

## Reglamento del Tablero

### Explicación de cómo jugar:

El objetivo de este juego es llegar al final del tablero luego de haber atravesado todos los casilleros con sus respectivos retos. Quién logra esto es considerado el ganador del juego.

Los jugadores deben elegir cuál será su personaje (puede ser una tapita de botella, una pelotita, etc). Una vez elegidos, se deben colocar en el casillero donde dice inicio y luego deben tirar los dados (en caso de no tener uno, pueden buscar en la computadora o en el celular un dado online). Dependiendo del número que te toque deberás avanzar esa cantidad de casilleros y cumplir con el reto en caso de que este tenga uno. Este juego se debe jugar con un mínimo de 2 personas.

### Referencias:



Decir 5 personajes de Disney. Si no lo logras debes retroceder 1 casillero.



Avanzar 2 casilleros.



Tienes dos oportunidades para decir un trabalengua y si no lo adivinas retrocedes 3 casilleros:

1. Cuando cuentes cuentos cuenta cuantos cuentos cuentas porque si no cuentas cuantos cuentos cuentas nunca sabrás cuántos cuentos sabes contar.
2. A Cuesta le cuesta subir la cuesta, y en medio de la cuesta, va y se acuesta.
3. Pablito clavó un clavito. ¿Qué clavito clavó Pablito?



Nombrar 3 prevenciones del coronavirus.



Vuelves a tirar los dados.



Debes cantar un pedacito de una alguna canción.



Nombra 3 países si no puedes retrocede 2 casilleros.



Debes retroceder 2 casilleros.



Deberás volver al principio del juego.



Tienes dos oportunidades para adivinar una adivinanza, si no lo logras deberás retroceder 3 casilleros:

1. Llevo un parche sin ser tambor, y tengo anzuelo sin ser pescador. (El pirata).
2. Soy pequeño y blandito y mi casa llevo sobre el lomito. (el caracol).
3. No hay ningún día del año en que pueda descansar; siempre en tu pecho cantando ando, con mi rítmico tic-tac. (el corazón).



Deberás adivinar el superhéroe y si no logras hacerlo, retrocedes un casillero:

- Nació en un planeta extraño, trabaja de periodista, se transforma en un instante y defiende la justicia. (superman)



Adivina el cuento, si no puedes deberás retroceder 2 casilleros:

1. Su gorrito colorado en el bosque es conocido. El lobo la ha perseguido, pero salió apaleado. (Caperucita Roja)
2. Barriendo y fregando pasó su vida, sufriendo desaires de madre y de hijas. Gracias a su hada madrina todo cambio y al fiesta del palacio asistió. (La Cenicienta)
3. Con una rueca su dedo pincho y por cien años durmió, hasta que un beso del príncipe al que amaba la despertó. (La Bella Durmiente)



Deberás nombrar 6 animales que vivan en el agua. Si no lo logras tendrás que retroceder 3 casilleros.



Deberás resolver un problema matemático, si no lo logras retrocedes 2 casilleros:

1. En una cabaña había 10 niños, 2 salieron a pescar, después entraron 6 que venían de andar en bicicleta ¿cuántos niños se juntaron dentro de la cabaña?
2. Si tengo 23 peras y mi mamá se comió 5, ¿cuántas peras me quedaron?
3. Decir 4 números pares y 2 impares.



Perdes tu turno.



Nombra 5 animales de la granja, si no lo puedes hacer deberás retroceder 2 casilleros.



Nombra los colores primarios, si no lo logras retrocedes 2 casillero.



Tendrás que abrir 2 ventanas para así poder ventilar tu casa.



Deberás lavarte las manos con agua y con jabón mientras cantas el feliz cumpleaños.



Esto te servirá como un atajo desde el casillero en donde te encuentras hasta el casillero al cual está unida la escalera.



Si con una serpiente venenosa te encuentras deberás retroceder desde el casillero en donde estas hasta el casillero que te indica la misma.