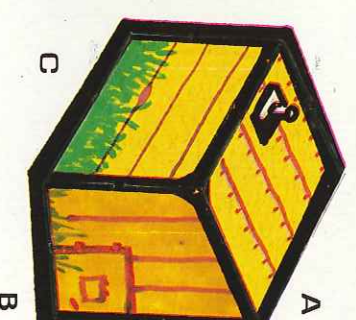
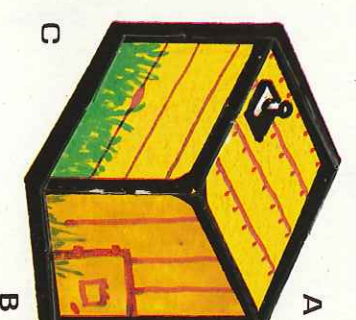
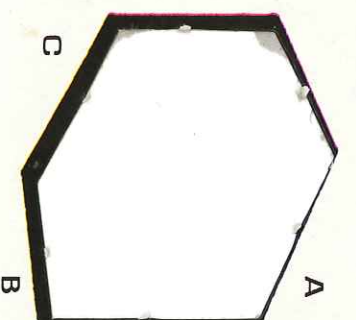
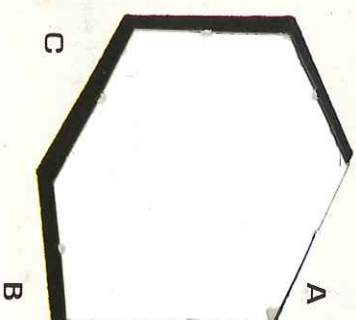
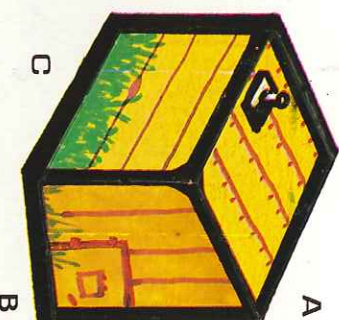
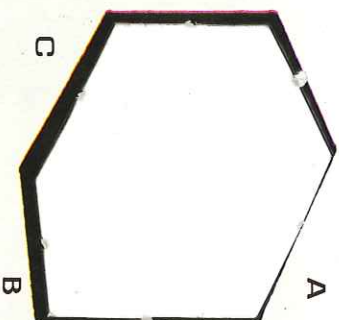
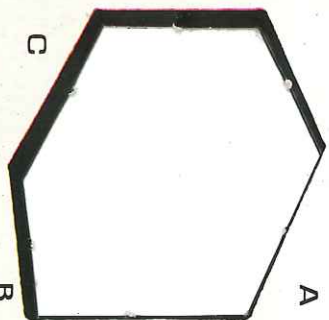


EL CLUB DE LULU

Hoja de Componentes del Club

Juego ideado y fabricado
por Nike and Cooper Española S.A.

Aquí tienes **ocho** Clubs compuestos de tres piezas cada uno. Habrás de desahacerlas para empezar a jugar. Luego, y según te indiquen las instrucciones, formarás tu propio Club juntando las tres piezas que lo forman, y que son: **A, TEJADO; B, PUERTA; C, MADERA.**



A pesar de formarse en el juego, solo cuatro Clubs, te damos ocho y así tienes más, no solo para que puedas tener en la partida cuantas partes quieras, si no también, por si se te pierde algún trozo.

Cambias tus canicas por la pared del Club.

11

12

13

14

15

El jugador de tu derecha debe entregar la pieza que quiera a su almacén respectivo.

23

24

25

26

31

Colocas tu ficha en la casilla del tablero que quieras.

32

33

34

Te colocas en el punto de salida de otro jugador y si tiene alguna pieza guardada en su casa puedes llevártela (solo una).

16

21

22

En el encuentro con Arturo, pierdes un tejado.

Cada tirada de dado que obtengas un 2 ó 4, tienes la oportunidad de alguna aventura, para ello tiras de nuevo el dado dos veces seguidas, y con las puntuaciones de las dos tiradas formas un número de dos cifras (una tirada el primer número y otra el segundo, por ejemplo un 2 y un 3, es el 23). Con este número miras esta Hoja de Aventuras y cumples lo que se te pida.

35

36

41

Cambias con el jugador de tu derecha la pieza que quieras, aunque él no quiera cambiarla.

45

46

51

Coloca automáticamente tu ficha en tu punto de salida.

52

53

54

Tienes que preparar la tarea del Cole. Te vas a tu punto de salida y te quedas un turno sin tirar.

Los terribles chicos del Oeste te quitan todo el equipo que tengas en el Parque o en tu casa.

42

43

44

Una feroz tormenta destroza las piezas que tienes en el Parque Central.

55

56

El valor de tu dado es doble en la próxima tirada.

Cambias tu flamante coche de carreras por la puerta del Club.

61

62

En el encuentro con Hugo, terrible chico del Oeste, pierdes las piezas que conserves en tu casa.

63

64

65

66

Hoy no es tu día: si te encuentras en el Parque el vigilante descubrió la pieza que transportas. Devuélvela al almacén.

