

CANDY LAND®

Kingdom of Sweet Adventures™

FOR 2 TO 4 PLAYERS / AGES 3+

OBJECT

Be the first player to reach King Kandy's Castle by landing on the multi-colored rainbow space at the end of the path.



CONTENTS

- Gameboard
- 4 Gingerbread Character Pawns
- 64 Cards



Scanned + Archived
By:
FindMyManual.org

SETUP

- 1 Open up the gameboard and place it on a flat surface.
- 2 Shuffle the cards and place them facedown in a pile within easy reach of all players.
- 3 Each player picks a Gingerbread Character pawn and places it at the start of the path near the four children.

GAMEPLAY

- 1 The youngest player goes first. Play then passes to the left.
- 2 On your turn, draw one card from the deck and then move your Gingerbread Character pawn as directed.
- 3 Your turn is over. Place the used card in a discard pile.

CARDS

When you draw a card with **ONE COLOR BLOCK**, move your pawn forward toward the Castle to the first matching color space on the path.

When you draw a card with **TWO COLOR BLOCKS**, move your pawn forward toward the Castle to the second matching color space on the path.

When you draw a **PICTURE CARD**, move your pawn forward or backward on the path to the **PINK** picture space on the board that matches the **PINK** picture square on your card. For example, if you draw a **LOLLYPOP** card, move your pawn to the pink space on the board that shows the lollipop.



MOVEMENT

1. Always move in the direction of the Castle, unless a picture card directs you to move backwards on the path.
2. Two or more Gingerbread Character pawns may be on the same space at the same time.
3. **SHORTCUTS:** There are **2** shortcuts on the path - **GUMMY PASS** and **PEPPERMINT PASS**. If your Gingerbread Character pawn lands, by exact count on the yellow space below Gummy Pass or on the blue space below Peppermint Pass, you can take the shortcut immediately by moving your pawn to the yellow space above Gummy Pass or the yellow space above Peppermint Pass.
4. **LICORICE SPACES:** There are **2** licorice spaces on the path. These licorice spaces were put there by the sneaky Lord Licorice to try to slow you down.



If you land on one of these sticky spaces by exact count, your Gingerbread Character is stuck there for one turn.

5. Play continues until a player reaches the multi-colored rainbow space near King Kandy's Castle.

WINNING

If you are the first person to reach the multi-colored rainbow space, you've reached King Kandy's Castle and win the game!

SPECIAL OPTIONAL RULE FOR YOUNGER PLAYERS

Picture cards can only send players forward. They never send players back. If you draw a picture card that would send you backward along the path, discard the picture card and draw a new card.

SPECIAL OPTIONAL RULE FOR OLDER PLAYERS

Once you've mastered the standard game, try this more challenging version. On each turn draw two cards. Look at each card and choose which one you want to play. Move your Gingerbread Character pawn accordingly, then discard both cards.

HINT: This special rule helps children learn to make decisions as well as speeds up gameplay.

We will be happy to hear your questions or comments about this game. US consumers please write to: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862 USA. Tel: 888-836-7025 (toll free). European consumers please write to: Hasbro UK Ltd., Hasbro Consumer Affairs, P.O. BOX 43, Caswell Way, Newport, Wales, NP19 4YD, or telephone our helpline on 00 800 2242 7276.

© 2010 Hasbro, Pawtucket, RI 02862 USA. All Rights Reserved. TM & © denote U.S. Trademarks.



candyland.com



Not suitable for children under 3 years because of small parts – choking hazard.

PROOF OF PURCHASE



CANDY LAND®

Reino de Deliciosas Aventuras™

DE 2 A 4 JUGADORES / EDAD 3+

OBJETIVO

Ser el primer jugador en llegar al Castillo de King Kandy en la colorida casilla del arco iris al final del sendero.



CONTENIDO

- Tablero de juego
- 4 peones del personaje Gingerbread
- 64 tarjetas

DISPOSICIÓN

- 1 Abre el tablero y colócalo sobre una superficie plana.
- 2 Mezcla las tarjetas y ponlas en una pila boca abajo al alcance de todos los jugadores.
- 3 Cada jugador elige un peón y lo coloca en la casilla de salida en el tablero cerca de los cuatro niños.

JUGAR

- 1 El jugador más joven empieza. El juego continúa hacia la izquierda.
- 2 En tu turno, toma la tarjeta de arriba de la pila y mueve tu peón como se indica.
- 3 Tu turno terminó. Pon la tarjeta que usaste en la pila de descarte.

TARJETAS

Cuando te toque una tarjeta con **UN BLOQUE DE UN SOLO COLOR**, avanza el peón en dirección al castillo hasta la primera casilla del sendero que tenga el mismo color.

Cuando te toque una tarjeta con **DOS BLOQUES DE COLORES**, avanza tu peón hasta la segunda casilla del mismo color.

Cuando te toque una tarjeta con **UNA IMAGEN**, avanza o retrocede el peón hasta la casilla ROSA que tenga la misma imagen de tu tarjeta. Por ejemplo, si tomaste una tarjeta con la imagen de una PALETA, mueve tu peón hasta la casilla que tiene la PALETA.



TARJETA DE UN BLOQUE DE COLOR



TARJETA DE DOS BLOQUES DE COLORES



TARJETA CON IMAGEN

PARA MOVER

1. Mueve siempre en dirección al castillo, a menos que una tarjeta con imagen te haga retroceder.
2. Dos o más peones pueden estar en la misma casilla al mismo tiempo.
3. **ATAJOS:** Hay 2 atajos en el camino: el Pase Gummy y el Pase Peppermint. Si tu peón cae, por cuenta exacta, en la casilla amarilla debajo del Pase Gummy o en la casilla azul debajo del Pase Peppermint, puedes tomar el atajo de inmediato hasta la casilla amarilla arriba del Pase Gummy o hasta la casilla amarilla arriba del Pase Peppermint.
4. **CASILLAS LICORICE:** Hay 3 casillas Licorice por el sendero. El travieso Lord Licorice colocó estas casillas para retrasarte. Si caes en alguna de esas casillas, por cuenta exacta, tu peón quedará estancado por un turno.



5. Juega así hasta que un jugador alcance la casilla del arco iris cerca del Castillo de King Kandy.

CÓMO GANAR EL JUEGO

Si eres el primero en alcanzar la casilla del arco iris, illegaste al castillo y ganaste el juego!

REGLA OPCIONAL PARA JUGADORES MÁS JÓVENES

Las tarjetas con imágenes sólo pueden enviar a los jugadores hacia adelante, jamás hacia atrás. Si sacas una tarjeta que te haría retroceder por el camino, descártala y saca otra.

REGLAS OPTATIVAS PARA JUGADORES CON MÁS EDAD

Cuando ya domines el juego clásico, prueba esta versión más exigente. En cada turno, saca dos tarjetas. Míralas y escoge cuál quieres utilizar. Mueve tu peón según lo que indique y descarta ambas tarjetas.

AYUDA: Esta regla especial ayuda a los niños a tomar decisiones y agiliza el juego.

Estaremos felices de escuchar sus preguntas o comentarios sobre este juego. Escribanos a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862 USA. Tel: 888-836-7025 (toll free). Los clientes europeos pueden escribir a: Hasbro UK Ltd., Hasbro Consumer Affairs, P.O. BOX 43, Caswell Way, Newport, Wales, NP19 4YD, o llamar a nuestra línea directa al 00 800 2242 7276.

Los nombres y logotipos de HASBRO y MB, y CANDY LAND son marcas registradas de Hasbro, © 2010 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Todos los derechos reservados. TM & © denotan marcas registradas de los Estados Unidos.

Los colores y las piezas pueden variar de las ilustradas.
Conserve este empaque para referencia futura.



candyland.com

PRUEBA DE COMPRA



No es conveniente para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.