



ANIMALES FASCINANTES

CONTENIDO DEL JUEGO

1 tablero de juego / 96 cartas de preguntas / 4 personajes con peanas / 8 fichas "Animales en peligro - Vida"

OBJETIVO DEL JUEGO

Responder a las preguntas sobre Animales Fascinantes de nuestro planeta para poder avanzar por el tablero y llegar al final del recorrido en primera posición.

¿CÓMO SE JUEGA?

PREPARACIÓN

Coloca el tablero en el centro de la mesa y pon una ficha de "Animales en peligro" encima de cada casilla marcada con un signo de admiración.

Baraja todas las cartas de preguntas y déjalas a un lado, formando un montón boca abajo.

A continuación, cada jugador elige un personaje para jugar con él y lo coloca en la casilla de salida. Empieza la partida el jugador más joven.



DESARROLLO DE UNA RONDA

En tu turno, el jugador que está a tu izquierda roba la primera carta del montón y te lee la pregunta del nivel que tú le indiques. Hay preguntas de 3 niveles. Como más alto es el nivel de la pregunta más difícil es responderla, pero si la aciertas, también te permite moverte más casillas (ver siguiente apartado).

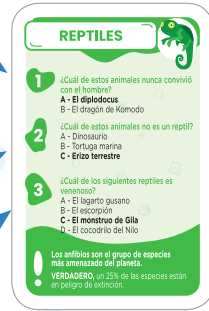


NIVELES DE LAS PREGUNTAS

NIVEL 1: una pregunta con 2 opciones de respuesta. Si respondes correctamente a una pregunta de nivel 1, **avanzas una casilla.**

NIVEL 2: una pregunta con 3 opciones de respuesta. Si respondes correctamente a una pregunta de nivel 2, **avanzas dos casillas.**

NIVEL 3: una pregunta con 4 opciones de respuesta. Si respondes correctamente a una pregunta de nivel 3, **avanzas tres casillas.**



Si respondes correctamente a la pregunta del nivel elegido, avanzas tu personaje el número de casillas que corresponda a su nivel. En caso de que la casilla de destino esté ocupada por otra ficha, te mueves a la siguiente que esté libre. Pero si la respuesta no es correcta, permanecerás en la casilla en la que te encuentres. Una vez dada una respuesta, sea correcta o no, el turno pasa al siguiente jugador.

Si al mover tu personaje pasas por encima de una casilla de **"Animales en peligro"** con una ficha sobre ella, te detienes en esa casilla y deberás responder una pregunta de **verdadero o falso**. Si la respondes correctamente ganas la ficha y en tu próximo turno ya puedes moverte con normalidad escogiendo el nivel de la pregunta que quieres responder. Si fallas, deberás quedarte en esa casilla y volver a intentarlo cuando sea tu turno. Atención, en una casilla de **"Animales en peligro"** puede haber más de un jugador mientras tenga su ficha en ella. Hasta que no la gane alguien, nadie podrá seguir avanzando.



Ficha ANIMALES EN PELIGRO

Cuando un jugador gana una **ficha de "Animales en peligro"**, la gira y se convierte en **una vida**. Puede gastarla cuando quiera para tener una segunda oportunidad de responder una pregunta que le acaben de hacer. Una vez usada, la ficha se devuelve a la caja.



Ficha VIDA

Si un jugador pasa por encima de una casilla de **"Animales en peligro"** sin ficha encima, porque ya ha sido ganada, no tiene que detenerse en ella. Si cae en ella, jugará como si se tratara de una casilla normal y escogerá el nivel de pregunta que quiera responder.

FIN DE LA PARTIDA

El primer jugador o jugadora que llegue al final del recorrido, será quien gane la partida.

MODALIDAD PARA LOS MÁS PEQUEÑOS

Los jugadores más jóvenes pueden escoger jugar solo con las preguntas de nivel 1 o de nivel 1 y 2 y sin usar las fichas de **"Animales en peligro"**. En ese caso, el número de casillas que avancen se pueden obtener con un dado tradicional (no incluido): con un 1 o un 2, se avanza 1 casilla; con un 3 o un 4, se avanzan 2 casillas; con un 5 o un 6, se avanzan 3 casillas. Si aciertan la pregunta pueden volver a tirar el dado y si la fallan pasan turno.



www.educaborras.com



¡ADVERTENCIA!



PARTES PEQUEÑAS. PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS. LOS CONTENIDOS DE ESTE JUEGO PUEDEN VARIAR DE LO MOSTRADO EN LAS FOTOGRAFÍAS.

Fabricado en España por **EDUCA BORRAS, S.A.U.**
Osona, 1 · 08192 Sant Quirze del Vallés · España



©HappyLearning

NC899/04/19320