

Un juego con vocabulario de posición relativa...

Necesitamos **un dado** y **fichas** que representen jugadores (monedas, tapitas)

Pueden imprimir el **tablero** y **guía de direcciones**, o utilizar un tablero de ajedrez o damas...

Objetivo

El juego consiste en llevar nuestra ficha de la **SALIDA** a la **LLEGADA**, avanzando, retrocediendo o con penalizaciones de acuerdo al número que arroje el dado.

Instrucciones

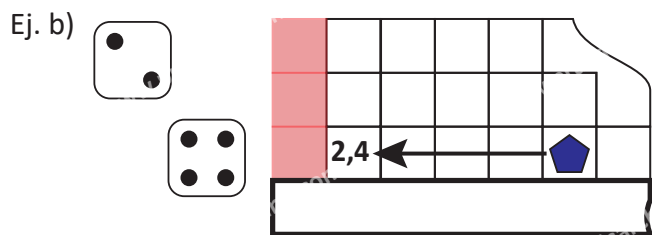
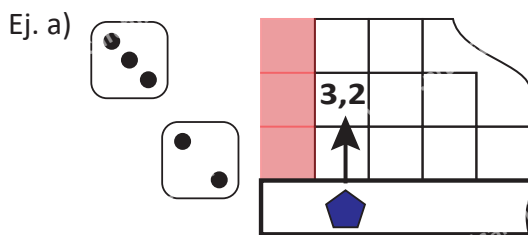
Cada jugador ubica su ficha en cualquier lugar de la línea de **SALIDA**, alineado a los casilleros del tablero, excepto las últimas columnas.

Las columnas rojas laterales (sombreadas en impresión blanco y negro) indican el “**área fuera de tablero**”

Por turno, cada jugador arroja el dado dos veces:

la **primera** indica la dirección de acuerdo a la guía, la **segunda** la cantidad de casilleros

Ej. a): 3, 2 avanzar dos casillas. Ej. b): 2, 4 mover cuatro casillas a la izquierda.



El jugador toma su ficha y **DEBE** decir en voz alta (y en chino) **dirección y número de casillas**.

Ej. a): qiánmiàn liǎng gè

Ej. b): zuǒbiān sì gè

Situaciones:

*dirección **3: adelante**, avanza tantas casillas como indique el siguiente dado.

El juego no inicia hasta obtener un 3 (ó un 5).

Decidir previamente si la LLEGADA se alcanza o no con número exacto.

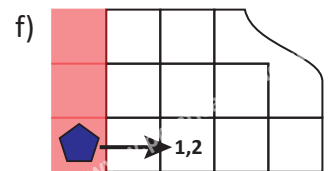
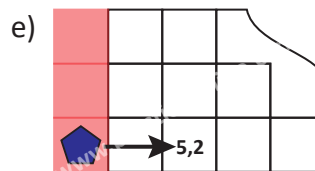
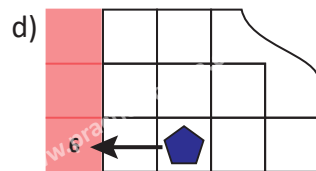
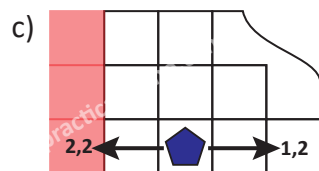
*las direcciones **1: derecha**, **2: izquierda** y **6: afuera** se realizan en la misma línea, **NO** avanzan.

Si el desplazamiento a izquierda o derecha obliga a salir del tablero, se coloca la ficha en la misma fila en la columna roja. Ej. c) y d)

Para reingresar al juego el jugador debe, en el próximo turno, obtener un 5: adentro, 1: derecha o 2: izquierda, (sólo el lado aplicable, si la ficha está en la columna izquierda sólo puede reingresar con un 1: a la derecha) y tirar el dado para determinar cuántas casillas mueve su ficha y reiniciar desde la misma fila. Ej. e) y f)

Si no obtiene 5, 1 ó 2, vuelve a la línea de SALIDA.

*dirección **6: afuera**, la ficha se desplaza directamente al casillero rojo (cualquiera izquierda o derecha), y aplican las reglas del caso anterior (obtener un 5 o volver a la SALIDA)

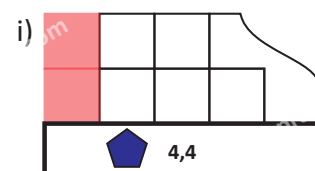
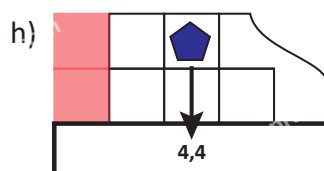
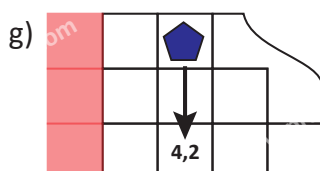


*dirección **4: atrás** se retrocede sólo hasta la línea de SALIDA, si la ficha se encuentra en ella, es un turno nulo, no hay movimiento.

Ej. g): dados 4, 2 retroceder dos casillas: la ficha está en la fila x hasta la x-2.

Ej. h): dados 4,4 retroceder 4 casillas desde la fila 2 hasta SALIDA, sólo 2 casillas.

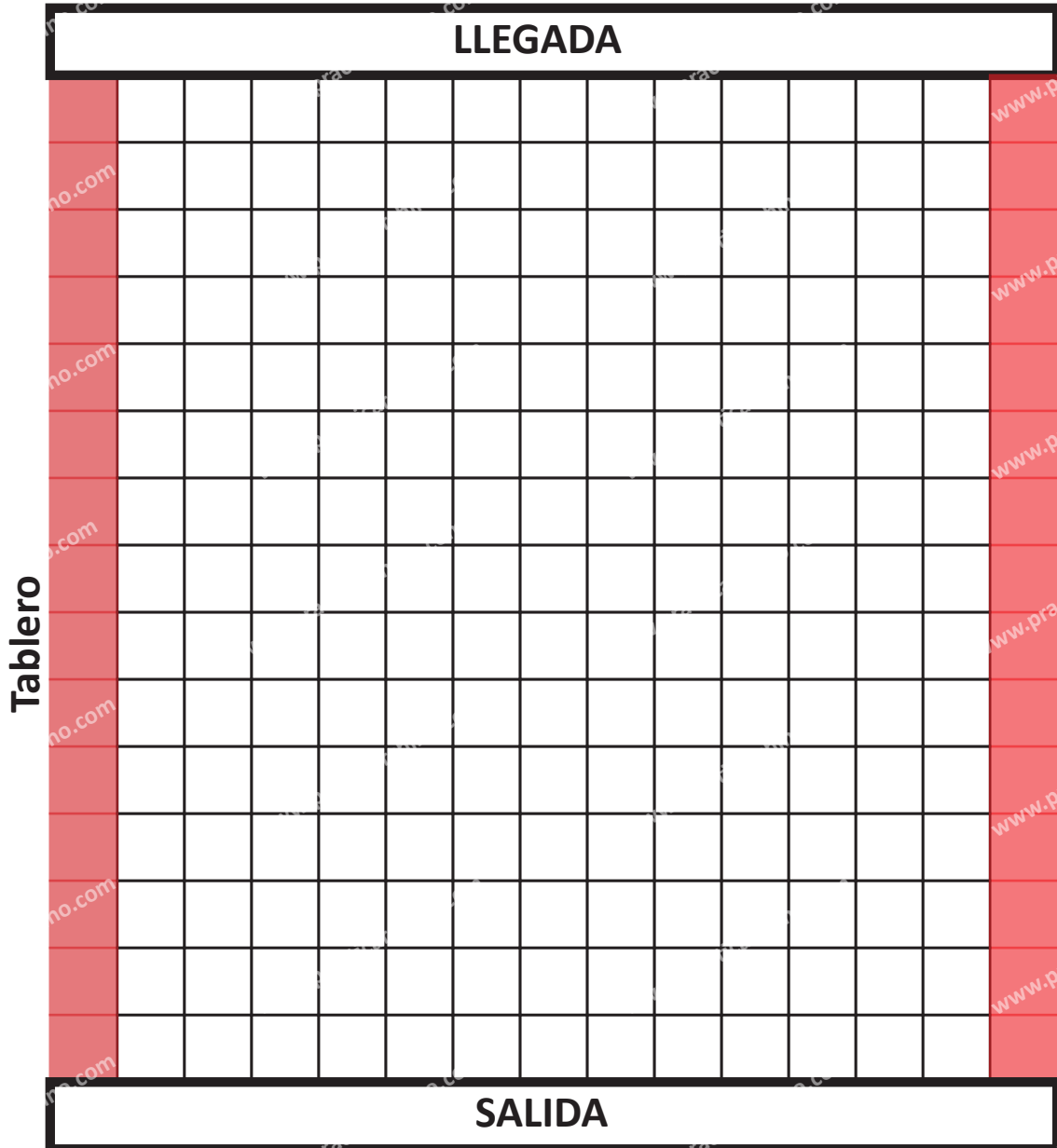
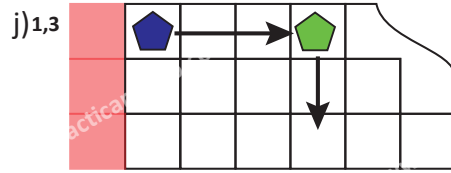
Ej. i): dados 4,4 la ficha esta en la SALIDA no retrocede!



*dirección **5**: **adentro**, reingresa al tablero. Si la ficha esta en juego, la dirección sera **adelante**.

Volver a tirar para el número de casillas

Si el movimiento (dirección + número de casillas) lleva hasta un casillero ocupado por una ficha, ésta retrocede dos casillas..



Guía de Dirección

- 1 = yòubiān - 右邊
- 2 = zuǒbiān - 左邊
- 3 = qiánmiàn - 前面
- 4 = hòumiàn - 後面
- 5 = lǐmiàn - 裡面
- 6 = wàimiàn - 外面