CANDY LAND®

Scanned + Archived By: FindMyManual.org

For 2 to 4 players

Something wonderful has happened in Candy Land! Very special friends now live in such favorite places as the Peanut Brittle House, the Gumdrop Mountains, the Molasses Swamp and other sweet spots.

Get ready to meet such exciting new pals as the rather muddle-headed Gramma Nutt, the warm-hearted Queen Frostine and even (shudder) the black-hearted Lord Licorice. Before you begin to play, you might want to read *The Legend Of The Lost Candy Castle* on the game platform. It's a once-upon-a-time story about all your new Candy Land friends.

To play the game, move your Gingerbread playing piece to gameboard spaces that match colors and pictures of "drawn" cards. Be the first player to move your Gingerbread Man to the Candy Castle at the end of the path and you'll win the game!

OBJECT

Be the first player to reach the Candy Castle.

CONTENTS

1 colorful gameboard
4 Gingerbread Men playing pieces
64 cards

HOW TO SET UP THE GAME

1. Open up the gameboard and place it on a flat surface.

2. Shuffle the cards well and place them face-down in a pile off the board within easy reach of all players.

3. Each player picks a Gingerbread Man playing piece to move and places it at START on the gameboard.

HOW TO PLAY THE GAME

1. The youngest player goes first. Play proceeds to the left.

2. On a turn, draw one card from the deck and then move your Gingerbread Man to the space on the board that the card directs. After you move your Gingerbread Man, your turn is over. Place the card in a discard pile. **Here's where the cards direct you to move:**

Cards with one color block—when you draw a card with one color block, move your playing piece ahead on the path to the *first* matching color space on the path.

Cards with two color blocks—when you draw a card with two color blocks, move your playing piece ahead on the path to the *second* matching color space on the path.

Picture cards—when you draw a card with pictures on it, move your playing piece forward or backward on the path to the PINK picture space on the board that matches the PINK picture square on the "drawn" card. For example, if you draw a card with a SNOWFLAKE/QUEEN FROSTINE, move your playing piece to the pink space on the board that pictures the snowflake.

3. **Some movement rules:**

A. Always move in the direction of the signposts, unless directed to move backward on the path by a picture card.

B. Two or more Gingerbread Men may be on the same space at the same time.

C. **Shortcuts:** there are 2 shortcuts on the path—the Rainbow Trail and the Gumdrop Pass. If your playing piece lands by exact count on the orange space below the Rainbow Trail or on the purple space below the Gumdrop Pass, you can take the shortcut immediately by moving your piece to the purple space above the Rainbow Trail or on the purple space above the Gumdrop Pass.

D. **Penalty spaces:** there are 3 penalty spaces on the path. When you land on any of these spaces by exact count, your playing piece is stuck there until you draw a certain color card *on your turn. IMPORTANT:* you only draw 1 card per turn. Here are the 3 spaces:

Gooey Gumdrops—if stuck here, you must remain on this space until you draw a card with 1 yellow block or 2 yellow blocks. When you do, advance to that yellow space on the board.

Lost in the Lollipop Woods—if stuck here, you must remain on this space until you draw a card with 1 blue block or 2 blue blocks. When you do, advance to that blue space on the board.

Stuck in the Molasses Swamp—if stuck here, you must remain on this space until you draw a card with 1 red block or 2 red blocks. When you do, advance to that red space on the board.

4. Play as above until a player reaches the *last* purple space near the Candy Castle or until a player draws a color card that directs him or her past the last purple space.

HOW TO WIN THE GAME

If you're the first person to reach the last purple space or move beyond the last purple space, you've reached the Candy Castle and won the game.



©1984 Milton Bradley Company. All Rights Reserved. 4700E

CANDY LAND®

Para 2 a 4 jugadores

¡Algo maravilloso ha sucedido en "Candy Land"! Amigos muy especiales ahora viven en lugares favoritos como la "Peanut Brittle House", las "Gumdrop Mountains", el "Molasses Swamp" y otros dulces lugares.

Prepárate para encontrar nuevos compañeros tan excitantes como la despistada "Gramma Nutt", la afectuosa "Queen Frostine" e incluso (tiemblen) el malvado "Lord Licorice". Antes de comenzar a jugar, quizás desees leer "*The Legend of the Lost Candy Castle*" que está en la base del juego. Es un cuento de había una vez sobre todos tus nuevos amigos de Candy Land.

Para jugar, coloca tu pieza de juego de "Gingerbread" en los espacios del tablero cuyos colores y figuras correspondan con las cartas "tomadas". Consigue ser el primer jugador que coloque su "Gingerbread Man" en el "Candy Castle" al final del recorrido y ¡ganarás el juego!

OBJETIVO

Ser el primer jugador que llegue al "Candy Castle".

CONTENIDO

1 tablero de juego en colores
4 piezas de juego de "Gingerbread Men"
64 cartas

COMO PREPARAR EL JUEGO

1. Abre el tablero y colócalo sobre una superficie plana.

2. Mezcla bien las cartas y colócalas boca abajo formando una pila fuera del tablero y al alcance de todos los jugadores.

3. Cada jugador escoge una pieza de juego de "Gingerbread Man" para mover y la coloca en el "START" en el tablero.

COMO JUGAR

1. El jugador de menos edad empieza primero. El juego continúa hacia la izquierda.

2. En un turno, toma una carta de la baraja y luego mueve tu "Gingerbread Man" hacia el espacio en el tablero que la carta indica. Después de que has movido tu "Gingerbread Man", tu turno ha terminado. Coloca la carta en una pila de descarte. **Estos son los lugares a donde las cartas te indican mover:**

Cartas con un bloque de color - cuando tomas una carta con un bloque de color, mueve tu pieza de juego hacia adelante siguiendo el recorrido hasta el *primer* espacio del mismo color que encuentres en el camino.

Cartas con dos bloques de color - cuando tomas una carta con dos bloques de color, mueve tu pieza de juego hacia adelante siguiendo el recorrido hasta el *segundo* espacio del mismo color que encuentres en el camino.

Cartas de figuras - cuando tomas una carta que tiene figuras, mueve tu pieza de juego hacia adelante o hacia atrás siguiendo el recorrido hasta el espacio con una figura ROSA en el tablero que corresponda al cuadrado con figura ROSA de la carta "tomada". Por ejemplo, si tomas una carta con un SNOWFLAKE/QUEEN FROSTINE, mueve tu pieza de juego hacia el espacio rosa en el tablero que contenga la figura del copo de nieve.

3. **Algunas reglas para los movimientos:**

A. Siempre mueve en la dirección de los postes indicadores, a menos que una tarjeta de figura te indique mover hacia atrás en el recorrido.

B. Dos o más "Gingerbread Men" pueden encontrarse en el mismo espacio al mismo tiempo.

C. **Atajos:** hay 2 atajos en el recorrido - el "Rainbow Trail" y el "Gumdrop Pass". Si tu pieza de juego cae exactamente sobre el espacio anaranjado debajo del "Rainbow Trail" o sobre el espacio púrpura debajo del "Gumdrop Pass", puedes tomar el atajo moviendo inmediatamente tu pieza hacia el espacio púrpura arriba del "Rainbow Trail" o al espacio púrpura arriba del "Gumdrop Pass".

D. **Espacios con castigo:** hay 3 espacios con castigo en el recorrido. Cuando caes sobre cualesquiera de estos espacios contando exactamente, tu pieza de juego queda inmovilizada allí hasta que tomes una carta de un color determinado *en tu turno. IMPORTANTE:* sólo tomas 1 carta por turno. Estos son los 3 espacios:

"Gooey Gumdrops" - si quedas atrapado aquí, debes permanecer en este espacio hasta que tomes una carta con 1 bloque amarillo o 2 bloques amarillos. Cuando lo haces, avanzas hacia el espacio amarillo en el tablero.

Perdido en los "Lollipop Woods" - si quedas atrapado aquí, debes permanecer en este espacio hasta que tomes una carta con 1 bloque azul o 2 bloques azules. Cuando lo haces, avanzas hacia el espacio azul en el tablero.

Atrapado en el "Molasses Swamp" - si quedas atrapado aquí, debes permanecer en este espacio hasta que tomes una carta con 1 bloque rojo o 2 bloques rojos. Cuando lo haces, avanzas hacia el espacio rojo en el tablero.

4. Juega de esta forma hasta que un jugador llegue al *último* espacio púrpura cerca del "Candy Castle" o hasta que un jugador tome una tarjeta de color que lo envíe más allá del último espacio púrpura.

COMO GANAR EL JUEGO

Si eres la primera persona que llega al último espacio púrpura o que mueve más allá del último espacio púrpura, has llegado al "Candy Castle" y has ganado el juego.



©1987 Milton Bradley Company. Todos Los Derechos Reservados.
4700E