

TWISTER

¿CÓMO JUGAMOS AL TWISTER?

1- GIRAR LA RULETA.



2- LEER INDICACIÓN RULETA.



3- PONERNOS EN EL TAPETE.



4- MANTENER LA POSICIÓN, NO MOVERSE.

JENGA

¿CÓMO JUGAMOS A LA JENGA?

1- TIRAR EL DADO.



2- COGER Y COLOCAR LA PIEZA  ESPERAR TURNO.

UNA VEZ FORMADA LA TORRE:

1- TIRAR EL DADO.



2- QUITAR PIEZA SIN TIRAR LA TORRE  Y ESPERAR TURNO.

NORMAS JUNGLE SPEED – MACHACADOR DE AJOS

1- REPARTIR CARTAS BOCA ABAJO

2- COLOCAR TÓTEM



3- DAR LA VUELTA A UNA CARTA POR TURNOS

4- JUGADORES CON IGUAL DIBUJO COGEN EL TÓTEM



5- EL JUGADOR MÁS RÁPIDO DA SUS CARTAS AL PERDEDOR

6- SI SE COGE EL TÓTEM POR ERROR, RECIBE CARTAS DESCUBIERTAS.

7- ESPERAR TURNO

CARTAS DE FLECHAS



TODOS A POR EL TÓTEM



NADIE COGE EL TÓTEM



NOS FIJAMOS EN EL COLOR DEL DIBUJO, NO SU FORMA

NORMAS JUEGO DE LA OCA

1- ELEGIR FICHA PARA JUGAR

2- TIRAR  NÚMERO MAYOR EMPIEZA

3- ESPERAR TURNO

4- TIRAR  AVANZAR POR LAS CASILLAS

5- ESPERAR TURNO

CASILLAS ESPECIALES



“DE OCA A COCA Y TIRO POR QUE ME TOCA”



“DE PUENTE A PUENTE Y TIRO PORQUE ME LLEVA LA CORRIENTE”



“DE DADO A DADO Y TIRO PORQUE ME A TOCADO”



UN TURNO SIN JUGAR



UN TURNO SIN JUGAR



NO VOLVER A TIRAR, HASTA QUE OTRO JUGADOR PASE POR ESTA CASILLA



UN TURNO SIN JUGAR



VOLVER A LA CASILLA NÚMERO 1

NORMAS LINCE



1- COLOCAR EL TABLERO



2- REPARTIR 5 FICHAS A
CADA JUGADOR BOCA-ABAJO



3- ESPERAR QUE TODOS LOS
JUGADORES TENGA FICHA

4- TODOS A LA VEZ DAMOS LA VUELTA
A LAS FICHAS



6- QUIEN SE QUEDE SIN FICHAS
PRIMERO GANA