



Es

Compendio de juegos

SERPIENTES Y ESCALERAS

Objeto del juego: ser el primero en completar el tiro hasta la meta.

Cómo jugar:

Ponga juntos las serpientes y escaleras abordar en la disposición como mostrado en la espalda de caja. Para decidir el orden de los jugadores, tirar el dado, el nº más alto es el que empieza, y sucesivos.

1. Tirar el dado, y avanzar el nº de casillas que indique, desde la casilla de salida.
2. Si vas al pie de una escalera, desplázate hasta la parte superior del cuadrado. Si llegas a la cabeza de una serpiente, desciende hasta la cola.
3. Si caes en “mordido por el perro” debes permanecer sobre una pierna hasta la nueva tirada del dado. Si alguna otra parte de tu cuerpo toca a tierra antes de que tires, deberás ir hacia atrás el nº de veces que salga en el dado.
4. Si caes en “agujero” debes permanecer fuera, y pierdes un turno.
5. Si caes en el “doble dado”, en tu próximo turno, multiplicas por 2 el nº que salga en el dado, y si llegaras a la meta, debes contar hacia atrás, hasta que completes la tirada.
6. Más de una persona puede ocupar el mismo recuadro a la vez

Ganar el juego: El jugador debe conseguir exactamente el nº correcto para llegar a la meta. Si tiras un número superior, hay que llegar y luego continuar hacia atrás hasta llegar al nº indicado en el dado.

El primer jugador que llega exactamente a la meta es el ganador.

TRES EN RAYA

TRES EN RAYA o en otras partes del mundo también denominado TIC TAC TOE, es probablemente uno de los juegos más fáciles de jugar. Uno de los jugadores elige el símbolo “X” y el otro jugador el “O”. Por turnos los jugadores colocan su “X” o “O” en los puntos vacíos del tablero. El objetivo del juego consiste en conseguir cualquier línea, vertical, horizontal o diagonal con 3 “X” o 3 “O”. El primero que lo consiga es el ganador. El ganador comienza el siguiente juego

SERPIENTES Y ESCALERAS ENIGMA

Mezcle todos los pedazos de la tabla arriba entonces puso juntos la tabla de en la disposición como mostrado en la espalda de caja

DAMAS

OBJETIVO DEL JUEGO: Cada jugador trata de situar el máximo número de sus fichas (peones) en el otro lado (frontal) del tablero, tomando el mayor número de fichas posibles del contrincante y sacándolas del tablero.

INICIO DEL JUEGO: Se decide que jugador dispone las fichas blancas y quien las fichas negras.

Los dos jugadores sitúan sus fichas en los cuadros blancos de las tres primeras filas, unas enfrente las otras – (ver diagrama en el reverso de la caja exterior). Las fichas blancas siempre empiezan. Los jugadores por turnos mueven una ficha cada vez.

EL JUEGO – El jugador con el turno mueve su ficha o peón hacia el frente y en diagonal una casilla. Los movimientos de los peones son en diagonal, una sola casilla y en sentido de avance, o sea, hacia el campo oponente. Los peones solo se desplazan por las casillas blancas y nunca por las negras. Una ficha no puede desplazarse a una casilla ya ocupada por un peón del mismo jugador o del contrincante.

CAPTURAR LOS PEONES DEL Oponente – Si un peón del jugador contrario ese encuentra en casilla diagonal contigua y estando la posterior vacía y en turno de juego, puede saltar por encima de este hasta la casilla vacía, retirándola del tablero. Si después de realizado un salto, el peón llega a una casilla en las mismas condiciones que la anterior, puede continuar saltando y así todas las veces en las que esto sea posible (captura múltiple). También está permitido el movimiento en Zig-Zag, pero solo en dirección de avance. No está permitido saltar nuestras propias fichas y tampoco saltar 2 veces por la misma pieza.

CAPTURAR ES OBLIGATORIO – Si un jugador mueve su peón hacia delante y no captura pudiéndolo hacer, el oponente puede retirar la ficha del otro jugador del tablero. Si existe la posibilidad de capturar diversas fichas, el jugador es libre de elegir cual o cuales capturar.

DAMAS – Si un peón alcanza el otro extremo del tablero (el del contrario), se convierte en dama, coronándolo con otro peón. La dama se mueve también en diagonal, pero hacia delante y hacia atrás, pudiendo recorrer cualquier número de casillas si están libres. La dama no puede saltar dos peones juntos o un peón de su color. El caso de peón de otro color ver captura de peones. En el tablero pueden haber varias damas a la vez.

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA – El ganador es el primer jugador que consigue tomar todos los peones del contrario, o cuando un jugador gracias a la situación de sus fichas no permite a su oponente realizar ningún movimiento (ahogado).

Juego de los TEJOS

EL JUEGO: la longitud del terreno de juego debe decidirse tomando en consideración la pericia y la edad de los jugadores. La base del Tejo debe situarse sobre el suelo al final del terreno de juego. Ejemplo: los más próximos a la línea de salida.

SISTEMA de JUEGO: se puede jugar de forma individual o en equipo. El orden de lanzamiento lo deciden ustedes. La totalidad de los tejos deben ser lanzados en cada ronda y anotar la puntuación. El primer turno está completado cuando cada uno de los jugadores ha lanzado, o todos los jugadores de cada equipo han lanzado de forma alternativa. Por ejemplo: primero lanza el primer miembro de un equipo, después el primer lanzador del segundo equipo y así hasta que todos los jugadores hayan lanzado una vez. Entonces se pasa a la segunda ronda. Se va registrado la puntuación de cada jugador y ronda tras ronda, hasta que se alcanza la puntuación ganadora.