

22057 Colorama

Jugadores: 1 a 6, Edad: de 3 años y más. Contenido: 1 tablero de juego, 40 piezas de 4 colores y 5 formas. Un dado de colores y un dado de formas.

Nivel 1 : Descubriendo colores y formas.

Para 1 a 6 jugadores, de 3 años y más. Objetivo del juego: puedes encontrar un espacio del tablero para cada forma y color? Comienzo del juego: mezcla las piezas y entrega una cantidad a cada jugador. La forma y el color de cada pieza no es importante. Colocar todas las piezas sobrantes en el tablero (forma Color respectivo) El jugador más joven comienza. En turnos colocarán las piezas calzando formas y colores. Cuando terminan de colocar las fichas, todos ganan.

Nivel 2 : Descubriendo el dado.

Para 2 a 6 niños. De 4 años y más. Objetivo del juego ahora es juntar la mayor cantidad de fichas posibles. Comienza el juego colocando a un lado el dado de las formas y usa solo el dado de los colores. Comienza colocando todas las formas en sus correspondientes espacios. El jugador más pequeño comienza. Lanza el dado de colores, y toma cualquier ficha de cualquier forma del mismo color del dado. El joker te permite tomar cualquier color de ficha que quieras. Si lanzas el lado sin color, pierdes tu turno. Si lanzas un color y ya no quedan fichas de ese color, pierdes tu turno. El juego termina cuando no quedan fichas en el tablero. Todos cuentan sus fichas. El que tiene más es el ganador.

Nivel 3 : Colorama.

Para 2 a 6 niños. De 5 años y más. Cuantas fichas puedes recolectar? Lanza esta vez 2 dados y descúbrelo. El jugador más joven comienza. Este juego es igual al anterior pero se usan 2 dados. Toma la ficha que coincida en forma y color de los dados si lanzas los dados y la ficha coincidente ya no está en el tablero, pierdes una jugada. Si alguno de los dados muestra una cara vacía, pierdes una jugada. El juego termina cuando no quedan fichas en el tablero, gana el que tiene más unidades.

Nivel 4 : Colorama para expertos.

Para 2 a 6 jugadores, de 5 años y más. El objetivo del juego es ser el más rápido en encontrar un espacio para tus diferentes fichas. Juega con 2 dados. Mezcla las fichas y toma una cantidad equivalente para cada jugador. Las fichas sobrantes deben ser dejadas aparte. El jugador más joven comienza. En cada turno lanza ambos dados y coloca la ficha que coincida en el tablero. Gana el que coloca todas sus fichas primero en el tablero.