

¡Llega al Castillo!

¿Qué necesitas? Fichas y un dado (podrás encontrarlos en la última página de este documento).

Instrucciones

1. Coloca tu ficha en la casilla de "Inicio".
2. Lanza el dado y avanza la cantidad de casillas que indique el número.
3. ¡Cuidado con los obstáculos! Si caes en una casilla especial, sigue las instrucciones que aparecen allí.

¡Sé el primero en llegar a la meta en el castillo para ganar!



Inicio

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Avanza por el
atajo al número 16

Avanza
2 cuadros

24

23

22

21

20

19

18

17

16

15

¡Despertaste al dragón!
Canta para que se
quede dormido

Retrocede
1 cuadro

26

32

33

34

27

31

35

28

29

30

36

37

38

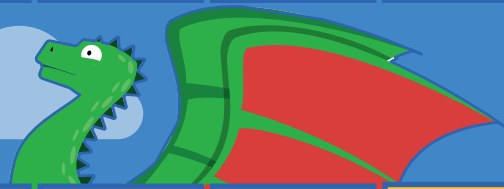
39

40

Caíste al pozo.
Pierdes un turno

Retrocede
3 cuadros

Meta



Juego del gato

Dos jugadores se alternan para marcar los espacios vacíos con su símbolo que puede ser una cruz x o un círculo (al final de este documento encontrarás las fichas para jugar). El primer jugador en alinear tres de sus símbolos en fila, columna o diagonal, gana la partida.

Los turnos

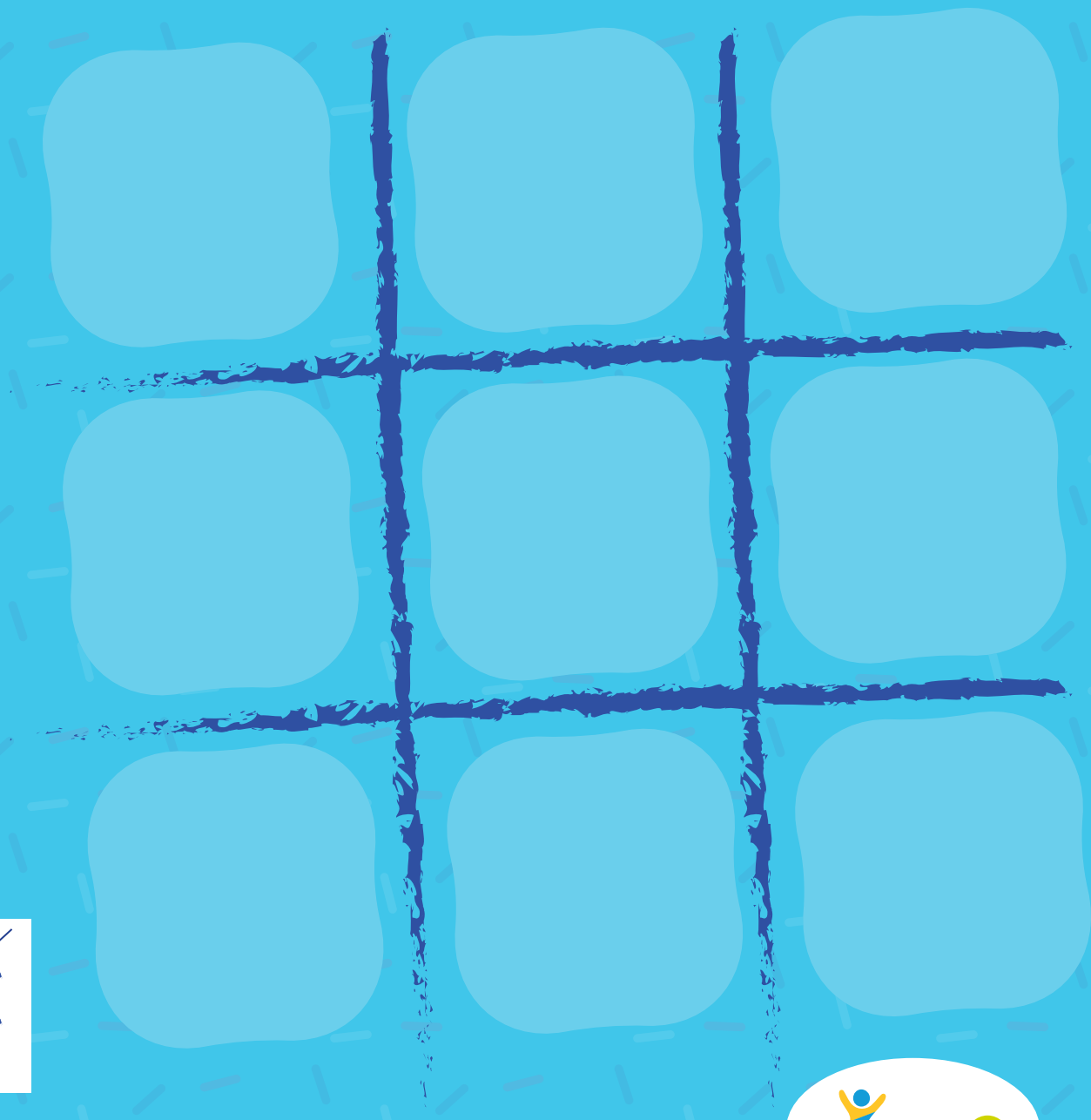
Un jugador toma las x y el otro los círculos, por turno, cada uno coloca su símbolo en una casilla vacía.

Objetivo

El objetivo principal es formar una línea recta de 3 símbolos iguales. Esta línea puede ser horizontal, vertical o diagonal.

Empate

Si los 9 cuadrados se llenan y nadie logra alinear tres símbolos, el juego termina en empate (llamado "gato" cerrado).



¡Prepara tus juegos!

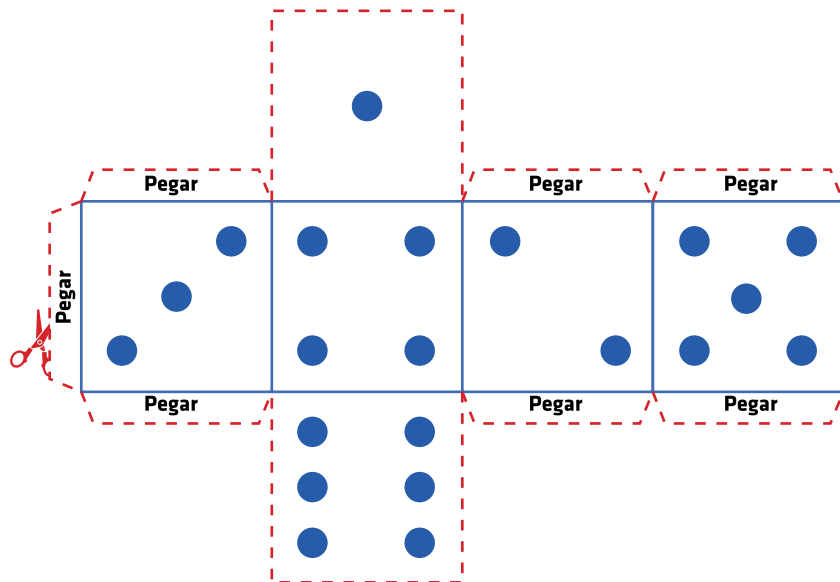
En esta página encontrarás todo lo necesario para comenzar las divertidas actividades ¡Sigue estos sencillos pasos para armar tus fichas y tu dado!. Pide ayuda a un adulto para recortarlas con cuidado.

Arma tu dado

Recorta la plantilla: Corta con cuidado a lo largo de toda la línea discontinua roja exterior. ¡No cortes por las líneas continuas de adentro!

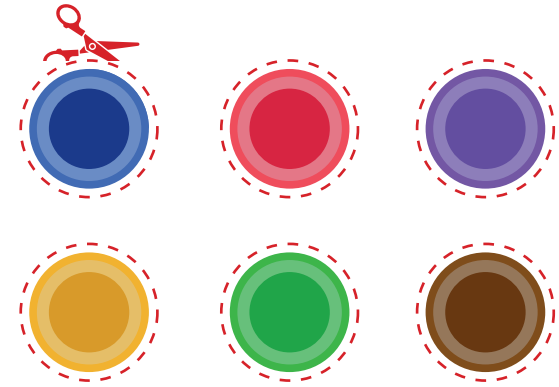
Dobla: Una vez recortada, dobla hacia adentro por todas las líneas continuas (las que separan las caras del dado). Dobla también las pequeñas pestañas que dicen "pegar".

Pega: Aplica pegamento en las pestañas que dicen "pegar". Con cuidado, une las pestañas a las caras correspondientes del dado hasta formar un cubo. Mantén presionadas las uniones por unos segundos para que seque bien.



Fichas ¡Llega al castillo!

Sirven para identificar a cada jugador en el juego de tablero.



Fichas de círculos y cruces para el juego del gato

