

BLOQUEAR AL LADRÓN

Presentación:

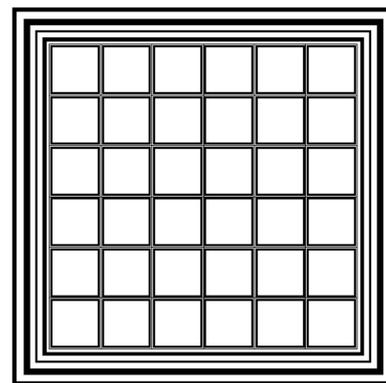
Juego de tablero y piezas de poliminós diseñado por Raf Peeters y comercializado por Smart Games.

Es un juego para un jugador.

Material:

Un tablero de 6x6 celdas y los siguientes poliminós:

- Dos triminós y dos tetraminós, que representan cuatro edificios.
- Un monominó, el coche rojo (el del ladrón).
- Tres triminós y tres tetraminós, que son seis coches de policías.

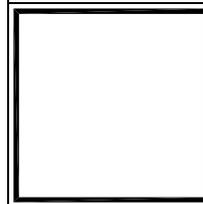
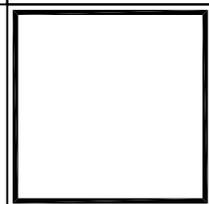
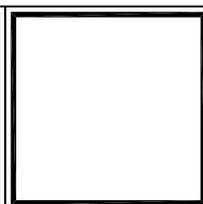
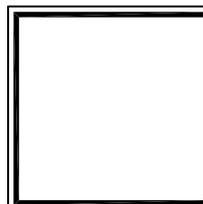
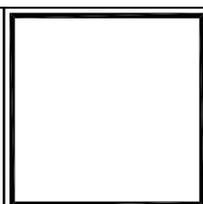
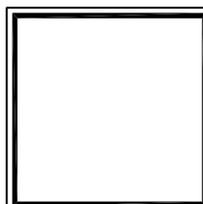
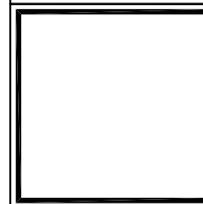
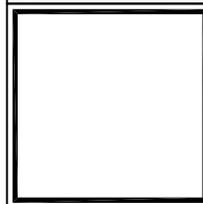
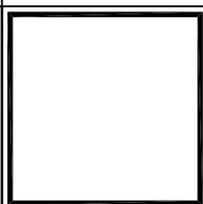
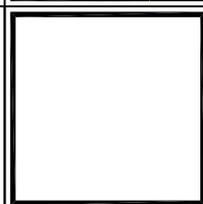
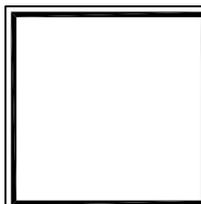
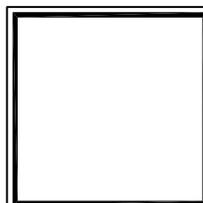
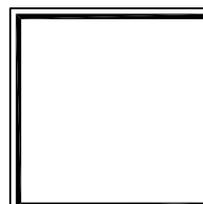
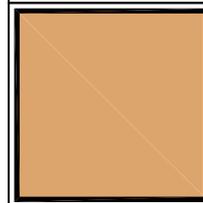
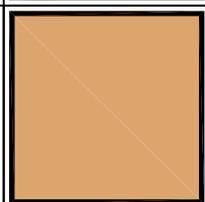
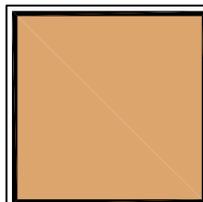
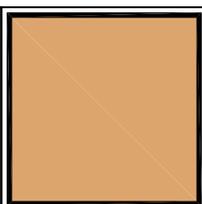
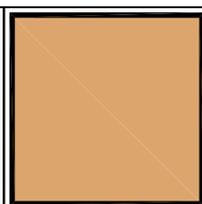
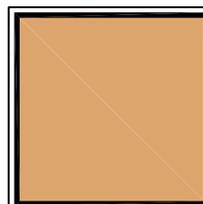
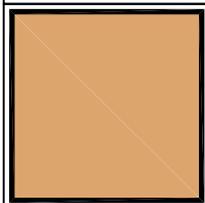
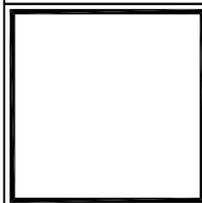
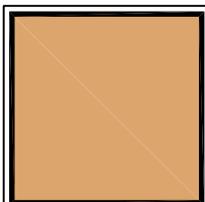
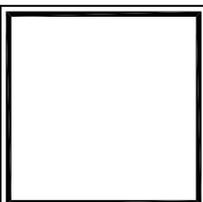
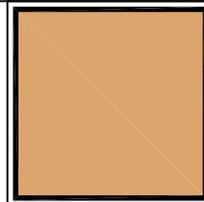
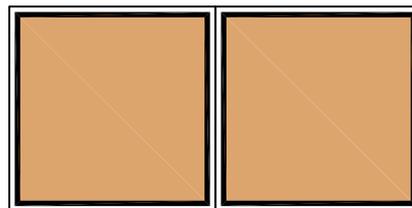
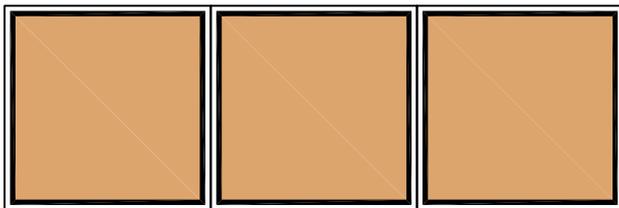


Reglas del juego:

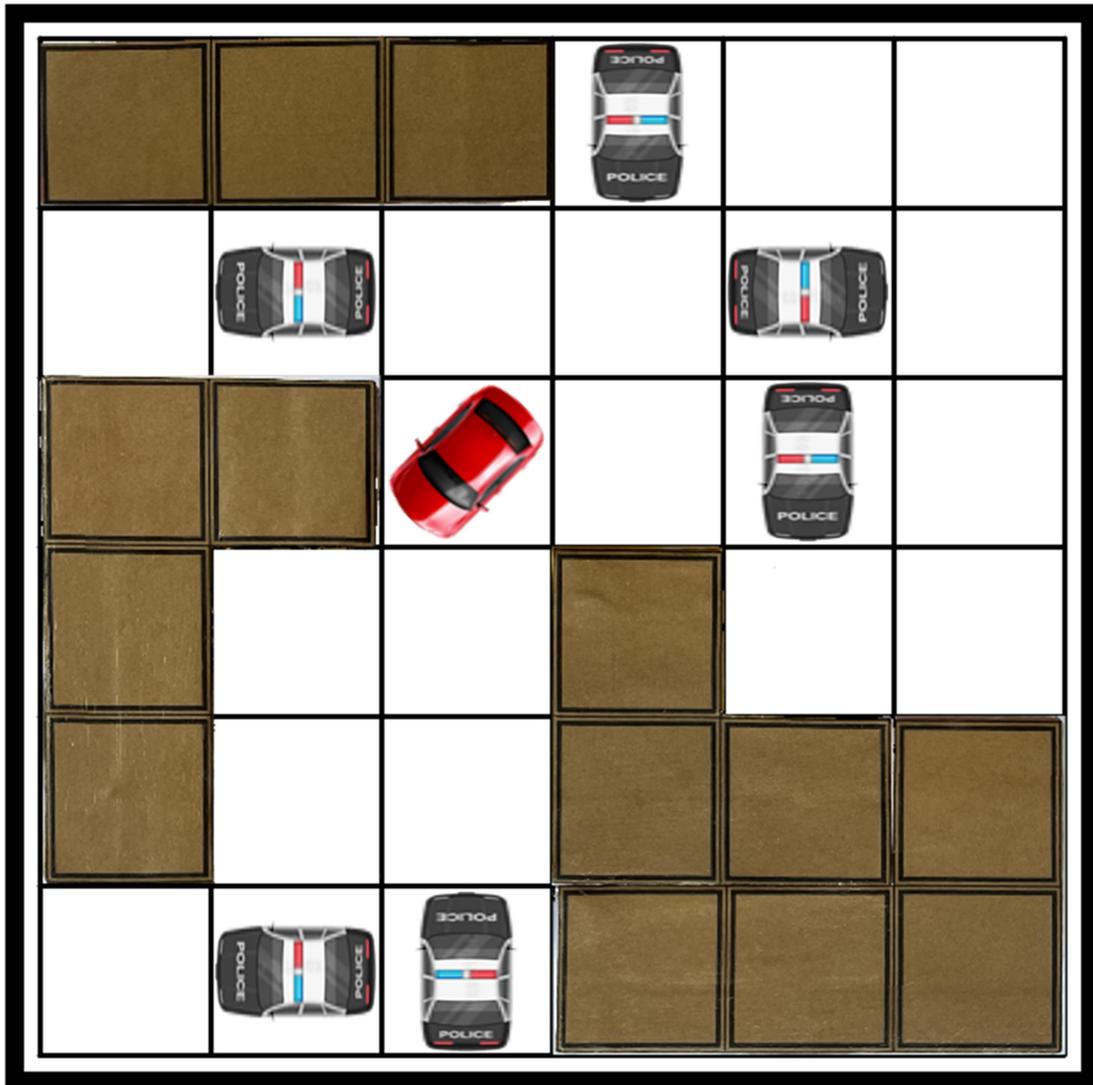
El juego consiste en tomar una tarjeta desafío y...

- 1.- Colocar el coche rojo y los cuatro edificios sobre el tablero de juego en las posiciones que se muestran en la tarjeta con el reto escogido. Estas piezas no se pueden mover durante el juego.
- 2.- Situar adecuadamente las seis piezas-coche de policía en el tablero de juego y bloquear al coche rojo para que no pueda escapar.
- 3.- El coche rojo no puede pasar por encima de ningún coche de policía ni de ningún edificio.
- 4.- El coche rojo no puede escapar moviéndose en diagonal.
- 5.- Hay que colocar en el tablero de juego todas las piezas-coche de policía, incluso cuando no todas sean necesarias para bloquear al coche rojo.

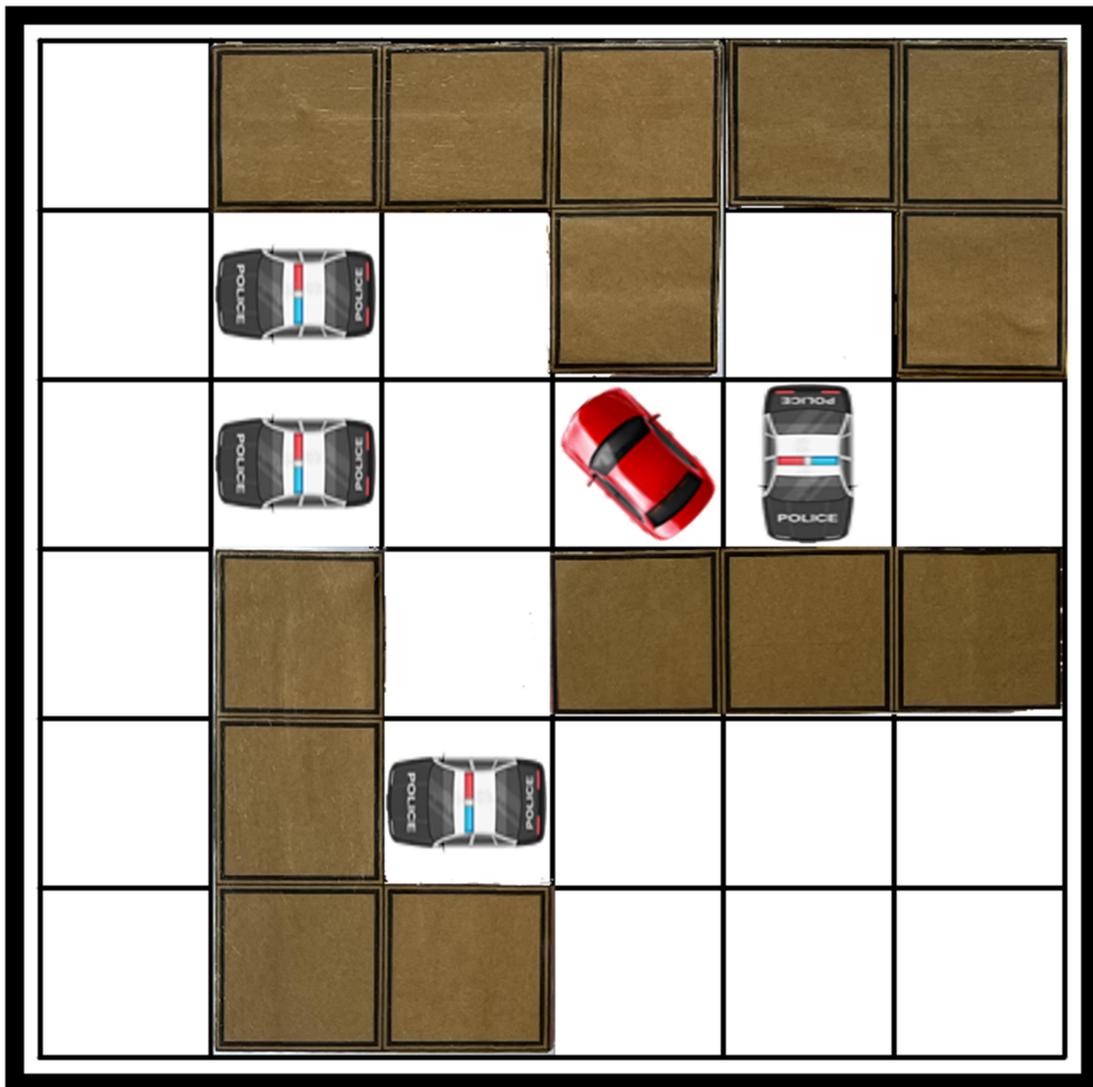
al ladrón



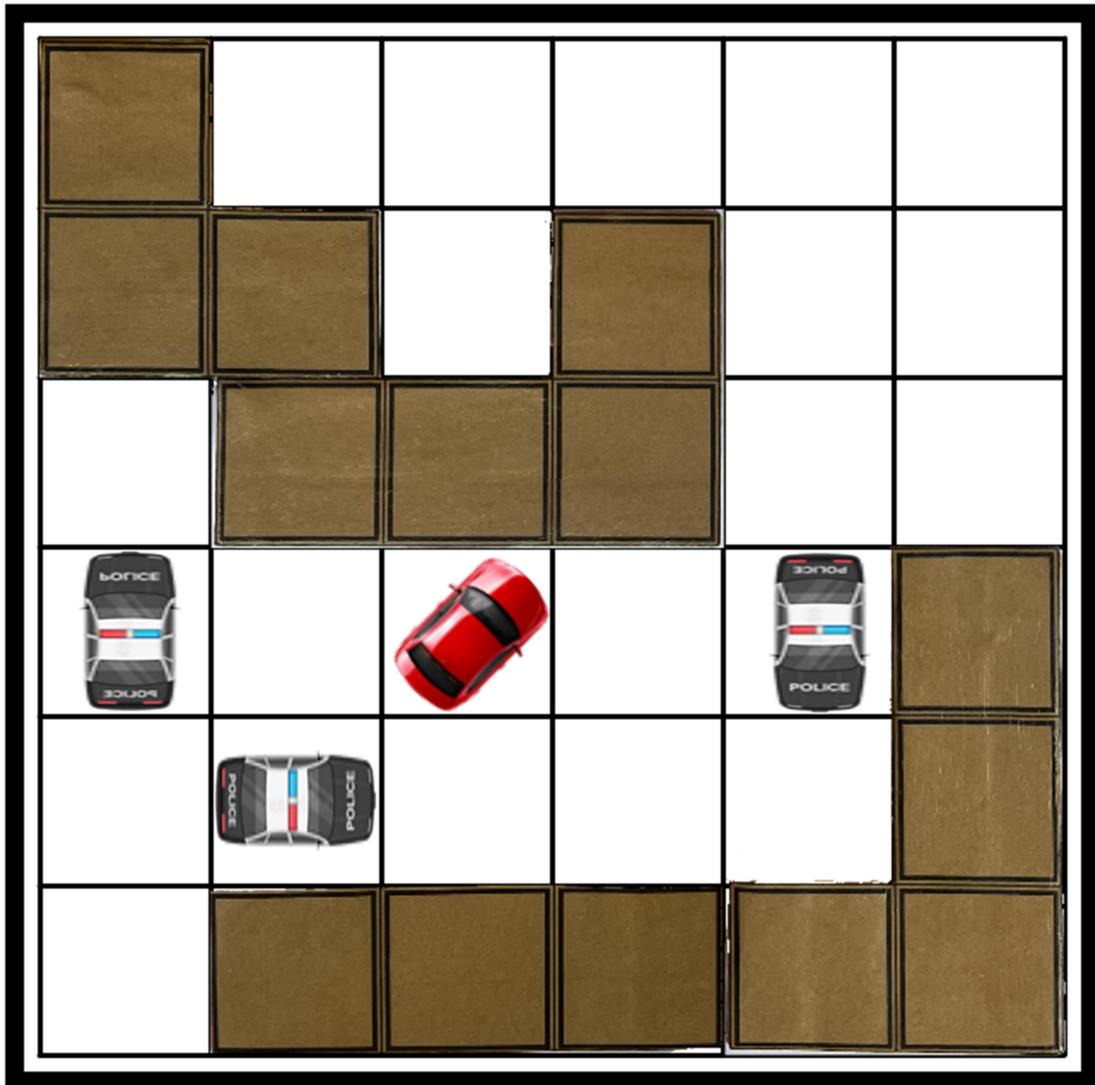
BLOQUEAR AL LADRÓN



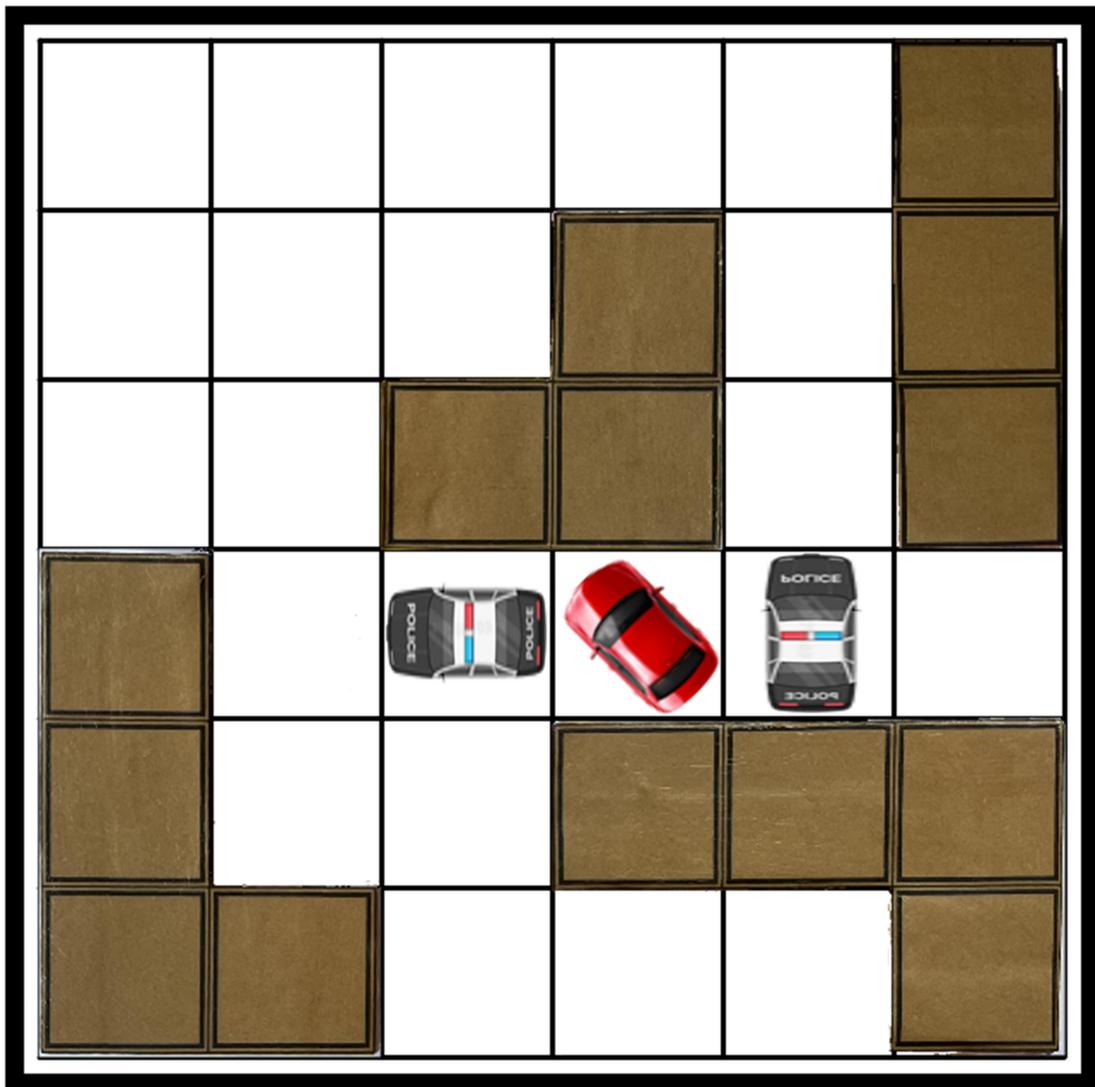
BLOQUEAR AL LADRÓN



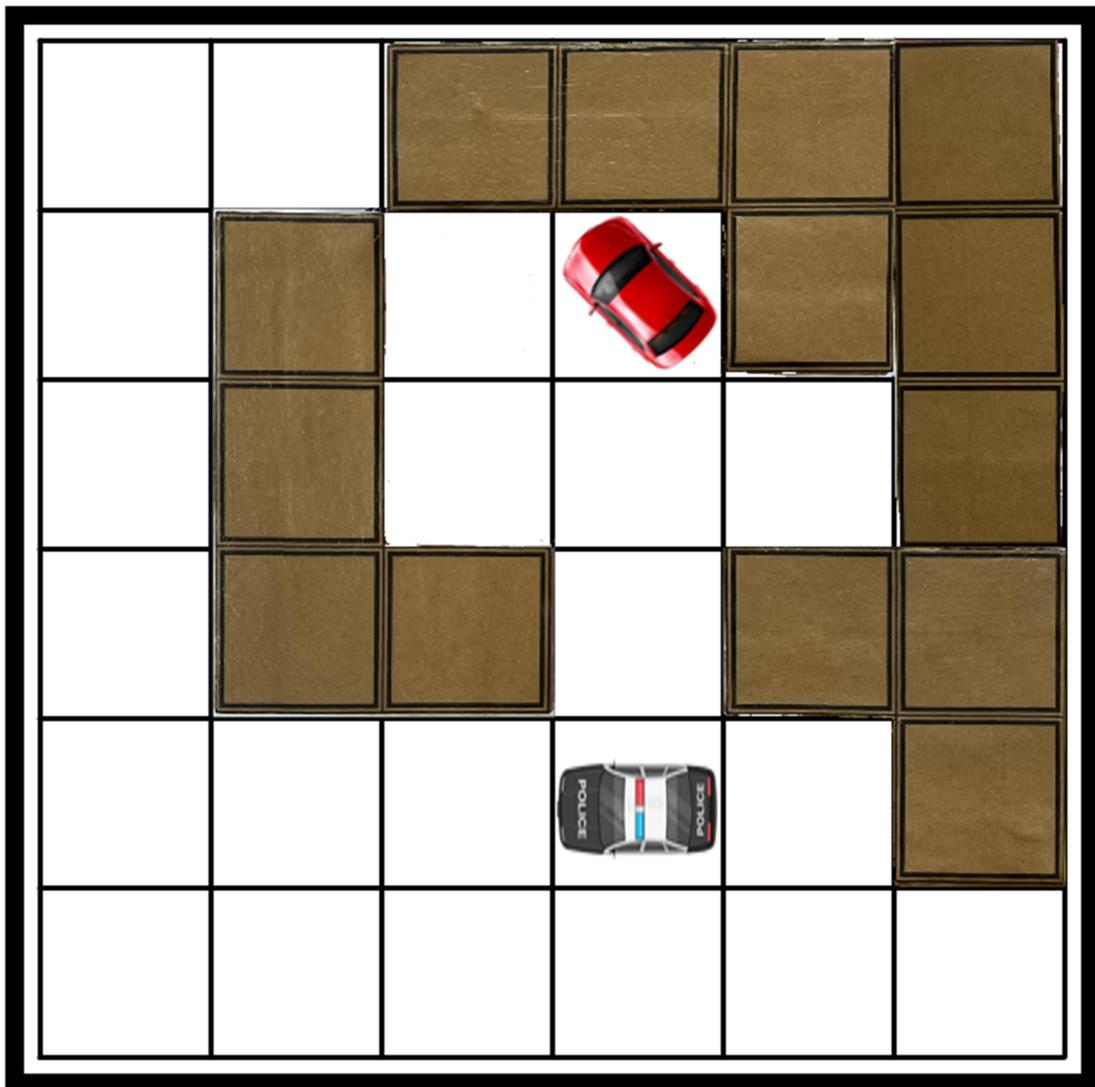
BLOQUEAR AL LADRÓN



BLOQUEAR AL LADRÓN



BLOQUEAR AL LADRÓN



BLOQUEAR AL LADRÓN

