

REGLAS DE JUEGO CORTAS

Novedades de Otoño 2020

HABA®



Juegos familiares

DRAGONDRAFT 305889

Un juego de táctica tan potente como un dragón.

8-99 Años
2-4 Jugadores
30 Min.



1. Montar el juego. Cada jugador recibe un mapa general, un tablero de depósito, un marcador de espectadores y una ficha de espectadores.
2. Se juega por turnos. Cada partida consta de 5 rondas, y hay 4 fases por ronda. Se reemplazan las cartas de dragón y de duende de nuevo en cada ronda.
3. Cada jugador coge una carta cualquiera hasta que se alcanza el límite de cartas en mano. Por cada carta que se salte, hay que coger un cardo fétido. A continuación, se puede construir como máximo una tribuna y activar como máximo un extra especial con cartas de duende.
4. Colocar todas las cartas boca arriba y hacer avanzar en el zócalo de espectadores los espectadores que se hayan atraído respetando las condiciones de las cartas de dragón y los extras especiales.
5. Al acabar las cinco rondas, gana el jugador que haya conseguido atraer más espectadores.



Juegos familiares



„La llave“ es una serie de juegos de detectives simultáneos con un alto nivel de adicción, un original mecanismo de comprobación con llave y una variante para jugar en solitario.

A los jugadores les aguardan tres entretenidos casos con diferentes grados de dificultad, cada uno de ellos ubicado en un fascinante mundo temático propio.

- Cada agente recibe un maletín-pantalla plegable, un rotulador y un expediente de investigación. Se distribuyen todas las tarjetas boca abajo en el centro de la mesa, con el código cromático visible. Los jugadores eligen una llave y la colocan en el centro.
- Y tras la señal, se ponen en marcha. Los jugadores van tomando, a su ritmo, tarjetas del centro que lleven el mismo código cromático que su llave. El análisis de las diferentes pistas y los testimonios de las tarjetas permite ir descifrando el caso y al final averiguar un código numérico. El primer jugador que crea que ha resuelto correctamente el caso cogerá la llave del centro de la mesa y la pondrá delante suyo (durante la valoración final puede deshacerse de puntos de una de sus tarjetas). El resto de jugadores continúa con la investigación.
- Cuando todos los jugadores hayan averiguado un código numérico el jugador que tiene delante la llave la introduce en el orificio del tablero de soluciones que corresponda a su combinación numérica.
- Si el color de la cerradura en el reverso del tablero coincide con el de la llave, se ha resuelto correctamente el caso.
- Si la llave y la cerradura no concuerdan, el siguiente jugador puede probar con su código numérico.
- Ganará el jugador cuyo código numérico sea correcto y que haya empleado para resolver el caso las tarjetas con el menor número de puntos negativos. Al final, para ganar no basta con ser el agente más rápido, sino el más eficiente.

Avec variante solo !

THE KEY – SABOTAJE EN EL PARQUE DE ATRACCIONES 305857

Nivel principiante

8-99 Años
1-4 Jugadores
15-20 Min.



Una serie de graves sabotajes sacude el parque de atracciones Lucky Lama Land. Se han manipulado varias atracciones del parque. Los jugadores emprenden la investigación y descifran las declaraciones de los testigos, las huellas de zapato, las entradas para las atracciones y las instantáneas enviadas por los visitantes. A continuación, deben generar el código correcto para meter entre rejas a los saboteadores con la llave.

THE KEY – ROBO EN LA MANSIÓN CLIFFROCK 305546

Nivel medio

8-99 Años
1-4 Jugadores
15-20 Min.



Una serie de robos ha sacudido la mansión Cliffrock... ¡Se han sustraído valiosas obras de arte! Los jugadores emprenden la investigación y descifran las declaraciones de los testigos, las huellas dactilares, los hallazgos y las fotos de la cámara de vigilancia. A continuación, deben generar el código correcto y meter así a los ladrones entre rejas.

THE KEY – ASESINATO EN EL CLUB DE GOLF 305613

Nivel principiante

8-99 Años
1-4 Jugadores
15-20 Min.



Una dramática sucesión de asesinatos sacude el club de golf Oakdale. Ya van tres muertes. Los jugadores emprenden la investigación y descifran las declaraciones de los testigos, los hallazgos sobre los horarios, las matrículas de los carros de golf, el ADN encontrado y las coartadas de los sospechosos. A continuación, deben generar el código correcto y meter así a los culpables entre rejas.

Juegos infantiles

¡DESCIFRADO! 305876

Un instructivo juego de memoria.

5-99 Años
2-5 Jugadores
20 Min.



1. Ensamblar la habitación de la torre como se describe en las instrucciones. Introducir la matriz perforada y luego, el tablero. Llenar la cámara del tesoro con las piedras preciosas. Preparar tres llaves de madera.
2. Se juega por turnos. Elegir una llave cualquiera e introducirla la primera vez en la ranura de cualquier área que no esté bloqueada. A continuación, introducir la llave en cualquier ranura del área siguiente (en el sentido de las agujas del reloj) que no esté bloqueada.
3. ¿Encaja la llave? Asegurarse la(s) piedra(s) preciosa(s) o arriesgarse a seguir avanzando con la llave una segunda vez para intentar aumentar la recompensa.
4. ¿No encaja la llave? ¡Te has quedado sin recompensa! Este área está bloqueada. Colocar una piedra preciosa dentro del tablero.
5. ¿Se ha quedado vacía la cámara del tesoro? Gana quien haya conseguido el mayor número de piedras preciosas.

LA FIESTA DE LAS PERLAS 305870

Un juego para conseguir i ensartar perlas.

3-99 Años
2-4 Jugadores
15 Min.



1. Poner las ostras en fila y colocar dentro las perlas. Situar el pulpo al lado. Poner boca arriba las fichas de animales marinos. Repartir los cordeles de ensartar.
2. Se juega por turnos. Tirar ambos dados y buscar la ficha de animal marino correspondiente.
3. ¿Se ha encontrado? Dar la vuelta a la ficha. A continuación, coger todas las perlas de una zona de color rosa de la ostra actual y ensartarlas.
4. ¿No se ha encontrado la ficha? Coger una perla de la ostra actual y dársela al pulpo.
5. ¿Se han vaciado las ostras o se han ocupado todos los espacios del pulpo? Ganará quien consiga tener el cordel de perlas más largo.

Juegos infantiles

MONZA, EDICIÓN CONMEMORATIVA 305853

Un emocionante juego de carreras de coches.

5-99 Años
2-4 Jugadores
15 Min.



1. Colocar en el centro de la mesa el tablero por el lado del recorrido corto. Junto a él se colocan las fichas de trofeo de acuerdo con el número de jugadores y jugadoras. Elegir los coches correspondientes y situarlos en la casilla blanca de salida. Tener preparados todos los dados de colores. Comienza el jugador o jugadora de menor edad, que recibe la ficha de jugador de inicio.
2. Se juega por turnos tirando los 6 dados a la vez. Comparar los colores que han salido en los dados con las casillas que están delante del coche. ¿Coinciden los colores? Colocar cada dado, uno después de otro, sobre las casillas correspondientes.
3. Reglas de pilotaje: el coche solo puede avanzar. Están permitidos los cambios de carril. No se puede transitar por las casillas grises. Se puede adelantar a otros coches.
4. Poner el coche en la última casilla con un dado. ¿En ella hay otro coche? Ese coche debe retroceder hasta la primera casilla libre en ese carril.
5. Gana quien primero cruce la línea de meta con su coche de carreras.

Juegos infantiles

ANIMAL SOBRE ANIMAL – EL JUEGO NAVIDEÑO DE APILAR 305528

Un navideño juego de apilar muy tambaleante.

4-99 Años
2-4 Jugadores
15 Min.

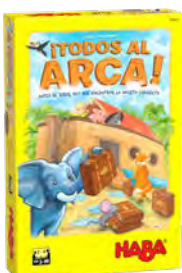


- Repartir una figura de cada tipo para cada jugador, hasta disponer de un total de 7; el paisaje nevado de montaña se coloca en el centro de la mesa.
- Se juega por turnos. Lanzar el dado: en función del resultado, apilar una o dos figuras sobre el paisaje nevado de montaña.
- El dado muestra el paisaje nevado de montaña: ampliar la superficie para apilar. El dado muestra el signo de interrogación o la mano: el resto de los jugadores deciden o apilan.
- La pirámide se derrumba: se detienen los intentos y el jugador coge un máximo de dos figuras.
- Gana la partida quien se quede sin figuras.

¡TODOS AL ARCA! 305842

Un juego de memoria y cooperación.

3-99 Años
2-4 Jugadores
15 Min.



1. Montar el arca. Colocar las fichas del camino con el lado del agua hacia abajo formando un camino. Poner un animal encima de cada ficha y a Noé al lado de cualquier ficha. Disponer las fichas de maleta con el reverso hacia arriba.
2. Se juega por turnos. Noé se queda inmóvil o se mueve una ficha hacia delante/detrás. Destapar una ficha de maleta para el animal que esté al lado de él.
3. ¿Es la maleta adecuada para ese animal? En caso afirmativo, colocar el animal y la maleta en la cubierta del arca. Rellenar el vacío que deja en el camino con el último animal de la hilera.
4. ¿No es la maleta adecuada o son gotas de agua? Volver a tapar la maleta. Para cada gota de agua, dar la vuelta a una ficha de camino «seca», comenzando por el final del camino.
5. ¿Están todos los animales con sus maletas en el arca antes de haberle dado la vuelta a todas las fichas del camino? Entonces todos los jugadores ganan juntos.



Juegos infantiles

PICATESOROS PRECIOSAS 305847

Un contundente juego de habilidad.

5-99 Años
2-4 Jugadores
15 Min.



1. Colocar la base de la caja del juego en el centro de la mesa. Distribuir por encima todas las piedras preciosas. Cada jugador recibe una baraja de cartas de vagonetas, las mezcla y las deja boca arriba. Mezclar las cartas de tarea y dejarlas en el centro de la mesa boca arriba. Comienza el jugador más joven.
2. Se juega por turnos. Dar con el martillo en la caja hasta que caiga al menos una piedra preciosa.
3. ¿Han caído 8 piedras o menos?
Comprobar la carta de tarea y, si se cumple, dejar tapada como comodín. Colocar las piedras preciosas que hayan caído y que correspondan con el color de la carta de vagonetas de cada jugador. Las piedras preciosas transparentes sirven de comodines y las negras, de remaches. ¿Han caído 8 piedras o más? El turno se ha acabado.
4. Si la carta de vagonetas está llena, volver a poner las piedras preciosas en la base de la caja del juego y dejar a un lado, tapada, la carta de vagonetas. Volver a poner en la base de la caja del juego todas las piedras preciosas que hayan caído.
5. Gana el primero en llenar por completo las cuatro vagonetas.

Juegos infantiles

MIS PRIMEROS JUEGOS – ¡A CONTAR! 305881

Un juego de contar bestialmente divertido.

 2+ Años
 2-4 Jugadores
 10 Min.



1. Descubrir detalles y conocer el material en el juego libre.
2. Para el juego con reglas, extender el tablero una vez montado el puzzle; poner las fichas de crías de animales en el centro del tablero; colocar el tractor en una casilla cualquiera con una hoja de trébol y repartir 3 hojas de trébol a cada jugador o jugadora.
3. Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Tirar el dado.
4. ¿Ha salido un animal en el dado? Contar cuántos animales iguales hay en el tablero y avanzar el tractor el mismo número de casillas. ¿El tractor ha ido a parar a una casilla con una hoja de trébol o ha salido en el dado la hoja de trébol? «Dar de comer» una hoja de trébol a un animal cualquiera y después dejar la hoja de trébol en la caja.
5. Gana quien primero «haya dado de comer» todas sus hojas de trébol.



MIS PRIMEROS JUEGOS – RHINO HERO JUNIOR 305915

Tres juegos cooperativos de clasificar y apilar.

Administrador de la licencia:
Excel Global Development.

 2+ Años
 1-4 Jugadores
 10 Min.



1. 3 primeros juegos de clasificación, de construcción y de memoria con el heroico Rhino Hero Junior.
2. En los dos primeros juegos, clasificando y apilando los pisos los niños y niñas practican la motricidad fina, así como una primera numeración y comprensión de las cantidades.
3. En el tercer juego ejercitan, adicionalmente, su memoria.
4. Apropiado también para el juego libre.

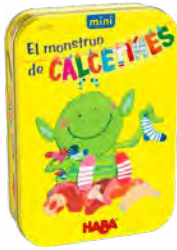


Juegos infantiles

EL MONSTRUO DE LOS CALCETINES, VERSIÓN MINI 305894

Un juego de búsqueda monstruosamente rápido.

4-99 Años
2-4 Jugadores
10 Min.



1. Colocar en la mesa al monstruo de los calcetines. Mezclar calcetines dentro de la caja y dejarlos caer en la mesa.
2. Pronunciar la frase para comenzar a jugar: «¡A emparejar calcetines!».
3. Todos los jugadores y jugadoras buscarán al mismo tiempo en el montón de calcetines usando solo una mano.
4. ¡Actuar con rapidez, encontrar pares de calcetines y coger al monstruo de los calcetines!
5. Gana quien primero consiga reunir cuatro pares de calcetines correctos.

EL FRUTAL, VERSIÓN MINI 305899

Un juego cooperativo con un dado de colores.

3-99 Años
1-4 Jugadores
10 Min.



1. Poner los árboles en el centro. Repartir en ellos las correspondientes frutas. Extender delante las 6 fichas de camino. Colocar el cuervo en la ficha de camino más alejada de los árboles. Tirar el dado por turnos, en el sentido de las agujas del reloj.
2. ¿Sale un color en el dado? Recolectar la correspondiente fruta del árbol y guardarla en la caja.
3. ¿Sale la cesta de la fruta en el dado? Recolectar una fruta de cualquier árbol y guardarla en la caja.
4. ¿Sale el cuervo en el dado? Colocar al cuervo en la siguiente ficha de camino.
5. ¿Se han recolectado todas las frutas antes de que el cuervo haya llegado al frutal? ¡Todos los jugadores y jugadoras han ganado juntos!

ANIMAL SOBRE ANIMAL, VERSIÓN MINI 305910

Un bestial juego de apilar.

5-99 Años
2 Jugadores
15 Min.



1. Repartir 6 animales diferentes a los jugadores y jugadoras; poner el cocodrilo en el centro de la mesa.
2. Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Tirar el dado. Apilar uno o dos animales encima del cocodrilo, dependiendo del símbolo que haya salido en el dado.
3. Si en el dado sale el cocodrilo, se amplía la superficie para apilar. Si en el dado sale el signo de interrogación o la mano, entonces los otros jugadores tomarán una decisión o apilarán.
4. Si se derrumba la pirámide, finaliza el intento de apilar y el jugador o jugadora tiene que llevarse hasta un máximo de dos animales.
5. Gana la partida quien primero se quede sin animales.

TESORO BRILLANTE, VERSIÓN MINI 305905

Un emocionante juego de recolección.

5-99 Años
2-4 Jugadores
10 Min.



1. Poner la ficha de hielo en el centro de la mesa. Apilar encima los 4 aros de hielo formando una columna y rellenarla con todos los brillantes. Tener preparados a papá dragón y las fichas de brillantes.
2. El jugador o jugadora inicial recibe a papá dragón. Elegir una ficha de brillantes por turnos comenzando por el jugador o jugadora de la izquierda.
3. Se juega por turnos, en el sentido de las agujas del reloj. El jugador o jugadora con papá dragón retira el aro de hielo superior. Reunir los brillantes caídos según el color de la ficha de brillantes y colocárselos delante.
4. Se retiran de la partida el aro de hielo y los brillantes caídos sobrantes. Entregar a papá dragón al siguiente jugador o jugadora.
5. ¿Se ha retirado el último aro de hielo? Gana quien consiga el mayor número de brillantes.

HABA®

HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Str. 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba.de

E-Mail: info@haba.de
Tel.: +49 9564 929-2412
Fax: +49 9564 929-662400