

# ZAPATAZO

## OBJETIVO DEL JUEGO

Recolectar la mayor cantidad de Cartas Verdes Misteriosas. Para ganar las Cartas, tienes que pisar en el cuadrado que coincide con tu Carta o en alguna de los cuadrados especiales.

## CONTENIDO

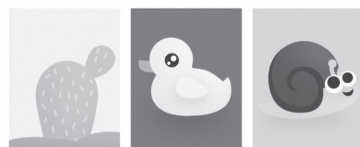
- 1 Zapatazo
- 21 Cartas Violetas de Búsqueda
- 28 Cartas Verdes Misteriosas



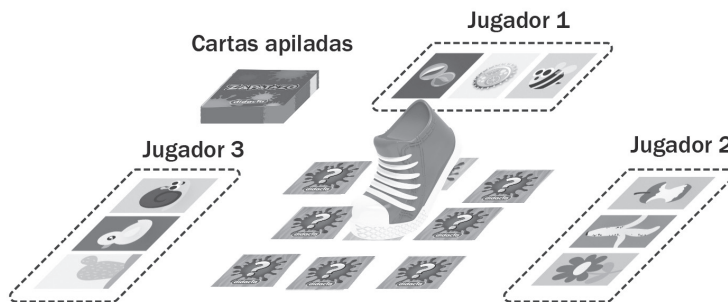
## PREPARACION

1. Barajar las Cartas Verdes Misteriosas y colocarlas bocabajo en el medio de la superficie escogida para jugar.
2. Barajar las Cartas Violetas de Búsqueda y entregar tres a cada jugador. Cada uno deberá colocarlas bocarriba y enfrente a donde este sentado.
3. Las demás Cartas Violetas de Búsqueda deberán apilarse, todas bocabajo, y estar al alcance de todos.
4. El jugador más joven toma el Zapatazo para comenzar el juego.

## COMO JUGAR



Tus cartas



1- En su turno, cada jugador deberá presionar la suela del Zapatazo sobre una de las Cartas Verdes Misteriosas, de manera que el Chupón Succionador se adhiera a la Carta. El objetivo es que el jugador haga coincidir el objeto que tiene la Carta Verde Misteriosa seleccionada con el de las Cartas Violetas de Búsqueda que tiene.

2- Cada jugador levantara el Zapatazo, observara lo que ha pisado y luego se lo mostrara a los demás.

**VERSUS**

**didacta**<sup>®</sup>

# ZAPATAZO

3. A) Si el objeto que muestra la Carta Verde Misteriosa coincide con el de la Carta Violeta de Búsqueda, el jugador tomara ambas Cartas y las conservara, formando el ¡Montoncito de los Puntos! El jugador tomara otra Carta Violeta de Búsqueda para reemplazar la que ha hecho coincidir.



B) Si el objeto que el jugador ha pisado no coincide con el de alguna de sus Cartas Violetas de Búsqueda, el jugador colocara nuevamente la Carta Verde Misteriosa en el lugar de donde la ha tornado.

## CUADRADOS ESPECIALES

Los Cuadros Especiales no tienen objetos coincidentes, pero, si los pisas, ¡ocurrirán cosas sorprendentes!

1. MONEDAS = ¡El paso de la suerte!



Cualquier jugador que pise una moneda tomara el Cuadrado y lo agregara a su Montoncito de los Puntos.

2. CACA DE PERRO = ¡El paso del mal olor!



Cualquier jugador que pise caca de perro tendrá que oler la carta y regresarla al lugar de donde la tome; pero solamente para que todos se rían un poco porque realmente no huele mal. En este caso, el jugador no acierta.

4. Cuando las cartas inicialmente apiladas se terminen, los jugadores continuaran divirtiéndose hasta tanto un jugador se quede sin Cartas Violetas de Búsqueda. Estas Cartas Violetas solamente generan puntos si se hacen coincidir.

¡¿QUIEN GANA?!

Al final, todos los jugadores contarán cuantas Cartas Verdes Misteriosas tienen en su Montoncito de los Puntos. El jugador/a que tenga más de estas cartas, ¡gana!

**VERSUS**

**¡Mucha suerte!**

**didacta®**