

REGLAS DEL JUEGO

PREPARACIÓN DEL JUEGO.

Al abrir el tablero observará que se compone de un dado, que se mueve pulsando "Lanza"; un mapa de juego con casillas de distintos colores; cuatro fichas, una para cada jugador o equipo que se mueven arrastrándolas con el ratón; y cinco botones de los mismos colores de las casillas para seleccionar las preguntas pulsando sobre ellos.

FORMA DE JUGAR

Cada jugador o equipo tira el dado, y el que consiga mayor puntuación comienza el juego. Lo sigue la persona o equipo que queda en su derecha, y así sucesivamente. Gana quien llegue antes al final del Camino de Santiago ("llegada").

Hay dos opciones de juego:

A) RUTA DEL PEREGRINO.

- Número de peregrinos: de 1 a 4. Pueda jugar una persona sola o contra otros.
- Casillas especiales.
 - *Esguince*. Has tropezado y te has caído. Tienes que esperar a la asistencia médica. Pierdes tiempo y retrocedes cinco casillas.
 - *Caída*. Aunque sea leve, debes reponerte del golpe. Para ello, tienes que mover cinco casillas hacia atrás.
 - *Paso rápido*. Las fuerzas y el tiempo te acompañan. Andas muy rápido y adelantas cinco casillas.
 - *Montañas*. En la subida a las montañas tu fuerza disminuye y reduces el paso. Tienes que tirar el dado de nuevo, y retroceder el número de casillas que te salga.
 - *Paso ligero*. Estás Cerca de una posada o del final de la peregrinación. Empiezas a andar más deprisa y adelantas dos casillas.
 - *Pájara*. Te encuentras muy mal. Demasiado esfuerzo para tu cuerpo. Retrocedes diez casillas o esperas a que pasen todos los jugadores.
 - *Lluvia*. Está lloviendo y tienes que quedarte en el albergue hasta que el tiempo mejore. Tira el dado y espera sin tirar el número de turnos que te salga.

· *Albergue* . Has llegado a un albergue donde te pondrán un sello de peregrino. Lanza el dado otra vez y mueve.

- *Movimiento de los peregrinos*: siempre avanzando casillas, si no cae en ninguna casilla de bonificación o penalización.

- *Preguntas*: cuando se cae en una casilla que no contenga bonificación o penalización (caída, esguince, paso rápido, etc.), tienes la opción de responder una pregunta del mismo color que la casilla donde has caído. Sólo respondes verdadero o falso. En caso de acertar, avanzas una casilla. Si no aciertas, te quedas donde estés. A la hora de elegir esta opción, tienes que tener siempre en cuenta si te interesa o no avanzar un puesto.

B) JUEGO POR CAMINOS.

El juego consiste en que los peregrinos (jugadores o equipos) realizan uno de los caminos . Hay tres tipos de Caminos: Camino del Norte, Camino Francés y Camino Vía de la Plata.

Las casillas especiales y preguntas siguen la misma regla que en el juego del "Camino de Santiago". La ventaja de estas opciones de juego es que son más cortas y se pueden finalizar en una sesión de clase.

AVISO

"El Camino de Santiago" es un juego educativo. Lo importante no es que en el Mapa de España hubieran aparecido todas las ciudades y localidades que la integran, por necesidad del espacio o recorrido ha sido imposible. Igualmente, pedir disculpas ya que por la misma causa alguna ciudad ha tenido que ser desplazada de su verdadera ubicación.

Para una correcta visualización de todos los componentes del juego, debe tener instalado en su ordenador Adobe Flash Player, si aún no lo tiene, puede descargarlo pinchando [AQUÍ](#) e instalarlo.

Camino Vía de la Plata



3

SALIDA

2

3

10

9


8


7

5

4

11





12

13



15

16



18



19

LLEGADA




24



22

21



3

Camino del Norte



SALIDA

2

4

5

12



10



8






16

17




LLEGADA

