



Lina

la

Mariquita

sin puntitos

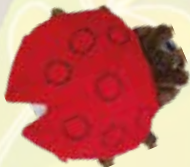
Reglas
del juego



Antes de jugar...

- Antes de la primera partida, lee el cuento a todas aquellas personas que vayan a jugar.
 - Coloca el peluche de Lina en la muñeca de una de ellas.
 - Cada vez que Lina reciba un puntito en la historia, coloca una o dos piezas de tela del color correspondiente en su espalda.
- Ya sabéis lo necesario para ir de aventura por el bosque con Lina, la mariquita sin puntitos.

I. Contenido



1 Peluche de la mariquita Lina



1 Dado de 6 caras



12 Puntitos de colores (piezas de tela)

II. Preparación

- Coloca al azar todos los puntitos en los círculos que hay en la parte trasera del libro.
- Por turnos, lanzad el dado. Quien antes obtenga una cara del dado con Lina dibujada, se coloca el peluche de Lina en su muñeca.
- Quien esté a su izquierda toma el dado. ¡La partida ya puede comenzar!

III. Cómo se juega

En su turno, quien tenga el dado lo lanzará y realizará la acción indicada por la cara que haya salido. Después, el dado pasa a la siguiente persona a su izquierda. Esta persona jugará su turno, y así sucesivamente. Las 3 acciones posibles son las siguientes:

1 Si sale un color, ¡Lina consigue un puntito!

1 Coloca en la espalda de Lina un puntito del color que muestre el dado.

Nota: Si no quedan piezas de tela del color que muestre el dado, se actúa como si hubiera salido una cara con Lina dibujada.

2 Quien tenga a Lina en su muñeca debe decir "¡Gracias!" a quien pusiera el puntito en su espalda.

2 Si sale Lina sobre blanco, ¡sale volando!

1 Si quien lanzó el dado no tiene a Lina en su muñeca, recibe el peluche y lo pone en su muñeca.

2 Si ya tenía a Lina en su muñeca, le pasa el peluche a la siguiente persona a su izquierda.

3 Si sale Lina sobre amarillo:

Puedes elegir una de dos opciones: o bien mover a Lina, o bien colocar un puntito amarillo en su espalda.



- 1 Ha salido Lina sobre amarillo. Si no tienes ya el peluche de Lina, puedes elegir recibirlo y ponerlo en tu muñeca.
- 2 Pero si ya lo tienes en tu muñeca, puedes poner un puntito amarillo en la espalda de Lina, como si hubiera salido la cara amarilla en el dado.

IV. Final de la partida

La partida termina inmediatamente cuando se hayan colocado 7 puntitos en la espalda de Lina y no queden círculos libres donde poner puntitos. Quien tenga el peluche de Lina en su muñeca habrá ganado la partida.

Créditos

Diseño de juego
Anja Dreier-Brückner

Ilustraciones
Camille Tisserand

Dirección de arte
Ian Parovel

Historia
Scarlett Lim

Traducción y dirección
Álex Garcigregor

Artefinalización
WAH! Studio