

¡GUKA CROKA!



INSTRUCCIONES
RULEBOOK

EDIGráfica
games



E



De 2 a 5 jugadores de 4 a 99 años.

"¡GUKA CROKA!" traducido literalmente del conocido idioma troglodita significa:

"¡CORRE MUY MUY DEPRISA ENTRE LOS DINOSAURIOS QUE TENEMOS QUE LLEGAR A LA GRUTA PRONTO PARA CENAR!"

En este juego cada uno de los trogloditas tiene que llegar a la gruta, solo el mas rápido será el vencedor. Para ser el mas rápido has de tener suerte con las tiradas de dado y buena memoria para recordar donde se esconde cada dinosaurio y escapar de ellos velozmente.

■ CONTENIDO:

- 12 Fichas cuadradas
- 30 Fichas hexagonales
- 5 Trogloditas
- 1 Manual de instrucciones
- 1 Dado



SALIDA



LLEGADA

■ PREPARACION DEL JUEGO:

Coge las fichas hexagonales, aparta la ficha de salida (flecha) y la de llegada (gruta), con el resto de fichas construid un recorrido o circuito entre todos los jugadores, trata de no poner juntos dos dinosaurios iguales, una vez que ya tienes decidido el recorrido coloca la salida (flecha) y la llegada (gruta).

Sobre la ficha de salida pon el troglodita de cada jugador. Una de las partes mas importantes del juego es la creación del circuito por los jugadores, al poder hacerlo como quieras, dando rienda suelta a tu imaginación, cada vez que juegues será un recorrido diferente. Coge las fichas cuadradas (12). Barájalas y ponlas boca abajo al lado del circuito. Ordenadas en 4 columnas y 3 filas.

Saca el dado y ponlo en la mesa.

■ SIGNIFICADO DE LAS FICHAS ESPECIALES:



HEXAGONO ESCALERA,

El jugador que cae en una "escalera de madera" se desplaza hasta la otra escalera y termina su turno. Cuando recupere su turno empezará tirando el dado.



HEXAGONO DADOS,

El jugador que cae en los "dados de piedra" vuelve a tirar el dado y avanza el resultado del mismo continuando su turno.

■ COMIENZO DEL JUEGO:

Una vez montado el recorrido desde la "Flecha" hasta "La Gruta" y colocado las 12 fichas cuadradas al lado, en 4 columnas y 3 filas:

-Comienza la partida el troglodita mas bajito o a suertes. Tira el dado, y avanza por el circuito, tantos dinosaurios como indique el dado en la dirección que desees, pudiendo incluso retroceder sobre tus pasos.

-Desplaza el troglodita y observa en qué dinosaurio has caído.

-Elige una de las fichas cuadradas que se encuentra boca abajo, LEVÁNTALA Y ENSÉÑALA A TODOS LOS JUGADORES. Si el dibujo coincide con el dinosaurio donde ha caído tu troglodita, sigues jugando, vuelve a tirar el dado y haz la misma operación.

En el caso de que no encuentres el dibujo que estas buscando deberás quedarte parado, pasando el turno al siguiente troglodita según el sentido de la agujas del reloj, SÓLO PODRÁS AVANZAR SI LEVANTAS EN TU TURNO EL DINOSAURIO QUE BUSCAS, tras ello podrás tirar y avanzar.

RECUERDA: *Antes de tirar el dado has de encontrar el dinosaurio correspondiente a tu troglodita.*

-ES MUY IMPORTANTE que la ficha levantada se coloque en el mismo lugar y boca abajo, para que todos los jugadores sepan donde está.

-Te recomendamos que memorices bien el dibujo y situación de todas las fichas cuadradas que se levantan, tanto las tuyas como las del resto de jugadores, esto te ayudará a avanzar más rápido.

-Dos, tres, cuatro, cinco trogloditas pueden estar en la misma casilla buscando el mismo dinosaurio.

Fin del juego:

El primer troglodita que llegue a la gruta gana. Sólo se puede entrar a la gruta con la tirada de dado justa, si es mayor rebota y retrocede.

■ OPCIÓN DE JUEGO AVANZADA:

Para los más aventureros. Colocad todas las fichas cuadradas de forma desordenada.

■ OPCION DE JUEGO PARA LOS MAS PEQUEÑOS:

¡GUKA CROKA!, puede utilizarse también con los mas pequeñitos como un juego de "cazar dinosaurios", cada troglodita tiene que buscar las parejas de dinosaurios.

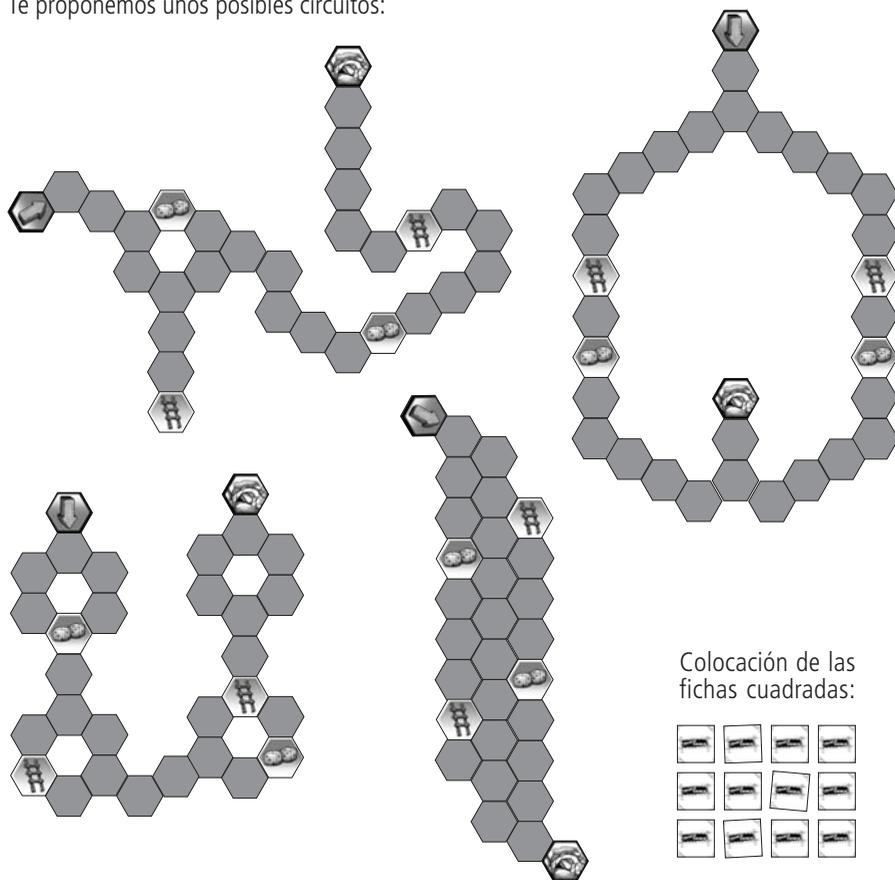
Para ello selecciona las fichas hexagonales y escoge los 24 dinosaurios, barájalos y ponlos boca abajo. Por turnos cada jugador levanta dos fichas y las enseña, si la pareja coincide se queda las fichas y sigue jugando, si falla deberá dejarlas como estaban y pasando el turno a otro jugador.

Una vez se han cazado todos los dinosaurios, se cuentan las capturas de cada troglodita y el que más tenga es el vencedor.

E

■ EJEMPLOS DE CIRCUITOS:

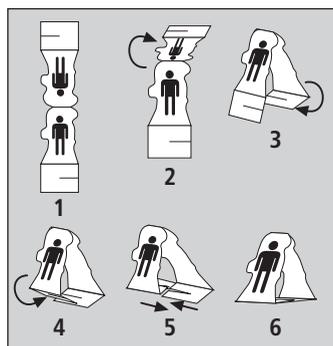
Te proponemos unos posibles circuitos:



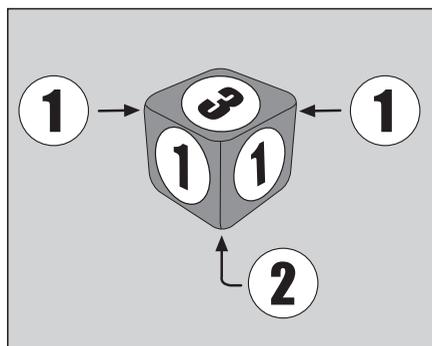
Colocación de las fichas cuadradas:

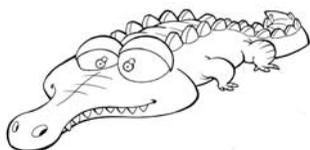


■ MONTAJE DE LOS TROGLODITAS:



■ MONTAJE DEL DADO:





■ SARCOSUCHUS

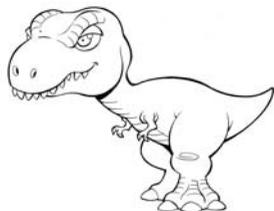
Tamaño: Altura: 1,60 m / Longitud: 12-14 m.

Peso: 8 toneladas.

Hábitat: África.

Período: Cretácico, hace 110 millones de años.

Alimentación: Carnívoro.



■ TYRANOSAURUS REX

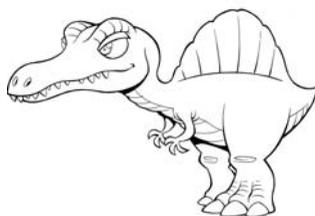
Tamaño: Altura: 5 m / Longitud: 10-14 m.

Peso: 5-7 toneladas.

Hábitat: Canadá y Estados Unidos.

Período: Cretácico, hace 68 millones de años.

Alimentación: Carnívoro.



■ SPINOSAURUS

Tamaño: Altura: 8 m / Longitud: 12-18 m.

Peso: 6 toneladas.

Hábitat: África.

Período: Cretácico, hace 120-97 millones de años.

Alimentación: Carnívoro.



■ VELOCIRAPTOR

Tamaño: Altura: 1 m / Longitud: 1,8 m.

Peso: 15 Kg.

Hábitat: Mongolia y China.

Período: Cretácico, hace 80-73 millones de años.

Alimentación: Carnívoro.



■ DILOPHOSAURUS

Tamaño: Altura: 3 m / Longitud: 6/7 m.

Peso: 300-450 Kg.

Hábitat: Estados Unidos y China.

Período: Jurásico, hace 206-194 millones de años.

Alimentación: Carnívoro.



■ PTERODACTYLUS

Tamaño: Altura: 1 m / Envergadura: 2 m.

Peso: 2 Kg.

Hábitat: Europa y África.

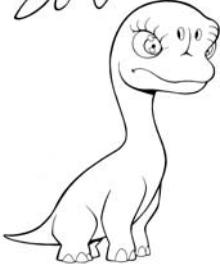
Período: Jurásico, hace 155 millones de años.

Alimentación: Carnívoro.



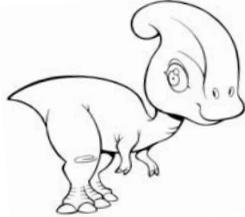
■ PLESIOSAURUS

Tamaño: Altura: 2 m / Longitud: 15 m.
 Peso: 9 toneladas.
 Hábitat: Europa.
 Período: del Triásico al Jurásico.
 Alimentación: Carnívoro.



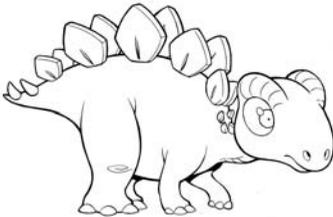
■ BRACHIOSAURUS

Tamaño: Altura: 13 m / Longitud: 28 m.
 Peso: 50 toneladas.
 Hábitat: Estados Unidos, Tanzania y Portugal.
 Período: Jurásico, hace 156-144 millones de años.
 Alimentación: Herbívoro.



■ PARASAUROLOPHUS

Tamaño: Altura: 5 m / Longitud: 10 m.
 Peso: 5 toneladas.
 Hábitat: Canadá y Estados Unidos.
 Período: Cretácico, hace 83-65 millones de años.
 Alimentación: Herbívoro.



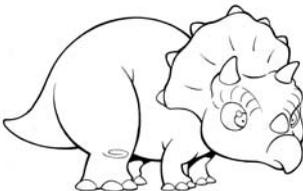
■ STEGOSAURUS

Tamaño: Altura: 4 m / Longitud: 9 m.
 Peso: 3 toneladas.
 Hábitat: América del Norte.
 Período: Jurásico, hace 156 millones de años.
 Alimentación: Herbívoro.



■ PACHYCEPHALOSAURUS

Tamaño: Altura: 4,5 m / Longitud: 8 m.
 Peso: 2 toneladas.
 Hábitat: Estados Unidos y Canadá.
 Período: Cretácico, hace 68-65 millones de años.
 Alimentación: Herbívoro.



■ TRICERATOPS

Tamaño: Altura: 3 m / Longitud: 9 m.
 Peso: 6 toneladas.
 Hábitat: Estados Unidos y Canadá.
 Período: Cretácico, hace 68-65 millones de años.
 Alimentación: Herbívoro.



■ DESCRIPCIÓN PEDAGÓGICA

El juego es la base de los primeros aprendizajes del niño, favorece el desarrollo de sus habilidades sociales y académicas complementando la labor educativa llevada a cabo por la familia y las instituciones educativas.

Jugar conlleva aprender divirtiéndose, y es recomendable para todas las personas independientemente de su edad puesto que aprendemos y nos divertimos a lo largo de todo nuestro crecimiento cronológico y personal.

En concreto este juego es apropiado para entrenar capacidades como: la memoria, la atención y la creatividad; además de habilidades comunicativas y sociales, que hacen posible la correcta integración en cualquier grupo/contexto social.

■ EDUCATIONAL DESCRIPTION.

The beginning of children's learning is based on playing; it develops their social and academic abilities helping to the family and school's educative work.

Playing means learn and enjoy, it is recommended at any age, because we can enjoy and learn without taking into account our age, during our personal and chronological growing.

This game is so appropriate to train memory, attention and creativity capacities and also communication and social skills needed in any social context.

■ CRÉDITOS/CREDITS

Un juego de Ignacio Sánchez y Jorge M. Piñán Gamazo. Diseño Gráfico: Edigráfica Arte & Diseño. Ilustraciones de Enrique V. Vegas. Color: Edigráfica Arte & Diseño.

Traducción: Elena Gómez Gómez.

Supervisión pedagógica: Elena Gómez Gómez.

■ PLAYTESTERS

Ignacio Sánchez Usera, Jorge M. Piñán Gamazo, Esther Mencía Agudo, Jesús Carlos Aramburu Garrido, Natalia Alonso Sobrao, Nieves Alonso Sobrao, Julia Sobrao González, Andrea García Alonso, Cecilia Arteche, Javier Lanzarote Rojo, Sergio Rozados Jiménez, Miriam Rebollo, Elena Gómez Gómez, Ignacio Sánchez Campos, José Daniel Escobedo, Daniel Velasco, Inés Escobedo, Javier Balsa, Miguel Balsa, Ana Caunedo, Pablo Caunedo, Carlos Caunedo, Amador Martín, Ana María Morcillo, Sergio Martínez, Cecilia Pardo, Manuel Giménez, Hugo Giménez, Héctor Giménez, Israel Marqués, Irene Galán, Ángel Galan, Emilio García, Izan García.

¡GUKA CROKA! - Depósito Legal: SA-822-2011



EDIGRÁFICA
g a m e s

Calle Gándara 4-1º. d-2 39003. Santander. Cantabria.
teléfono: 942 21 50 92 fax: 942 36 13 90
info@edigrafica.com - www.edigrafica.com

