



Breick®

PASCUA

CHOCOAVENTURAS

2024



CREA TU CAMINO Y ESCAPA DEL GIGANTE

Juego 1: De 1 a 4 jugadores 🧑🏻

Diviértete con tus amigos creando tu propio camino a través del tablero de piedra en el territorio de los gigantes, elige la mejor opción para recoger la brújula, el mapa y los chocohuevos. Llega a la meta antes que el gigante, evitando que te atrape.

ESCALA HACIA EL CASTILLO

Juego 2: De 2 a 4 jugadores 🧑🏻

Compite con tus amigos en una carrera para ser el primero en llegar a la cima, el clásico juego de escaleras y serpientes para compartir en familia o con amigos y poder llegar al castillo del gigante y así encontrar los deliciosos chocohuevos.

Elige al aventurero que más te guste e intenta llegar primero a la meta. Nuestros aventureros podrán subir las escaleras que encuentren y avanzar con mayor velocidad hacia el castillo, intentando evitar a las serpientes que los harán retroceder espacios.



www.breick.com.bo

📱 /breick.bo



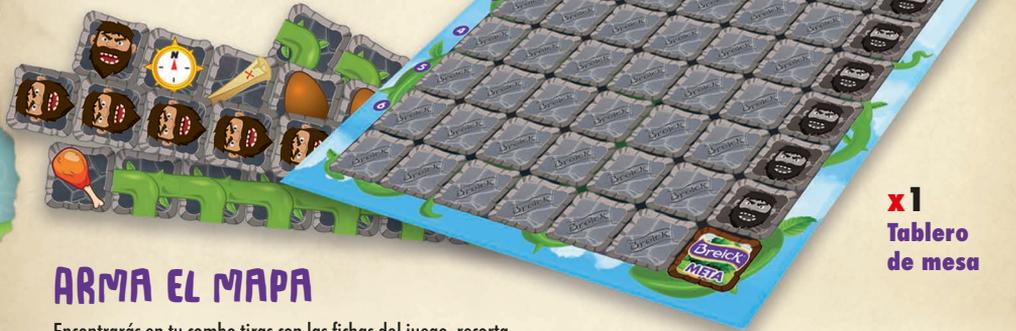


CHOCOAVENTURAS

CREA TU CAMINO Y ESCAPA DEL GIGANTE

Juego 1: De 1 a 4 jugadores

Nota: Si no cuentas con un dado en casa, puedes utilizar un dado virtual de 6 caras de una aplicación o de internet.



x1
Tablero de mesa

ARMA EL MAPA

Encontrarás en tu combo tiras con las fichas del juego, recorta cada ficha para jugar. Solo utiliza la cantidad de fichas numeradas a continuación. Encontrarás fichas extra por si las necesitas.

Para iniciar el juego lanza el dado 2 veces para determinar el lugar en el que se colocarán las fichas de 2 chocohuevos, la brújula, el mapa y las 2 piezas de comida.



x2 Comida **x1** Brújula **x1** Mapa **x2** Chocohuevos



Fila 2

Columna 3(c)



En el primer lanzamiento determinarás la fila y en el segundo lanzamiento determinarás la columna (las columnas se encuentran en la parte superior del tablero expresadas en letras **A=1, B=2, C=3, D=4, E=5, F=6**). Repite estos pasos hasta determinar las ubicaciones de todas las fichas (2 chocohuevos, 1 brújula, 1 mapa y 2 piezas de comida).



*Imagen de referencia

PREPÁRATE PARA LA AVENTURA

Recorta de igual forma las fichas para crear tu camino con las enredaderas. Solo utiliza la cantidad de fichas numeradas a continuación. Encontrarás fichas extra por si las necesitas.

Junta las fichas de las enredaderas con la fichas de gigantes y mézclalas bien. Una vez mezcladas, haz una pila con todas las fichas poniéndolas boca abajo y empieza a jugar tomando fichas.



x10
Gigantes



x14



x7



x7

Caminos de enredadera

Juega solo o en equipo, decide cual es el mejor lugar y dirección para colocar la ficha de enredadera y crear un camino. Ve sacando fichas de la pila e intenta tomar la mejor decisión para recoger todos los objetos colocados al preparar el mapa. La misión principal es llegar a la meta antes que el gigante pero necesitarás los objetos para ganar.

RECOGE LOS OBJETOS Y LLEGA A LA META

Al formar caminos de enredadera, estos te llevarán a los objetos. Debes recoger al menos 3 de los objetos (brújula, mapa o chocohuevos). También puedes recoger comida para el gigante.



Cada vez que te toque una ficha de gigante de la pila, deberás colocarla en la columna del gigante desde arriba hacia la meta. Si la columna de gigantes se llena antes de que llegues a la meta, perdiste.



Cada comida que recojas anulará una ficha de gigante. No es necesario que recojas la comida, pero si puede ayudarte a ganar.



Recoge al menos 3 objetos en tu camino, llega a la meta y lo más importante, ¡diviértete!

*Imagen de referencia





CHOCOAVENTURAS ESCALA HACIA EL CASTILLO

Juego 2: De 2 a 4 jugadores

Para jugar solo necesitarás 1 dado y recortar las fichas de los personajes. Encontrarás fichas extra por si las necesitas.

Coloca la ficha seleccionada en la casilla de salida, define que jugador inicia por dado mayor (todos los jugadores lanzan el dado y quien saque el número mayor inicia el juego). Lanza el mismo dado para avanzar tu ficha en el tablero.



Cuando caigas en una casilla de escalera, podrás subir hacia la casilla donde termina la escalera. Por ejemplo, la casilla 1 te lleva a la casilla 16.



En caso de caer en una casilla con la cabeza de una serpiente, esta te hará retroceder hasta la casilla donde termina su cola. Por ejemplo, la casilla 20 te lleva de regreso a la casilla 8.



Cómo llegar a la meta: en caso de encontrarte en el final del tablero y que el número obtenido en el dado no sea el exacto para llegar a la casilla de la meta, deberás retroceder las casillas sobrantes. Por ejemplo, si estas en la casilla 47 y lanzas un dado de 5, avanzarás 2 hasta la casilla de meta y retrocederás 3 casillas hasta la casilla 46. Llego a la meta antes que los otros jugadores y lo más importante, ¡diviértete!

Nota: Si no cuentas con un dado en casa, puedes utilizar un dado virtual en una aplicación o de internet.

