



INSTRUCCIONES



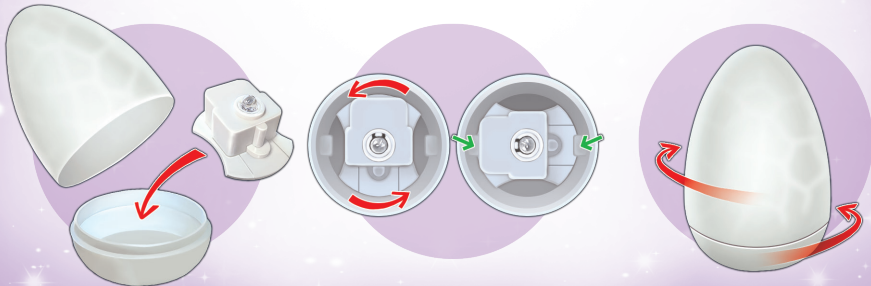
¡Los Magajaja están intentando encontrar el camino de vuelta a sus lugares de origen! ¿Quién los ayudará a llegar allí?

Juega las cartas y desplaza los huevos a través de un mundo de fantasía de unicornios. Cuando un huevo llega a uno de los lugares de origen, se enciende y muestra su verdadera identidad, ¡brillando en un color único!

¿Recordarás la ubicación de cada huevo y los guiarás hasta los lugares correctos? Si lo consigues, recibirás una recompensa: una carta con un huevo dorado. ¡El primer jugador en conseguir 5 cartas de este tipo ganará la partida!



Antes de la primera partida, retira las tiras que sujetan las pilas y monta los huevos como se muestra a continuación.



CONTENIDO:

Cartas de tarea:



Cartas de movimiento:



4 huevos brillantes

Tablero de juego

4 fichas de lugar de origen

Instrucciones



PREPARACIÓN

Ejemplo de preparación del juego para 4 jugadores



1. Coloca el tablero en el centro de la mesa.
2. Coloca las 4 fichas de lugar de origen en cualquiera de las 4 casillas vacías distintas. No coloques las fichas sobre las casillas que tengan pequeños iconos de lugar de origen.



3. Coloca los 4 huevos en 4 casillas distintas, de manera que cada una de ellas esté conectada por un camino a una ficha de lugar de origen distinta. Se pueden colocar huevos en las casillas donde hay pequeños iconos de lugar de origen.
4. Mezcla las cartas de movimiento y entrega 5 a cada jugador.
5. Coloca el resto de cartas de movimiento bocabajo en una baraja cerca del tablero.
6. Clasifica las cartas de tarea en 4 barajas según el lugar de origen y colócalas bocarriba cerca del tablero.

OBJETIVO

Ganará el jugador que acumule 5 cartas de huevo doradas.



SECUENCIA DEL JUEGO

El jugador más joven será el que empiece la partida. En su turno, juega cualquier número de cartas de movimiento de su mano y elige 1 huevo para desplazarlo a lo largo de los caminos que coinciden con las cartas jugadas:



Al jugar una carta de carro, puedes desplazar un huevo a lo largo de un camino de cristal.



Al jugar una carta de globo, puedes desplazar un huevo a lo largo de una nube mágica.



Al jugar una carta de balsa, puedes desplazar un huevo a lo largo del agua encantada.



Con la carta de unicornio puedes desplazarte a lo largo de cualquier camino.

Después de jugar cada carta, deberás desplazar el huevo a lo largo de 1 camino que coincida con esa carta. Solo puede haber 1 huevo en una casilla.



Si quieres desplazar un huevo a una casilla donde ya haya otro huevo, no podrás parar allí. Debes seguir avanzando jugando otra carta de movimiento.

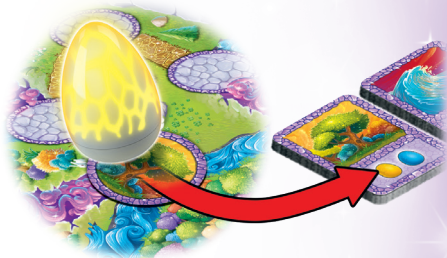
Ejemplo: quieres desplazar el huevo a lo largo del camino de cristal, pero ya hay otro huevo en la casilla siguiente. Así que debes seguir adelante: juegas un carro para desplazarte a lo largo del camino de cristal y una balsa para desplazarte a lo largo del agua encantada hasta llegar a una casilla vacía.



Cuando juegues las cartas, descarta las que estén cerca del tablero. Cuando no queden cartas en la baraja de cartas de movimiento, mezcla todas las cartas descartadas para crear una nueva baraja.

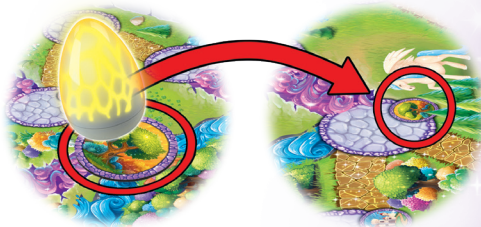
Si desplazas un huevo a una ficha de lugar de origen, deberás detener allí tu turno. Coloca el huevo en la ficha de lugar de origen para hacer que el huevo brille. Comprueba la carta de tarea situada en la parte superior de la baraja de lugar de origen correspondiente. Si el color brillante del huevo coincide con 1 de los 2 huevos de color de esta carta, ¡habrás finalizado con éxito esa tarea! Coge esa carta de tarea, dale la vuelta para mostrar su huevo dorado y colócala sobre la mesa delante de ti.

Ejemplo: desplazas un huevo a la ficha de lugar de origen de bosque, finalizando así tu turno. El huevo brilla de color amarillo. La carta situada en la parte superior de la baraja de tareas de bosque muestra un huevo amarillo y otro azul. El huevo que brilla de color amarillo coincide con el huevo amarillo que aparece en la carta de tarea, ¡así que completas con éxito la carta de tarea!



A continuación, si el huevo brillante coincide de la manera correcta, puedes desplazar el huevo directamente a cualquier casilla vacía donde haya un pequeño icono de lugar de origen que coincida con la ficha de lugar de origen donde estaba el huevo.

Ejemplo: el huevo brillante está en la ficha de lugar de origen de bosque. Así que debes desplazar el huevo directamente a cualquier casilla vacía donde haya un pequeño icono de bosque.



Al final de tu turno, puedes sacar 1 o 2 nuevas cartas de movimiento, pero nunca podrás tener más de 6 cartas en tu mano. Después, el siguiente jugador en el orden de las agujas del reloj empieza su turno.

VICTORIA

Cada vez que finalices una carta de tarea, colócala delante tuyo, mostrando su huevo dorado. ¡El ganador será el primer jugador que acumule 5 cartas de ese tipo!



DISEÑADOR DEL JUEGO: Michał Szewczyk

EQUIPO: Michał Ambrzykowski, Patryk Gęsiak, Mariusz Majchrowski, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

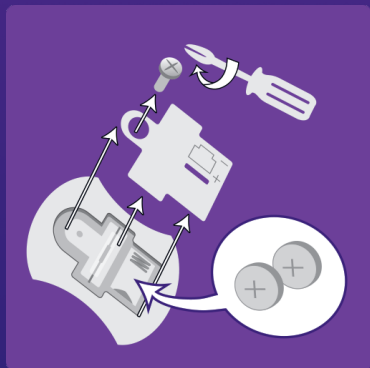
ILUSTRACIONES Y DISEÑO GRÁFICO: Kamila Mrożek-Zielińska, Lemon Tree

DESARROLLO TÉCNICO: Grzegorz Traczykowski, Przemysław Walczak, Leo Zhang

IDEA DE LOS HUEVOS BRILLANTES: Michał Szewczyk, Grzegorz Traczykowski



El símbolo de basura tachada que aparece en los productos y las pilas (o en su embalaje) indica que no se pueden desechar junto a los residuos municipales debido a que contienen sustancias dañinas para el medio ambiente y la salud humana. Los símbolos químicos Hg, Cd o Pb (si aparecen) indican que la pila contiene más mercurio (Hg), cadmio (Cd) o plomo (Pb) que el indicado en la Directiva (2006/66/CE) relativa a las pilas. Si aparece una barra debajo de la basura significa que el producto se comercializó en el mercado después del 13 de agosto de 2005. Ayuda a proteger el medio ambiente desechando el producto y las pilas de una manera adecuada. No tires las pilas en la basura doméstica. Contacta con las autoridades locales para obtener información sobre los métodos de reciclaje. La vida útil de las pilas es limitada y depende de las condiciones de almacenamiento del juguete.



INSTALACIÓN DE LAS PILAS

- Cada huevo está alimentado por dos pilas LR41 de 1,5 V, situadas en el interior.
- Para sustituir las pilas, desatornilla el tornillo que hay en el componente de la lámpara, quita la tapa, saca las pilas usadas e introduce pilas nuevas, teniendo en cuenta la polaridad correcta (+ y -) y, a continuación, cierra la tapa de las pilas y aprieta el tornillo para garantizar la seguridad.

INFORMACIÓN SOBRE LA SEGURIDAD DE LAS PILAS

ADVERTENCIA: desecha las pilas usadas inmediatamente. Mantén las pilas nuevas y usadas fuera del alcance de los niños. Si crees que alguien puede haberse tragado una pila o puede habérsela introducido en alguna parte de su cuerpo, busca atención médica inmediatamente.

- Solo un adulto debería sustituir las pilas.
- No recargar pilas que no sean recargables.
- No usar pilas dañadas.
- No usar pilas nuevas junto con pilas gastadas.
- No usar pilas estándar junto con pilas alcalinas o recargables.
- Se recomienda usar pilas del mismo tipo.
- No deben provocarse cortocircuitos en los terminales de alimentación.
- Sacar las pilas gastadas del juguete y desecharlas en un contenedor adecuado para proteger al medio ambiente.
- Está prohibido colocar equipos usados junto a otros residuos.
- No tirar las pilas usadas al fuego.
- Retirar las pilas si no se utiliza el juguete durante un periodo de tiempo largo.