



Download



Download

O-WEB.ru

[Shutterstock Pack Vol. 2.27](#)

RULETA Y PUNTO

- Este interesante pasatiempo puede jugarse con cualquier número de participantes, bien individualmente, o agrupados por equipos.
- El juego debe ser controlado y decidido por un árbitro.
- El paquete de preguntas con la inscripción vuelta abajo, se depositará frente al árbitro, quien hará funcionar la ruleta y cuando se detenga indicará en voz alta la letra en suerte. Seguidamente tomará la tarjeta superior y leerá la pregunta. Las respuestas deben consistir en una sola palabra que aclare la pregunta y que forzosamente empezará con la letra indicada en la ruleta. El primer participante que responda correctamente se hará cargo de la tarjeta acertada. El vencedor será el jugador o el equipo que consiga el mayor número de tarjetas.
- Si nadie responde acertadamente, la tarjeta se situará en el último lugar y seguirá el juego.
- Puede también sacarse la letra y leer la pregunta al jugador de turno; si responde en forma correcta, se le entrega la citada tarjeta o, en caso contrario, se deposita al fondo del paquete y corre el turno.
- Es posible y hasta interesante que se discuta la corrección de la respuesta aplicada. Entonces será el árbitro quien decida y su veredicto será siempre inapelable.

PARCHEESI

TABLERO N.º 1.—2, 3, 4 jugadores con 4 fichas y 1 dado cada uno.

Se colocan las fichas en los cuadrados de espera, siendo el objetivo, saliendo de la casilla A, dar la vuelta a todo el tablero como se indica en la figura n.º 15.

REGLA N.º 1.—Para poner ficha en juego es preciso sacar un 5.

REGLA N.º 2.—Los jugadores juegan por turno, avanzando tantas casillas como cualquier ficha como indique el dado.

REGLA N.º 3.—El 6 repite tirada, pero si se sacan tres 6 seguidos, la ficha movida últimamente pasará al Cuadro de Espera.

REGLA N.º 4.—Cuando un jugador lanza los 4 fichas en juego, cuando saque un 6, cuenta 7.

REGLA N.º 5.—Cuando una ficha coincida con una casilla ocupada por otra de distinto color, MATA a ésta, obligándole a volver al Cuadro de Espera. El Matador adelanta 20 puestos con cualquiera de las fichas que tenga en juego.

REGLA N.º 6.—Quedan exceptuadas del caso anterior las fichas que ocupen las casillas señaladas con un círculo, que se denominan SEGUROS.

REGLA N.º 7.—Dos fichas de un mismo color en una casilla forman BARRERA. Esta tendrá que deshacerse cuando el jugador que la forma saque un 6.

REGLA N.º 8.—Cada ficha que entra en CASA da derecho a su jugador a avanzar 10 puntos con la ficha que desee. Para entrar en CASA es preciso que el número de puntos conseguidos sea exacto.

Gana el jugador que logre antes entrar sus 4 fichas en CASA.

OCA

TABLERO N.º 2.—2 ó más jugadores con una ficha cada uno. Dos dados.

Cada jugador lanza por turno los 2 dados y avanza tantas casillas como números indiquen éstos. — Al caer en una casilla que represente una Oca, pasa a la Oca inmediata siguiente y vuelve a tirar. — En los números que indicamos a continuación, cada vez que un jugador caiga en ellos, pagará una cantidad convenida previamente al fondo común, y se seguirán las reglas siguientes:

N.º 6, pasa al 12. — N.º 19, pierde 2 turnos. — N.º 26, si al volver a tirar saca un 3 pasará al N.º 53. — N.º 31 y 52, espera a que otro jugador le reemplace y se sitúa en el sitio que éste ha dejado. — N.º 42, retrocede al número 30. — N.º 58, retrocede al número 1.

Si en el curso de la partida se coincide en una casilla ocupada por otro jugador, éste pasará a la casilla que ha dejado el que llega.

Gana la partida el que llega antes al N.º 63, teniendo que coincidir con tirada exacta, y si no, retroceder todos los puntos sacados de más. Este retroceso está sometido a todas las reglas del juego.

QUITA Y PON

El número de jugadores es ilimitado.

- Hacer un fondo común con aportaciones de todos los jugadores por partes iguales.
- Sorteo del que inicia la partida.
- Puntualizar las cantidades que se pondrán o retirarán por las indicaciones de la cara que quede en la parte inferior de la perinola.
- Se jugará siguiendo un turno pagando o cobrando del fondo según regla N.º 3.

LAS RATAS

TABLERO N.º 6. (Figura N.º 16).—Jugadores: 2, 3 ó 4, cada uno con una rata de un color, un dado y 4 fichas para efectuar pagos.

Tiran por turno, colocando su rata sobre el número que indique el dado.

Cuando una rata se coloca sobre una casilla ocupada por otra, recibirá de ésta un tanto. Si una rata ocupa la casilla de su color, no paga al ser ocupada por otra. Cuando una rata encuentra ocupada la casilla de su color, cobrará dos tantos. — Ocupando las casillas número 1 ó 6, se paga un tanto a cada uno de los jugadores, excepto a las que ocupen estas mismas casillas.

Los jugadores que agoten sus tantos, quedan eliminados al cuando le toca el turno no ha conseguido ningún tanto. — Si un jugador no dispone de suficientes peones para hacer un pago, empezará a pagar a los jugadores por su derecha.

Gana el jugador que consiga reunir los tantos de todos sus contrincantes.

SUMA Y MULTIPLICA

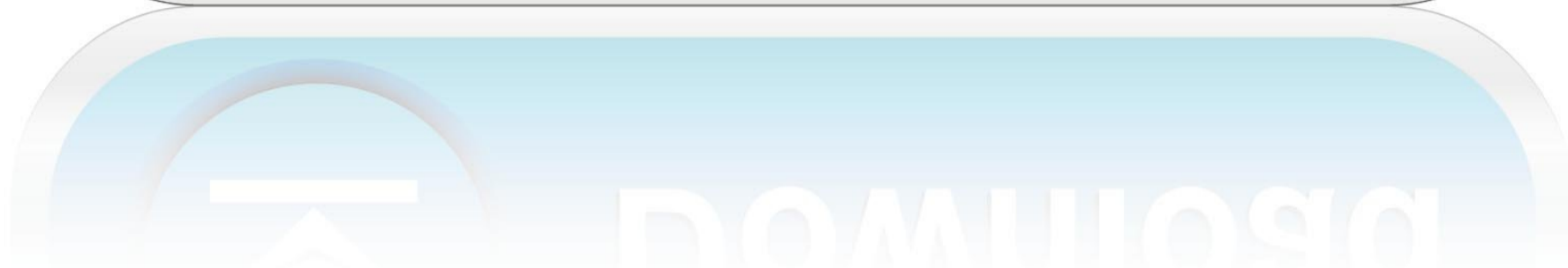
TABLERO N.º 6. (Figura N.º 17).—Jugadores: 2, 3 ó 4, cada uno con 4 fichas o peones de un color.

Se tira el dado por turno, colocando el peón sobre el tablero en la casilla que indique el dado.

En una casilla pueden haber peones de uno o varios jugadores.

Cuando un jugador tiene todas sus fichas colocadas sobre el tablero, al tirar el dado puede avanzar, bien multiplicando el número de la casilla que ocupa por el

[Shutterstock Pack Vol. 2.27](#)



0-WEB.ru

shutterstock packages

shutterstock package, shutterstock package price india, shutterstock pack, shutterstock pack free download, shutterstock packaging template, shutterstock package details, shutterstock package images, shutterstock images pack, shutterstock prepaid image packs, shutterstock video package, shutterstock packages, shutterstock collection pack download, shutterstock icon pack

shutterstock pack

shutterstock packaging template

58e464f20e