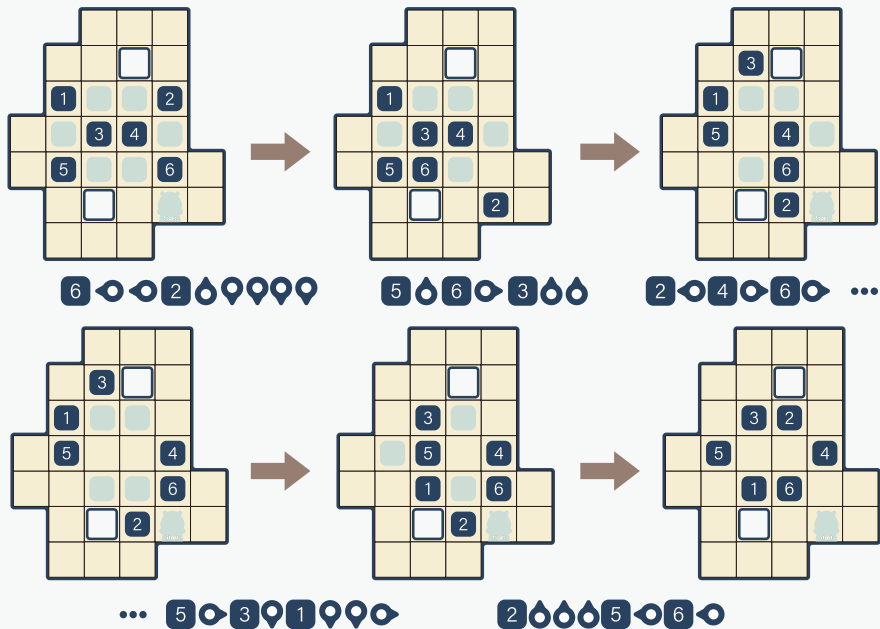
No.11



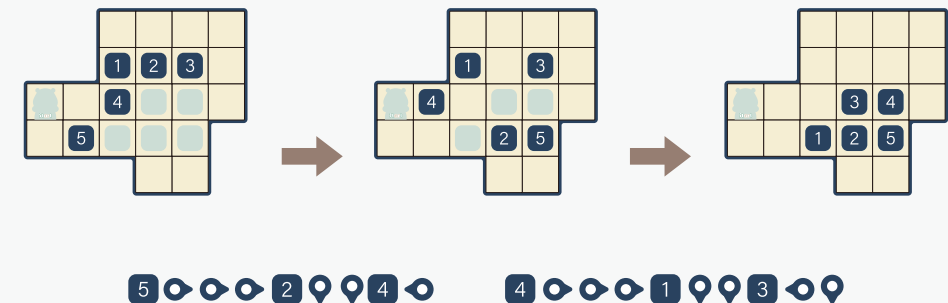
No.13



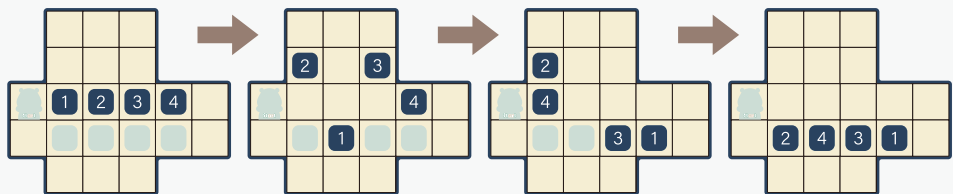
No.12



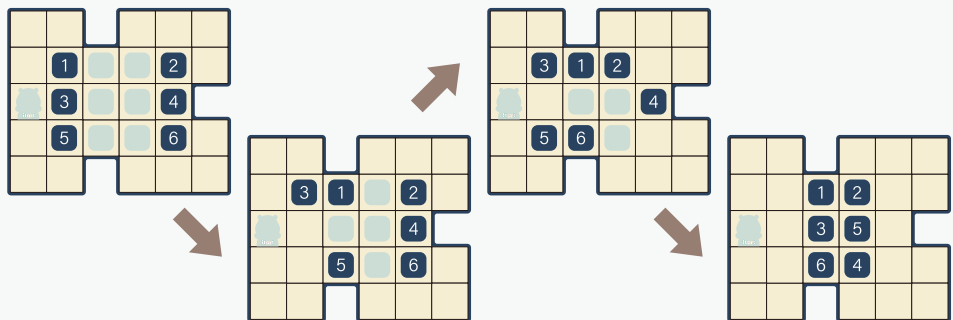
No.14



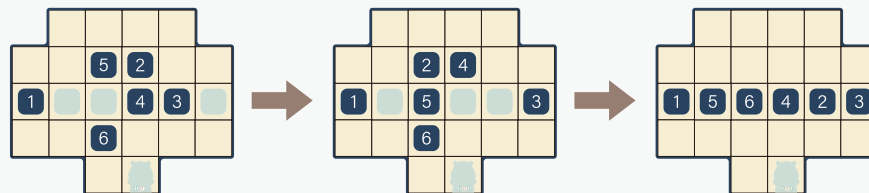
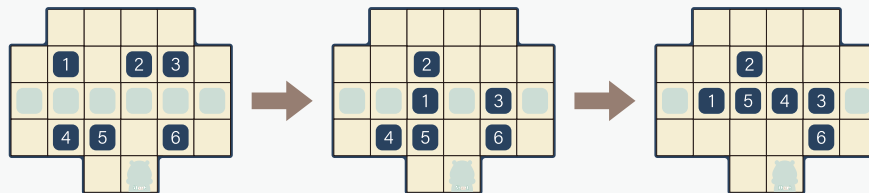
No.18



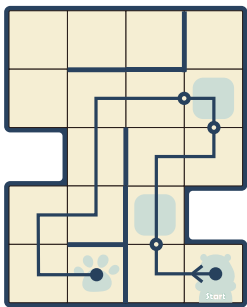
No.19



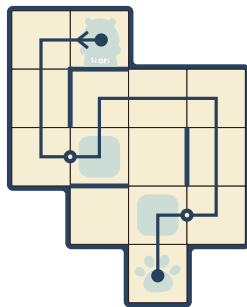
No.20



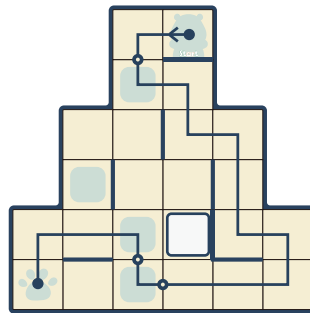
No.05



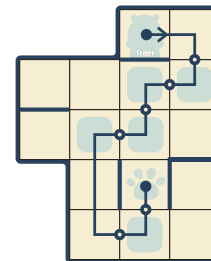
No.06



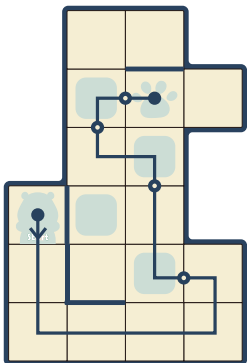
No.09



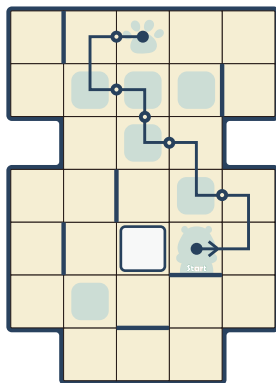
No.10



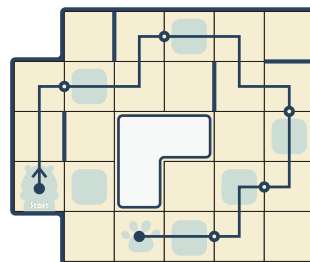
No.07



No.08



No.11



No.12

