



UN FIN DE SEMANA EN MADRID

DESCUBRE MADRID Y APRENDE ESPAÑOL JUGANDO

A partir de 14 años. Para 2 – 5 jugadores.

Objetivo

¡Prepárate para hacer un recorrido por Madrid! Para ello, sólo tendrás que mover tu ficha por las casillas del tablero y dirigirte hacia las atracciones turísticas numeradas, partiendo de uno de los recuadros señalados. Una vez que hayas llegado a una atracción, deberás responder a diversas preguntas; así podrás acumular o desprenderte de tus tarjetas ilustradas. Por cada pregunta que respondas correctamente, ganarás, además, fichas que te permitirán tomar un taxi, un autobús o el metro. Con un poco de táctica y suerte con el dado, podrás sacar ventaja sobre los demás jugadores, despertar su espíritu competitivo... ¡y divertirte!

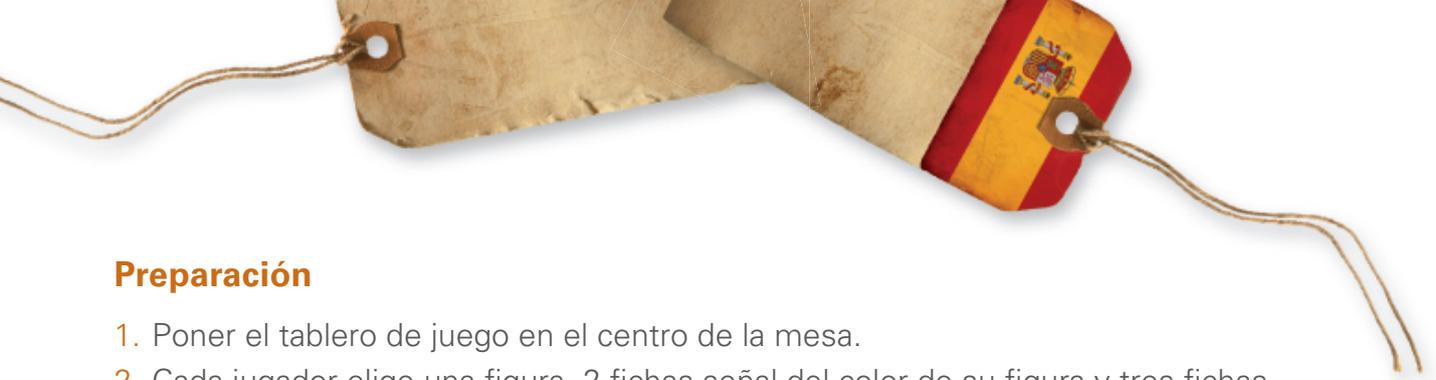
Material del juego

- 1 tablero de juego
- 5 figuras de colores y, por cada una, cuatro fichas-señal del color de la figura
- 5 tarjetas de LLEGADA
- 295 tarjetas con preguntas
- 50 tarjetas ilustradas con las atracciones turísticas de Madrid
- 1 dado
- 60 fichas de viaje



¿Cuál es tu nivel de español?

Este juego tiene en cuenta los distintos niveles de conocimiento del español de los jugadores. Por esta razón, la primera pregunta de las tarjetas es lingüísticamente más fácil (nivel 1), mientras que la segunda es un poco más difícil (nivel 2). Antes de empezar, decide en qué nivel jugarás; cada jugador lo hará por sí mismo. Si decides jugar en el nivel 1, deberás responder siempre a la primera pregunta; si lo haces en el nivel 2, responderás siempre a la segunda pregunta. ¡Ayuda a los que tienen una menor destreza lingüística! Ayudarse mutuamente a superar problemas de pronunciación o comprensión no reduce tus opciones de ganar. Existen dos clases de preguntas: las de cultura general y las referidas a la lengua española.



Preparación

1. Poner el tablero de juego en el centro de la mesa.
2. Cada jugador elige una figura, 2 fichas-señal del color de su figura y tres fichas de viaje.
3. Los jugadores deciden en qué nivel jugarán (ver la nota en la página 1).
4. Barajar las tarjetas de LLEGADA. Luego, poner las tarjetas boca abajo y sacar una tarjeta. Cada jugador extrae una.
5. Cada jugador pone su ficha en la casilla de partida indicada en su tarjeta de LLEGADA.
6. Barajar las tarjetas ilustradas y repartir dos a cada jugador, que las pondrá boca arriba sobre la mesa. Poner el resto de las tarjetas en la baraja de las tarjetas al lado de la mesa.
7. Barajar las tarjetas con las preguntas y colocarlas en el lugar asignado en la caja.

Significado de los símbolos en el dado

-  **Peatón** – avanza 1 casilla sin pagar
-  **Comodín** – avanza de 1 a 4 casillas sin pagar
-  **Taxi** – avanza de 1 a 4 casillas. Precio: 2 fichas
-  **Autobús** – avanza 1 o 2 casillas. Precio: 1 ficha
-  **Metro** – avanza a la estación de metro más cercana y viaja todas las estaciones que desees en la misma línea de metro. La estación más cercana es aquella que está en el mismo recuadro en que se halla el jugador o en un recuadro adyacente. Si la estación más cercana está a 2 o más casillas de distancia, el jugador no puede avanzar. Precio: 1 ficha hasta 3 estaciones; 2 fichas por más de 4 estaciones

Quién gana

El vencedor del juego es aquel que consigue desprenderse primero de sus 2 tarjetas ilustradas, adquirir al menos otras 2 y volver a su casilla de partida.

Nota: Si se quiere prolongar la duración del juego o si juegan sólo 2 o 3 jugadores, recomendamos acumular y desprenderse de 3 o 4 tarjetas por jugador. En este caso, se repartirán a los jugadores 3 o 4 tarjetas ilustradas al principio del juego, y el mismo número de fichas-señal.





Cómo jugar

Cada jugador mirará sus tarjetas ilustradas y las leerá. Por las *coordenadas y el número de imagen* indicados en la tarjeta ilustrada, el jugador sabrá a qué recuadro deberá avanzar. Luego pondrá sus fichas-señal sobre las atracciones turísticas del tablero que correspondan a sus tarjetas ilustradas.

El jugador más joven empezará el juego. Tras echar el dado, moverá su ficha de acuerdo con el símbolo que saque con el dado. El jugador podrá avanzar recto en cualquier dirección, pero no diagonalmente; tampoco podrá dar la vuelta, cambiar de dirección o permanecer en el recuadro.

Si el jugador llega a un recuadro *con una atracción turística que coincide con una de sus tarjetas ilustradas (una casilla con una ficha-señal)*, el jugador de su derecha sacará una tarjeta con preguntas y la leerá en voz alta. Si el jugador contesta a la pregunta correctamente, podrá **desprenderse de su tarjeta ilustrada** (la pondrá sobre la baraja de tarjetas ilustradas) y **tomar una ficha de viaje**. *Después quitará su ficha-señal de dicha casilla.*

Si el jugador llega a una atracción turística *en la que no hay ninguna ficha-señal* (ni la suya ni la de otro jugador), responderá igualmente a una pregunta. Si acierta, podrá **tomar una ficha de viaje, sacar de la baraja la tarjeta ilustrada** correspondiente a la atracción y leerla. Si la tarjeta ya la tiene otro jugador, éste deberá entregársela al primero.

Los jugadores podrán decidir en qué orden se desprenderán o acumularán nuevas tarjetas ilustradas.

***Nota:** Cada jugador pondrá sus tarjetas ilustradas boca arriba para que los demás puedan verlas (de esta manera, el jugador podrá "ganar" tarjetas ilustradas a los adversarios).*

El jugador que se desprenda de las 2 tarjetas ilustradas recibidas al principio del juego y que acumule al menos 2 nuevas tarjetas ilustradas, **emprenderá el camino de retorno a la casilla de partida**. Si en el camino cae en un recuadro con una atracción sin ficha-señal, el jugador deberá responder a una pregunta, que será leída por el jugador de su derecha. Si acierta, **podrá avanzar de 1 a 3 casillas más**; si falla, tendrá que **entregar una de sus tarjetas ilustradas** (la pondrá sobre la baraja de éstas).

El jugador deberá alcanzar su casilla de partida sacando con el dado el símbolo exacto. Si el símbolo del dado no es el adecuado, deberá permanecer donde se encuentra y esperar al próximo turno.

Planear tu Ruta

Echar el dado y avanzar

Desprenderse de las tarjetas ilustradas

Acumular tarjetas ilustradas

El viaje de retorno

En la meta





¿Qué sucede si...

...un jugador no responde correctamente a una pregunta?

Mala suerte. Se va con las manos vacías: ni tarjeta ilustrada, ni ficha de viaje. Tendrá que abandonar esta casilla en el próximo turno, y sólo en un turno posterior podrá parar nuevamente en ella. Si se encuentra ya en el camino de vuelta a su casilla de partida, tendrá que entregar una de sus tarjetas ilustradas.

...un jugador llega a un recuadro en el que está indicada más de una atracción turística?

Si responde bien a la pregunta, el jugador podrá elegir qué tarjeta ilustrada toma de las atracciones turísticas que se encuentran en este recuadro (esto es válido sólo para las atracciones turísticas en las que no hay ninguna ficha-señal). Se recomienda elegir una atracción turística cuya tarjeta ilustrada se encuentre en posesión de otro jugador.

...un jugador ya no tiene más fichas de viaje?

El jugador podrá vender a los otros una de sus tarjetas ilustradas a cambio de 2 fichas de viaje en cualquier momento del juego (pero ninguna de las que él deba desprenderse), si es que, claro, el otro jugador está dispuesto a comprar la tarjeta ilustrada. Si más de un jugador está dispuesto a hacerlo, el jugador vendedor decidirá a quién vendérsela. Otra posibilidad es que el jugador devuelva una de sus tarjetas ilustradas a la baraja y tome una ficha de viaje nuevamente (esto no vale, naturalmente, para las tarjetas ilustradas de las que debe desprenderse). Si el jugador no tiene tarjetas ilustradas, sólo podrá avanzar si saca con el dado el comodín o el símbolo del peatón.

...el jugador llega a un recuadro ocupado ya por otro jugador?

Ese otro jugador deberá volver al recuadro de partida, aunque podría evitarlo si le entrega al jugador que lo amenaza una tarjeta ilustrada (pero ninguna, evidentemente, de las que debe desprenderse) o 2 fichas de viaje.

¡Que te diviertas!



Alle Rechte vorbehalten
© 2011 Grubbe Media GmbH
www.grubbemedia.de

Idee und Konzeption: Inez Sharp / Gerhard Grubbe
Inhalte: Mitglieder und freie Mitarbeiter des ECOS-Redaktionsteams – www.ecos-online.de
Elsa Mogollón, Chefredakteurin ECOS
Leandra Pérez, Koordination und Chefin von Dienst
Autoren: María Jesús Sánchez, Sandra Malfeito, Virginia Azañedo, Juan Ramón García Ober, Covadonga

Jiménez, Giancarlo Sánchez-Aizcorbe, Klaus Walter
Übersetzung: Giancarlo Sánchez Aizcorbe, Hildegard Rudolph
Lektorat: José María Domínguez, Alexis Soto
Design: agenten.und.freunde.de – www.a-u-f.de
Björn Hölle, Martina Dobrindt
Kartografie: Astrid Fischer-Leitl
Bildnachweis: Shutterstock, Turismo de Madrid, Turespaña, Look, Getty, White Star, Mercado de San Miguel, Casa Patas, Cortesía Academia de San Fernando, Cortesía Casa Museo Lope de Vega, Björn Göttlicher, Cortesía Museo de Arqueología, Efe