

DEFIENDELO: ES TUYO ES DE TODOS

Reglas del juego de la palmera

El objetivo del juego es recorrer todo el tablero lo más rápidamente posible y acabarlo en la casilla número 63, a la que hay que entrar con una tirada exacta.

NORMAS:

Pueden participar entre 2 y 4 jugadores, cada uno con una ficha de un color determinado. El tablero está compuesto por 63 casillas numeradas y dispuestas en espiral, cada una con un dibujo diferente.

Hay 24 casillas especiales:

- Catorce de ellas, incluidas la primera y la última tienen representadas palmeras: si cae en estas casillas, el jugador salta a la palmera siguiente y vuelve a tirar.
- En las número 6 y 12 están los puentes del canal: el jugador avanza o retrocede hasta el puente siguiente o anterior y vuelve a tirar.
- En la casilla 14, hemos tenido suerte pues esperábamos en autobús de la línea 24 y volvemos a tirar.
- En la 19 encontramos el centro cultural: El jugador realiza una actividad y pierde dos turnos.
- En las casillas 26 y 53 encontramos la Asociación de Vecinos Aldebarán donde entramos a informarnos, los jugadores avanzan o retroceden hasta la siguiente o anterior y vuelven a tirar.
- Si cae en la 31, las piscinas municipales, debe esperar a que las abran, por lo que pierde 3 turnos.
- Si cae en la casilla 42, se ha perdido por el laberinto de calles que forman Valdefierro por lo que regresa a la casilla número 5 y de “palmera a palmera” tiro por que me toca.
- En casilla 48 nos encontramos con la línea 36 de autobús y esperando a que llegue perdemos 2 turnos.
- Si cae en la casilla 52, se está jugando un rato en el potrero, por lo que pierde un turno.
- En la casilla 58, nos encontramos a la muerte, el jugador deberá situarse en la casilla número 1 y comenzar de nuevo a recorrer el tablero cuando llegue su turno.

La casilla final, 63, solo puede ser alcanzada con una tirada exacta. Si un jugador tira el dado y saca un número mayor al de casillas que le faltan para llegar a la final, deberá avanzar hasta llegar a ésta y después retroceder hasta completar el número de puntos de la tirada.

Desde la Asociación de Vecinos Aldebarán esperamos que disfrutes jugando con nuestro barrio y que juntos aprendamos a conocerlo mejor y respetar su entorno y a todos los que convivimos en sus calles y plazas.

Nuestro agradecimiento a Francisco González , que ha dibujado y pintado el tablero del juego de la palmera.

PATROCINA:



PROMUEVE: A.A.V.V. ALDEBARÁN

