



INSTRUCCIONES / INSTRUÇÕES

ELEMENTOS DEL JUEGO:

- 4 escaladores (2 azules y 2 rojos)
- 1 Ruleta
- Montaña Everest
- Instrucciones de juego

ELEMENTOS DO JOGO:

- 4 escaladores (2 azuis e 2 vermelhos)
- 1 roleta
- Monte Everest
- Instruções de jogo

MONTAJE: Encajar las dos bases de sujeción de la montaña en la parte inferior, 1 a cada lado.

MONTAGEM: Encaixar as duas bases de fixação da montanha na parte inferior, uma a cada lado.



OBJETIVO DEL JUEGO: Desafío al Everest es un juego de estrategia y acción. El objetivo del juego es llegar a la cima con los dos escaladores del mismo color antes de que lo haga el otro jugador. El riesgo de la escalada depende de cada uno, cuantos más apoyos se tengan más seguro se subirá, pero también se avanzará de forma más lenta.

OBJETIVO DO JOGO: Desafío Everest é um jogo de estratégia e ação. O objetivo do jogo é chegar ao cume com os dois escaladores da mesma cor antes que o faça a pessoa adversária. O risco da escalada depende de cada quem: quantos mais apoios se tenham, com maior segurança se subirá; embora também se avance mais devagar.

CÓMO JUGAR: Colocar la montaña entre los dos jugadores de manera que cada uno quede a un lado del panel. Cada jugador deberá escoger 2 escaladores del mismo color. Comenzará el juego quien primero consiga el piolet en la ruleta.

DESENVOLVIMENTO DO JOGO: Colocar a montanha entre as duas pessoas a jogar de modo que cada uma fique a um lado do painel. Cada jogador deverá escolher 2 escaladores da mesma cor. Começará o jogo quem primeiro consiga o piolet na ruleta.

EL PUNTO DE PARTIDA

- El primer escalador deberá comenzar su escalada en el punto verde que se encuentra en el centro y muy cerca del suelo, por tanto, no se podrá comenzar a ascender hasta sacar en la ruleta el color verde (con o sin piolet) o la cuerda.
- El 2º Escalador o aquellos que caigan de la montaña durante el desarrollo de la partida podrán comenzar en los puntos rojo, verde, amarillo o azul situados más próximos al suelo. La escalada en todos los casos debe comenzar con las manos.
- Una vez que ha comenzado la escalada, hay que ser preciso y habilidoso, seleccionar bien los puntos de apoyo y la vía a seguir y tener mucho cuidado porque el contrincante está ascendiendo por el otro lado y te puede tirar.

PONTO DE SAÍDA

- O primeiro escalador deverá começar a sua escalada no ponto verde que se encontra no centro e bem perto do chão. Portanto, não poderá começar a ascender até tirar na ruleta a cor verde (com ou sem piolet) ou a corda.
- O segundo escalador ou os que caíam da montanha durante o desenvolvimento da partida poderão começar no ponto vermelho, verde, amarelo ou azul situados mais próximos do chão. A escalada em todos os casos deve começar com as mãos.
- Uma vez que comece a escalada, há que ter precisão e habilidade, selecionar bem os pontos de apoio e a via de ascensão e ter muito cuidado, porque a pessoa adversária está a ascender pelo outro lado e pode derrubar-nos.

LA ASCENSIÓN:

- Cada jugador es como un escalador de verdad y sólo se podrá ascender con movimientos propios de un auténtico alpinista, ¡nunca boca abajo! Se deberá escalar siempre con los brazos por delante de las piernas. Si se nota que alguno de los brazos o piernas queda tirante o se sale de su agujero se deberá desistir del intento.
- Si el escalador está colgando únicamente de un brazo o pierna el siguiente movimiento corresponderá a un brazo o pierna diferente, ya que al soltar el único apoyo que tiene el escalador, éste se caerá.



Punto de partida del primer escalador
Ponto de saída do primeiro escalador



Punto de partida para el segundo escalador o para aquellos que hayan caído de la montaña durante el desarrollo del juego
Ponto de saída para o segundo escalador ou para aqueles que caísem da montanha durante o desenvolvimento do jogo

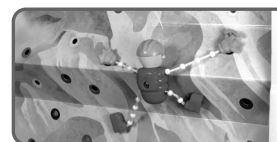
- Si alguno de los dos escaladores es derribado tendrá que volver a empezar (únicamente con el escalador derribado, el otro seguirá su ascenso)
- Se puede escalar mirando a la montaña o de espaldas a ella, según convenga.
- Si un escalador está sujeto con los brazos y con una o las dos piernas y esto le impide seguir escalando, podrá liberar la extremidad que desee, indicándolo antes de presionar la ruleta y perdiendo su turno.
- Esta operación la podrá realizar a lo largo de la partida tantas veces como quiera.

A ASCENSÃO

- Cada jogador é como um escalador autêntico e só poderá ascender com os movimentos próprios de um verdadeiro alpinista; nunca de ponta-cabeça! Deverá escalar sempre com os braços à frente das pernas. Quando notemos que algum dos braços ou pernas fica tenso ou fora do seu buraco, deveremos desistir da tentativa.
- Se o escalador está pendurando unicamente de um braço ou perna, o seguinte movimento corresponderá a um braço ou perna diferente, porque ao soltar o único apoio que tem o escalador, ele cai.
- Se algum dos dois escaladores resulta derrubado, terá que recomeçar (unicamente com o escalador derrubado; o outro continuará a sua ascensão).
- Pode escalar-se olhando para a montanha ou virados de costas, segundo convenha.
- Se um escalador está sujeito com os braços e com uma ou as duas pernas e isto lhe impede continuar escalando, poderá libertar a extremidade que deseje, indicando-o antes de pressionar a ruleta e perdendo a sua vez.
- Esta operação poderá realiza-la ao longo da partida tantas vezes como quiser.

CÓMO TIRAR AL CONTRINCANTE: En cada agujero sólo puede estar un escalador, por tanto, si al realizar un movimiento el punto de sujeción está ocupado se podrá empujar y quitar el brazo o pierna del rival. Si está sujeto por un sólo brazo el escalador caerá y deberá comenzar de nuevo la ascensión.

COMO DERRUBAR O ADVERSÁRIO: Em cada buraco apenas pode estar um escalador. Portanto, se, ao realizar um movimento, o ponto de ancoragem está ocupado, pode-se empurrar e tirar o braço ou a perna do rival. Se esta sujeito por apenas um braço, o escalador cairá e deverá recomeçar a ascensão.



ZONA DE DESCANSO: Se trata de la zona inclinada a ambos lados de la montaña en la que tu rival no te podrá tirar, salvo en la zona más baja donde coincidan los agujeros.

ZONA DE DESCANSO: Trata-se da zona inclinada a ambas as faces da montanha em que o rival não poderá derrubar-te, exceto na zona mais baixa onde coincidam os buracos.

EL GANADOR: El ganador será el jugador que consiga llegar a la cima con sus dos escaladores. Un escalador hace cumbre cuando llega con una de sus manos al punto azul situado en la cima de la montaña.

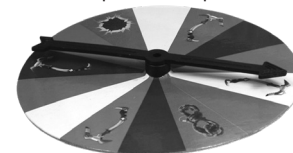
QUEM GANHA: Ganha a pessoa que consiga chegar ao cume com os dois escaladores. Um escalador faz cimo quando chega com uma das suas mãos ao ponto azul situado no cume da montanha.

OPCIONES DE LA RULETA / OPÇÕES DA RULETA:

EL PIOLET EN UN FONDO DE COLOR: Cuando la ruleta indique un color con el dibujo del piolet, únicamente se podrá mover el brazo de uno de los dos escaladores que sujeta el piolet. En caso de que no puedas moverlo perderás el turno.

O PIOLET NUM FUNDO DE COR: Quando a ruleta indique uma cor com o desenho do piolet, únicamente poderá ser movido o braço de um dos dois escaladores que segura o piolet. Em caso de que o não possa mover, perderá o turno.

UN COLOR: Cuando la ruleta indique un color en el cual no esté dibujado un piolet se podrá mover cualquiera de los brazos o piernas de uno de tus escaladores al punto correspondiente al color que te ha tocado. También podrás mover la mano que sujeta el piolet. Si no puedes mover los brazos de ninguno de tus dos escaladores y no quieres fijar los pies perderás el turno.



Uma cor: Quando a ruleta indique uma cor em que não esteja desenhado um piolet, poderá mover qualquer um dos braços ou pernas de um dos seus escaladores no ponto correspondente à cor que tenha saído. Também poderá mover a mão que segura o piolet. Se não pode mover os braços de nenhum dos seus dois escaladores e não quer fixar os pés, perderá a vez.

LA CUERDA: ¡Buena Suerte! Esta casilla permite avanzar cualquiera de las manos o pies al color que más convenga.

A CORDA: Que sorte! Esta casa permite avançar com qualquer uma das mãos ou dos pés para a cor que mais convenha.

PRECIPICIO: ¡Mala Suerte! EL jugador que cae en esta casilla no podrá mover a ninguno de sus dos escaladores durante dos turnos. En caso de que la flecha de la ruleta se quede justo en el medio de dos casillas se volverá a tirar.

PRECÍPIO: Que azar! O jogador que cai nesta casa não poderá mover nenhum dos seus dois escaladores durante dois turnos. Em caso que o ponteiro da ruleta fique entre duas casas, rodamos novamente a ruleta.



ADVERTENCIA: • PELIGRO DE ASFIXIA: – Contiene piezas pequeñas. No conveniente para niños menores de 36 meses. Utilizar bajo la supervisión de un adulto.

ADVERTÊNCIA: • PERIGO DE ASFIXIA: Contém peças pequenas. Não é conveniente para crianças menores de 36 meses. Utilizar sob a supervisão de uma pessoa adulta.



Edad: +5 / Idade: +5

Fabricado en/na China Ref.: 35001919

- Los colores y las imágenes impresas pueden diferir del contenido.
- Retiré todos los elementos de sujeción y plástico antes de entregar el producto a un niño.
- Conserve este embalaje para su posterior referencia.
- No requiere pilas.
- As cores e as imagens impressas podem diferir do conteúdo
- Retire todos os elementos de fixação e plástico antes de lhe entregar o produto à criança.
- Conserve esta embalagem para a sua posterior
- Não precisa de pilhas



Distribuido por: **BIZAK, S.A.**
Camino de Ibarsusi, s/n
48004 Bilbao (Spain)
sat@bizak.es



Fabricado por Sanja (HK) CO. LTD.
Rm 909 Chinachem Golden Plaza
77 Mody Road, Tsimshatsui East
Kowloon, Hong Kong
Tel. (852) 2739 1123
www.sanjabtoys.com