



CONSORCIO MUSEO ETNOGRÁFICO EXTREMEÑO

GONZÁLEZ SANTANA

EL
JUEGO
DE
LAS
TORRES

/FUNDACIÓN CB

MATERIALES



Un tablero de 5x5m



Una ficha de diferente color para cada jugador



Un dado gigante



120 tarjetas de preguntas



2 o más jugadores
Recomendado: 2 a 4



Los jugadores deberán descalzarse y jugar con calcetines



REGLAS

Existen dos modalidades de juego: el clásico, muy sencillo, y el de tarjetas, de mayor dificultad.

El tablero es una lona de alta resistencia, de 5x5 metros, es decir, para jugar en el suelo, que se compone de 65 casillas numeradas del 1 al 65, con fotografías que representan los siguientes bloques: **monumentos, religión, tradiciones, música, urbanismo, personajes, historia, museo, otros**, de la ciudad de Olivenza.

Dependiendo de la casilla en la que se caiga, se avanzará, retrocederá o sufrirá una penalización. Estas casillas, llamadas **casillas especiales**, se encuentran señalizadas en **rojo**.

Los jugadores tiran por orden, comenzando el que obtiene mayor puntuación con el dado.

Cada participante avanza según el número que sale una vez lanzado el dado.

La **nº 65** solo se puede alcanzar con una tirada exacta. Si con la tirada saca un número mayor al de las casillas que le quedan por recorrer, deberá avanzar hasta llegar a la 65 y después retroceder hasta completar el número de casillas que le faltan.

Cuando el jugador cae en cada una de las casillas, es importante que diga en voz alta el enunciado de la misma, con el fin de que se le quede grabado el patrimonio local.

JUEGO CLASICO O SENCILLO

Avanzar o retroceder según las normas de las **casillas especiales** hasta llegar a la 65.



TORRE Casillas 5, 8, 14, 18, 22, 27, 32, 38, 41, 46, 50, 54 y 58.
Una vez que se cae en una de ellas, se pasa inmediatamente a la otra torre, al tiempo que dice: "De torre a torre y tiro para que no me amodorre". **Vuelve a tirar.**

PUENTES Casillas 6 (Puente Ajuda) y 12 (Puente de Piedra Aguda).

Si se llega hasta una de ellas se avanzará o se retrocederá volviendo al otro puente, diciendo:

"De puente a puente y tiro porque me lleva la corriente".

Vuelve a tirar.



IGLESIA DE SANTA MARÍA MAGDALENA Casilla 16.

Una vez en esta casilla, el jugador se desplazará hasta la 19 (interior del citado templo), diciendo:

"Si en la Magdalena estás, en sus columnas te fijarás".



BANDA DE LA FILARMÓNICA Casilla 25.

Si se llega a esta casilla, se pierde un turno y te ves obligado a decir:

"La banda tocará y su música escucharás".

POZO Casilla 31.

Posicionado en esta casilla, no se podrá volver a tirar hasta que otro jugador caiga allí o pasen 2 turnos.



FUENTE DE LA CUERNA Casilla 37.

Una vez se alcance esta casilla, se pierde un turno de tirar, a la vez que se dice en voz alta:

"En la fuente quedarás y la ropa lavarás".

PLAZA DE TOROS Casilla 52.

Si se cae en la plaza de toros, se pierde un turno, a la vez que se recita:

"La corrida va a empezar, siéntate ya".



IGLESIA DE SANTA MARÍA DE LA ASUNCIÓN O DEL CASTILLO

Casilla 55. Situado en esta casilla, se avanzará hasta la casilla 60 (Árbol de Jesé), recitando lo siguiente:


"Al árbol iré y por eso en la iglesia entraré".



CEMENTERIO Casilla 57.

Si se cae en esta casilla, se retrocederá hasta la casilla de salida y se espera el turno para comenzar.

JUEGO AVANZADO DE TARJETAS

En esta modalidad el objetivo es el mismo que en el juego clásico, llegar a la casilla final. Se respetarán las **casillas especiales** y, en las que aparezca una interrogación , una vez que se caiga habrá que coger una tarjeta y responder a la pregunta que se haga, eligiendo entre 3 opciones. Si la respuesta es correcta, se vuelve a tirar; si es incorrecta, se retrocede una casilla.

TARJETAS

Hay un total de 120 tarjetas clasificadas en 9 categorías: **monumentos, religión, tradición, música, urbanismo, personajes, historia, museo y otros**. Para distinguirlas, cada categoría tiene un color diferente:

HISTORIA

MÚSICA

MONUMENTOS

URBANISMO

RELIGIÓN

PERSONAJES

TRADICIONES

MUSEO

OTROS

Las tarjetas se colocarán mezcladas, boca abajo, cerca del tablero y se cogerá la de arriba. La lectura de la pregunta la hará un jugador diferente al que está jugando, debido a que la respuesta está visible. La tarjeta leída volverá a la parte inferior del conjunto o a otro montón.

Todas las preguntas están relacionadas con las 65 casillas del tablero.

