

Instrucción de juego

No.-Art. 7656

E

Torre Fantasma

E

Al comienzo del juego se meten las varritas por los agujeros de la torre por todas la direcciones. No importa si las varritas se fijan recto o inclinado. Esto significa por ejemplo que las varritas pueden cruzar también por las dos paredes del otro lado. Los colores de las varritas deberán estar bien repartidas y cruzar el interior de la torre. Después se dejan caer las fichas de colores (los fantasmas) desde arriba de la torre y deberán quedar colgados en las varritas. Si uno de ellos aterriza en el suelo, se le vuelve a tirar desde arriba hasta que todos los fantasmas queden colgados.

Ahora empieza el juego:

El jugador que al tirar el dado saca un 6, empieza el juego. Después se jugará sólo con el dado de colores. El color del dado decide cuál varrita se debe sacar de la torre. Después le toca al próximo.

Si no hay más varritas del color correspondiente, el jugador deja pasar la vuelta y le toca al siguiente. Se juega en sentido del reloj.

La lógica de este juego es sacar la mayor cantidad de varritas sin que los fantasmas caigan y las varritas también. Si esto ocurriera esto, el jugador debe dejar pasar una vuelta. Por cada varrita retirada se recibe un punto. Si cae un fantasma, el jugador tiene que cogerlo y recibe de acuerdo al color las sgtes. amonestaciones:

- 1.Fantasma blanco:1 punto
- 2.Fantasma naranja: 2 puntos
- 3.Fantasma negro:7 puntos

Ganador de este juego es el que tiene la mayor puntuación!

Aviso:

Contiene tornillos pequeños (mantener fuera del alcance de los niños.
Tiene piezas pequeñas y los niños se la pueden tragar)
Montar el juego, con la supervisión de un adulto.

¡ Mucha diversión y tensión al jugar !

