

SERPIENTES Y ESCALERAS

CONTENIDO: 1 tablero / Fichas / 1 dado

INSTRUCCIONES:

- 1.** Comprende el objetivo del juego. El objetivo del juego es ser el primer jugador en llegar hasta el final, moviéndote a través del tablero, desde el cuadro inicial al cuadro final.
- 2.** Cada jugador debe tirar un dado para ver quién obtiene el número más alto. El participante que saque el número más alto tendrá el primer turno. Después del turno del primero jugador, la persona que está a la izquierda es la siguiente y así hasta completar el círculo. Si dos o más jugadores tiran el mismo número y es el número más alto, esas personas deben de tirar el dado una vez más para ver quién es el primero.
- 3.** Para tomar tu turno, vuelve a tirar el dado y lee el número que cayó. Toma tu ficha y muévete por el tablero. Por ejemplo, si cayó un dos, mueve tu ficha hacia el cuadro número 2. En tu próximo turno, si te cae un 5, mueve tu ficha 5 espacios hacia adelante, terminando en el cuadro número 7.
- 4.** Las escaleras en el tablero te permiten subir para avanzar con más rapidez. Si caes en un cuadro que muestra la imagen del inicio de la escalera, entonces puedes mover tu pieza por toda la escalera hasta donde esta termina.
- 5.** Las serpientes hacen que te muevas hacia atrás en el tablero ya que te tienes que deslizar por ellas. Si caes exactamente en un cuadro donde está la cola de la serpiente, tienes que deslizar tu ficha hasta la cabeza de la serpiente.
- 6.** Si al tirar el dado cae un 6, entonces tienes un turno extra. Primero mueve tu pieza 6 espacios hacia adelante y vuelve a tirar el dado. Si caes en una escalera o serpiente, sigue las instrucciones anteriores para avanzar y después vuelve a tirar el dado. Si vuelve a caer un 6, puedes seguir avanzando.
- 7.** La primera persona que llegue al último cuadro del tablero (el número 30), gana. Pero la regla dice que si el dado cae en un número muy alto, tu ficha salta al último cuadro y luego "rebota" hacia atrás. Solo puedes ganar si cae el número exacto para caer en el último cuadro.

TWISTER

CONTENIDO: Base (tablero tipo sábana)/ Ruleta

INSTRUCCIONES:

- 1.** Comprende el objetivo del juego. El objetivo es colocar la mano y/o el pie en el color indicado sin dejar que tu cuerpo toque el piso.
- 2.** Coloca la base del juego en una superficie plana. Si es un espacio exterior, asegúrate de que no haya piedras, palos ni nada debajo que pueda estropearla o hacerte daño al pisar.
- 3.** Para jugar es imprescindible quitarse los zapatos, todos los participantes deben estar descalzos, ya sea con calcetines o sin ellos.
- 4.** Debe elegirse a una persona que sea la encargada de manejar la ruleta, preferiblemente una persona que no vaya a jugar. Esta persona será el árbitro.
- 5.** Los 2 oponentes deben colocarse en los extremos opuestos de la base.
- 6.** Para el caso de 4 jugadores, debe haber 2 equipos de 2 integrantes que deben colocarse en los extremos opuestos.
- 7.** El árbitro hace el primer giro y enuncia el color y la parte del cuerpo. Todos los jugadores deben moverse hacia un círculo vacío con ese color y poner el pie o la mano según lo dicho por el árbitro. Si todos los círculos de ese color están ocupados, debe girarse la ruleta de nuevo.
- 8.** Si la parte del cuerpo mencionada ya está en un círculo de ese color, debe moverse a otro, también de ese color.
- 9.** Cada círculo puede ocuparse únicamente por una persona. Solo en el caso de que haya 4 jugadores podrá haber hasta dos por círculo.
- 10.** Las manos y los pies no pueden levantarse una vez que se asignan a un círculo, únicamente cuando es para cambiarse a otro o bien para dejar pasar a otro jugador que está en movimiento.
- 11.** Los jugadores que se caigan o toquen los círculos con cualquier otra parte del cuerpo que no sea los pies o las manos estarán eliminados. Cuando es un juego de 4 personas, queda eliminado el equipo, no solo el jugador afectado.

Variante: Si hay muchos jugadores, se puede jugar un torneo. Crear equipos de dos personas y se van eliminando equipos.

MEMORAMA

CONTENIDO: 40 pares de cartas

INSTRUCCIONES:

- 1.** Comprende el objetivo del juego. El objetivo es obtener el mayor número de pares de cartas.
- 2.** Todos los pares se revuelven y se colocan boca abajo en una mesa o en el suelo. Es importante que cada participante observe en qué lugar se va colocando cada especie y lo conserve en su memoria.
- 3.** Se le asigna el turno a cada jugador. También se puede jugar solo.
- 4.** En tu turno puedes levantar dos cartas. Si encontraste el par de la carta, tienes derecho a levantar otro par.
- 5.** El juego debe continuar hasta que se acaben todas las cartas que están boca abajo. Gana quien obtuvo más pares de cartas.

Variante: se puede jugar con 20 pares de cartas.

WILDCOAST
COSTASALVAJE

LOTERÍA

CONTENIDO: 5 cartas (tableros) / 30 tarjetas / Semillas (fichas)

INSTRUCCIONES:

- 1.** Comprende el objetivo del juego. El objetivo es completar la carta o tablero y gritar "¡lotería!"
- 2.** Cada jugador elige una carta o tablero al azar.
- 3.** Por elección o propuesta un jugador es quién "grita" la carta, es decir, menciona el nombre de la especie.
- 4.** Los participantes buscan dentro de su carta de juego la especie mencionada y si se encuentra en su tablero coloca una semilla en la imagen; así lo seguirá haciendo si es que "gritan" la especie que se encuentra en su tablero.
- 5.** Si un jugador logra llenar su tabla de semillas, debe gritar de inmediato la palabra "¡lotería!" y es el ganador.

WILDCOAST

COSTASALVAJE