

Español

 **Playzle** BUILD THE PUZZLE, PLAY THE GAME!



Bromley  
& Cotica's



# AFRICAN ADVENTURE



pieces with an attitude



[www.falcor.com](http://www.falcor.com)

## Edades: 4 en adelante • Jugadores: 2-6

¡Qué maravilloso sería realizar un viaje por la selva del Africa con tus amigos Bromley (el pez loro) y Cotica (el loro)! Aprenderás sobre los animales que viven actualmente en el Africa y en el trayecto podrás ir a lugares especiales como el campamento de la banda de mandriles, las clases de canto del flamenco, el baño del hipopótamo de Bromley y el viaje en camello de Cotica.

### Objetivo:

Se el primer jugador que mueve su ficha de juego, en el camino a través de la selva africana hacia las pirámides egipcias.

### Contents:

12 Piezas de rompecabezas Playzzle™

Cartas del juego: 79 cartas

1 de cada una – Campamento de la banda de mandriles, clases de canto del flamenco, baño del hipopótamo de Bromley y viaje en camello de Cotica.



6 Cebras

6 Gorilas

6 Elefantes

6 Jirafas

6 Rinocerontes

6 Avestruces

6 Leopardos

6 Chimpancés

6 Leones

3 Chitas o Guepardos

3 Jabalíes

3 Cobras Africanas verdes

3 Buitres

3 Hienas

3 Lémures

3 Búfalos Africano



### Cómo preparar el juego:

1. Arme el rompecabezas Playzzle™ en una superficie plana para preparar el tablero de juego.
2. Baraje las cartas boca abajo en la tapa de la caja o las puede colocar en una pila fuera del Playzzle™, al alcance de todos los jugadores.
3. Cada jugador escoge una ficha de juego para moverse a través de la selva Africana y la coloca en el botón de Inicio en el

Playzzle™ (parte inferior de la esquina izquierda).

## Cómo jugar el juego:

1. Comience con el jugador más joven y continúe en el sentido de las manecillas del reloj.
2. En cada turno saque una carta de la pila y mueva su ficha de juego al primer espacio correspondiente en el camino al que su carta lo dirija. Cuando se haya completado su turno descarte la carta de juego en la pila de descarte.
3. Siempre mueva su ficha de juego hacia adelante del camino, a menos que se le indique que retroceda, o hacia un lugar especial. Dos o más jugadores pueden estar en el mismo sitio al mismo tiempo.
4. Cartas de espacios especiales: Si saca una carta de lugar especial, muévase directamente a ese lugar en el camino. Las cartas de Espacio especial son las clases de canto del flamenco, el campamento de la banda de mandriles, el baño del hipopótamo de Bromley y el viaje en camello de Cotica. Por ejemplo, si saca la carta de las clases de canto del flamenco, mueva su ficha de juego a ese puesto en el camino del juego.
5. Cartas de actividades de animales: Si saca una carta de actividad, mueva su ficha de juego en la dirección de la actividad.  
Chita – avance 5, Lémur – avance 3  
Jabalí – avance 1, Cabo Búfalo – retroceda 3  
Cobra Africana verde – retroceda 5  
Hiena – intercambie puestos, Buitre – pierde un turno
6. Atajos del Africa: Hay tres atajos, el cruce de la montaña Kilimanjaro, detrás de las cataratas Victoria y el camino de sogas Kakun. Usted deberá sacar la carta del animal correcto, cebras, elefante o leopardo y/o caer en el espacio exacto para tomar el atajo inmediatamente. Los atajos sólo mueven una ficha de juego hacia adelante, no puede retroceder.
7. Buitre – pierde un turno de cartas: hay 3 cartas para perder el turno del buitre y si saca la carta pierde su siguiente turno.
8. La carta del gran equalizador: hay 3 cartas de hiena que le permiten a un jugador intercambiar lugares con cualquier otro en el Playzzle™.

## Cómo ganar el juego:

Si es el primer jugador que llega al último espacio del león o si llega más allá del mismo, ganó el juego.

# Animales en Africa

**Africa** es el segundo continente más grande en territorio. Existen 53 países en Africa; 47 se encuentran en tierra firme y 7 son naciones isleñas. Africa es el hogar de la segunda población más grande de la Tierra. El lago Victoria es el lago de mayor dimensión. El volcán Kilimanjaro, a casi 5,900 metros de altura, es la montaña más alta en Africa. El desierto del Sahara es más grande del mundo. El paso de Kakum es el puente de cuerdas colgante de mayor longitud y más elevado del mundo.

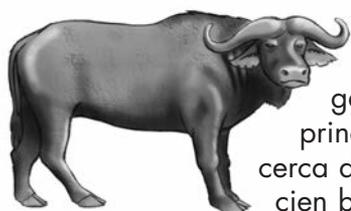
Los **elefantes africanos** son los animales vivientes más grandes, con una altura promedio de tres metros y un peso de seis toneladas. Tienen grandes orejas, usan sus trompas para comer, beber y respirar viviendo en grupos llamados manadas. Los mismos comen raíces, hojas, hierbas, frutas y cortezas. Tanto los machos como las hembras tienen colmillos.



Los **mandriles** tienen una nariz larga parecida a la de los perros, ojos muy juntos, mandíbulas muy fuertes y un trasero raso y protuberante. La piel es gruesa. Su posición favorita para comer y dormir es sentado. Son omnívoros lo que significa que comen plantas, animales e insectos.

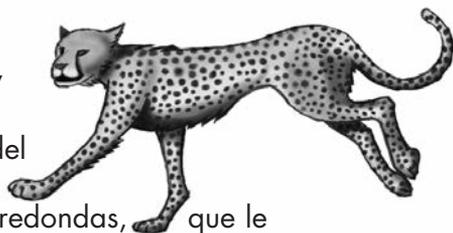
Los **camellos** pueden tener una o dos jorobas en su espalda. Su gruesa piel les ayuda a mantenerse frescos durante el día y calientes en la noche. Pueden sobrevivir sin agua durante largos períodos.





El **búfalo africano** o búfalo del Cabo es un mamífero grande y el ganado más exitoso en África. Come principalmente pasto grueso y vive cerca del agua en manadas de más de cien búfalos. Tanto los machos como las hembras tienen cuernos duros. Sus dos cuernos se juntan para cubrir la parte superior de su cabeza.

El guepardo o **chita** es el animal terrestre más rápido y puede correr hasta casi 110 kilómetros por hora. La piel del guepardo es de color café claro con manchas negras y redondas, que le ayudan a ocultarse cuando caza. Es un carnívoro que se alimenta de gacelas, cebras, ñues y liebres. Los guepardos no se trepan a los árboles.



Los **chimpancés** tienen brazos largos y fuertes que usan para trepar a los árboles. Normalmente caminan en cuatro patas usando los nudillos de sus manos como patas delanteras. También pueden caminar en dos patas cuando están acarreado algo. Estos elaboran herramientas para obtener comida.

Los **flamencos** tienen normalmente plumas rosadas, patas largas y un pico con forma extraña que les ayuda a separar el fango de la comida que ingieren. Se les ve frecuentemente parados sobre una pata, permitiéndole que se duerma la mitad de su cuerpo mientras están de pie.

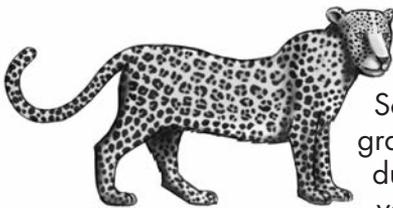
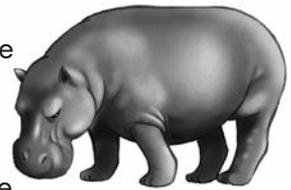


La **jirafa** es un mamífero y es el animal terrestre viviente más alto. Tanto los machos como las hembras tienen dos cuernos en su cabeza. Tienen largos cuellos y lenguas que les ayudan a alcanzar para comer hojas y ramas.



Los **gorilas** son los primates vivientes más grandes. Caminan en cuatro patas con sus nudillos. El grupo tiene un macho líder que realiza las decisiones del grupo. Son herbívoros que habitan en el suelo y comen principalmente plantas.

El **hipopótamo** ocupa el tercer lugar de los más grandes mamíferos terrestres. Son animales enormes que pueden llegar a pesar hasta tres y media toneladas, comiendo pasto en la noche. Pasan la mayoría de su tiempo en el agua y viven cerca de los lagos y ríos. Los hipopótamos bebés pueden pesar hasta 55 kilos al nacer.



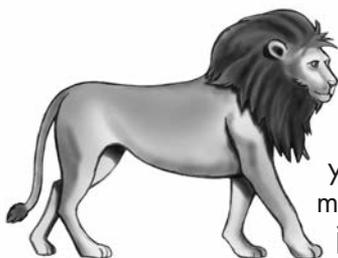
Los **leopardos** se encuentran esparcidos por toda África. Son expertos cazadores y grandes trepadores. Cazán durante el día. Los leopardos varían su color dependiendo de su hábitat. Estos gatos moteados tienen patas cortas y un cuerpo largo. Las manchas negras irregulares del leopardo le sirven de camuflaje. Son fuertes nadadores y de los pocos gatos que disfrutan el agua.

La **mamba verde** es una serpiente venenosa brillante y delgada, su color es verde pasto. Come huevos de aves, aves y pequeños mamíferos.



Los **lémures** viven en grupos y pertenecen a la familia de los primates. Tienen colas largas que usan para balancearse cuando saltan entre los árboles. Los lémures también tienen ojos grandes reflectores. La mayoría comen plantas y disfrutan también las frutas, flores, hojas y los insectos.

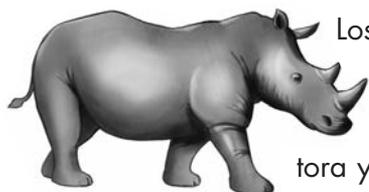
Las **hienas** se parecen a los perros con jorobas y cuellos gruesos y largos. Son cazadores habilidosos y muy inteligentes. Son animales nocturnos que cazan y comen carroña en la noche. Viven en grupos dominados por las hembras a los que se les denomina clanes. Las hienas son muy vocales y se les puede escuchar hasta cinco kilómetros de distancia.



El **león** es un mamífero de la familia de los felinos. Los leones viven en manadas. Los machos tienen melenas gruesas de pelo. Sus poderosas patas y sus dientes caninos los ayudan en la matanza de cebras, búfalos, ñues y jabalíes africanos para alimentarse.

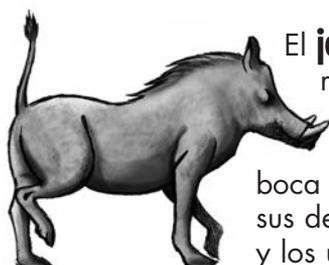
El **avestruz** es un ave grande que no vuela, con cuello y patas largas. Es la especie viviente de ave más grande y más rápida. Un avestruz come plantas e insectos.





Los **rinocerontes** son herbívoros (comen plantas). Son conocidos por su gran tamaño y normalmente pesan una tonelada o más. Tienen una piel gruesa protectora y un cuerno compuesto de queratina como nuestras uñas.

Los **buitres** son aves que comen carroña alimentándose de animales muertos. Una característica dominante es su cabeza calva.



El **jabalí africano** es un miembro salvaje de la familia de los cerdos. Tiene dos pares de colmillos que sobresalen de la boca y son usados como armas contra sus depredadores. Los colmillos son curvos y los usan escarbando bulbos para comer. Un jabalí africano es omnívoro; come pasto, raíces, pequeños mamíferos, aves y reptiles.

Las **cebras** son mamíferos conocidos por su estructura anatómica parecida a la de los caballos. Sus rayas blancas y negras ayudan a confundir a sus depredadores y los mantiene a salvo. Se alimentan principalmente de pasto pero también comen arbustos, hierbas, hojas y cortezas (son principalmente herbívoros).



**Fuentes:** Africa Rules, African Wildlife Foundation, Africa Guide, African Wildlife Guide, BBC, Encarta, National Geographic, San Diego Zoo, Wikipedia

**talícar**  
aristoplay

Aristoplay, Ltd. • A Division of Talícar, Inc.  
901 Lincoln Parkway • Plainwell, Michigan 49080  
Made in USA • Item No. 375



©2009, 2011 Barking Penguins, LLC in conjunction with Fun With Languages®.  
Juego diseñado por Barking Penguins™ para Fun With Languages® todos los derechos reservados.  
Playzzle™ es una marca registrada de Barking Penguins™ todos los derechos reservados