

Juego de la honda

Después de armar el campo del juego de la honda, estarás listo para empezar. Este juego tiene diferentes variantes. Éstas se explican a continuación:

Objetivo del juego:

Este juego se juega de a dos. El objetivo del juego que el campo de juego propio quede vacío antes de que lo logre el oponente.

Variante 1: Clásico

Cada participante recibe seis fichas, que se deben colocar en el campo de juego propio.

Preparados, listos, ¡ya!

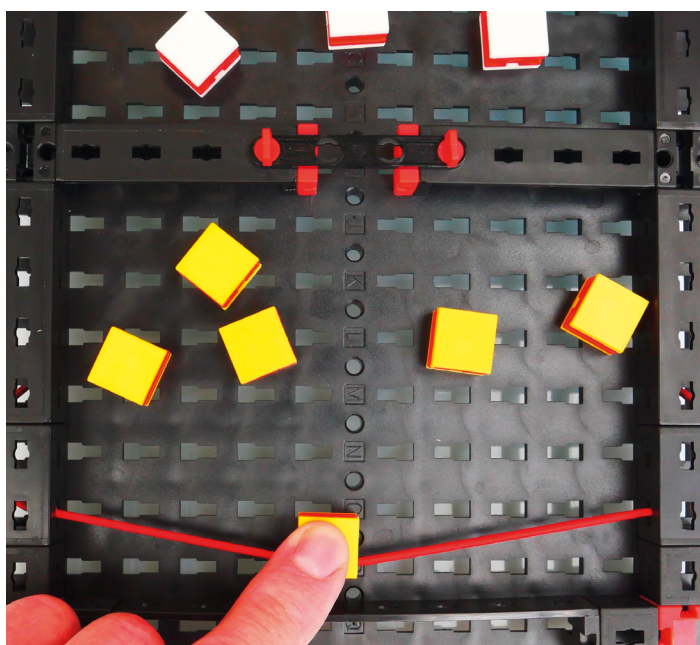
Intentad disparar las fichas de vuestro campo a través de la portería hacia el campo del oponente lo más rápido posible. Para ello, tomad una ficha, colocadla en la banda elástica, tirad de la ficha hacia vosotros y luego soltadla.

La tensión de la banda elástica hace que la ficha salga disparada hacia delante. Aseguraos de apuntar bien para darle a la portería.

Cuando el campo de juego propio esté vacío y todas las fichas estén en el campo de juego del oponente, habréis ganado.

Variante 2: El torneo

Si sois más de dos jugadores, podéis organizar un gran torneo de hondas. Formad siempre equipos de dos, que compiten entre sí. Luego, compiten entre sí los ganadores de la primera ronda. Jugad hasta que quede un solo jugador.



Bolos de mesa

Después de armar el juego de bolos de mesa, estarás listo para empezar. Este juego tiene diferentes variantes. Éstas se explican a continuación:

Objetivo del juego:

El objetivo del juego es eliminar el mayor número posible de bloques con el trompo para conseguir puntos.

Variante 1: Trompo en solitario

Coloca los tres bloques en el campo de juego como se muestra en la imagen. Coloca el trompo en el punto de partida en la parte inferior del campo de juego.

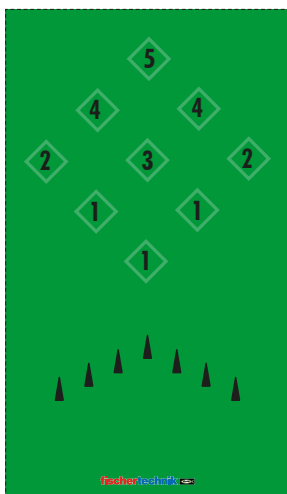
Ahora es el momento de empezar: poner el trompo en movimiento; para eso, sujétalo con los dedos índice y pulgar y gíralo rápidamente.

El trompo gira y avanza hacia los bloques. ¿Puedes voltear todos los bloques con un solo giro?

Consejo: También puedes organizar los bloques de otra forma. ¿Por qué no formas un triángulo o colocas sólo dos bloques separados?

Variante 2: El duelo

En esta variante juegas contra uno o más compañeros. Pensad de antemano, cuántas rondas queréis jugar. Se otorgan puntos por cada bloque derribado, por ejemplo así:



Cambia la posición de los tres bloques en cada ronda. Esto aumenta el desafío y hace que el juego sea más emocionante. Girad el trompo por turnos y anotad los puntos obtenidos. Al final del juego, se suman los puntos. Quien tenga más puntos, gana.

Consejo: Esta variante no sólo puede jugarse de a dos. También pueden participar varios jugadores.

Variante 3: ¿Quién puede hacer girar el trompo por más tiempo?

Nota: Necesitarás un cronómetro.

Para esta variante, se retiran todos los bloques del tablero. Decidid quién empieza y quién toma el tiempo. El jugador que toma el tiempo cuenta: 3, 2, 1, ¡YA! Entonces pone en marcha el cronómetro y se gira el trompo. Quien consiga mantener el trompo en movimiento durante más tiempo con un solo giro, gana.

Laberinto

Después de armar el laberinto, estarás listo para empezar. Este juego tiene diferentes variantes. Éstas se explican a continuación:

Objetivo del juego:

El objetivo del juego es guiar la pequeña bola de metal por el laberinto y hasta la meta sin que se caiga del campo de juego ni quede atascada en las esquinas.

Variante 1: El camino correcto

Toma la bola de metal y colócala en la posición de partida en el campo de juego.

Sostén el laberinto con ambas manos y balancéalo para mover la bola de metal. Asegúrate de no hacer movimientos demasiado bruscos, porque la bola metálica podría salirse del campo de juego. Cuando la bola de metal llega a la meta, ganas el juego.

Esto requiere un poco de habilidad y práctica. Una vez que hayas conseguido llevar la bola hasta la meta, podrás enfrentar un nuevo reto. Toma un cronómetro o un reloj con segundero y comprueba cuánto tiempo tardas en guiar la bola de metal desde el principio hasta la meta del laberinto. ¿Puedes mejorar tu tiempo la próxima vez?

Variante 2: Trabajo en equipo

Para la segunda variante del juego, necesitas un compañero. Coloca la bola de metal en la posición de partida. Luego, cada uno de vosotros toma dos esquinas del campo de juego. Esto requiere buena coordinación y algo de destreza.

Vuestro objetivo es conseguir que la bola de metal llegue a la meta. Para lograrlo, debéis coordinar vuestros movimientos. Fijaos quién debe mover el campo de juego en qué dirección para desplazar la bola por el laberinto.

Consejo: También podéis medir el tiempo e intentar conseguir la mejor marca.

Variante 3: Un laberinto nuevo

Después de haber maniobrado con éxito la bola de metal a través del laberinto, es el momento de una nueva forma. Puedes mover las piezas del campo de juego como quieras para construir un nuevo laberinto. Si notas que te gusta una forma en particular, puedes dibujarla o fotografiarla para poder volver a construirla más adelante.

Pachinko

Después de armar el modelo, estarás listo para empezar. Este juego tiene diferentes variantes. Éstas se explican a continuación:

Objetivo del juego:

El objetivo del juego es adivinar a dónde llegará la bola de metal una vez que haya recorrido el campo de juego.

Variante 1: ¿Cuál es el camino?

Mueve el embudo hasta la posición desde la que quieras que parta la bola de metal. A continuación, piensa en la trayectoria que seguirá la pelota por el campo de juego y calcula dónde llegará al fondo. Coloca la meta en este punto.

Si la bola llega a la meta, has acertado con tu suposición. Si la pelota se pierde, debes volver a ajustar la posición. Mueve la meta a otra posición. La bola también puede tomar una trayectoria distinta a la de la primera vez. Deja partir la bola de metal siempre de la misma posición y observa atentamente los distintos caminos que sigue.

Si has conseguido estimar correctamente la trayectoria de la pelota, puedes intentarlo desde diferentes posiciones de partida. ¿Puedes predecir la trayectoria de la bola?

Variante 2: Una forma nueva

En la segunda variante, puedes modificar el campo de juego. Para esto se colocan los balancines y los obstáculos en diferentes posiciones. ¿Cómo influye esto en la trayectoria de la bola?

Intenta elegir una posición de partida y una posición de destino fijas. A continuación, coloca los obstáculos para que la bola vaya desde el embudo hasta la meta. Intenta mover los obstáculos hasta que la bola llegue a la meta.

Variante 3: El duelo

Un compañero coloca los obstáculos de una forma nueva y decide una posición de partida fija. Ahora es tu turno: piensa en dónde caerá la bola de metal y coloca la meta en la posición correcta. Si aciertas, obtienes un punto. Si la bola no llega a la meta, no obtienes ningún punto. Tomad turnos y seguid construyendo nuevas pistas para el oponente. Quien al final tenga más puntos, gana.

Pinball

Después de armar el modelo, estarás listo para empezar. Este juego tiene diferentes variantes. Éstas se explican a continuación:

Objetivo del juego:

El objetivo del juego es hacer tantos puntos como sea posible. Para ello, se lanza una pequeña bola de metal a través del campo de juego. La bola choca contra diversos obstáculos que cambian su trayectoria. Al final, la bola cae en una casilla numerada que indica el puntaje obtenido.

Variante 1: Aventura por puntos en solitario

Necesitarás un bolígrafo y un papel para anotar los puntos.

Toma la bola de metal y colócala en la posición de partida.

A continuación, tira la placa sobre la que está la bola hacia afuera, tirando hacia abajo el disco que se encuentra debajo. Al soltarlo, el resorte impulsa la pelota al campo de juego.

Toma un papel y un bolígrafo y suma el número de puntos que hayas obtenido en cinco rondas. ¿Podrás obtener un mejor puntaje la próxima vez? ¿Qué pasa con la bola si la lanzas con más o menos fuerza al campo de juego?

Variante 2: El duelo

En esta variante juegas contra un compañero. Pensad de antemano, cuántas rondas queréis jugar. A continuación, tomad turnos para lanzar la bola al campo de juego y no olvidéis anotar los puntos.

Al final, se suman los puntos. Quien haya conseguido más puntos, gana.

Consejo: Esta variante no sólo puede jugarse de a dos. También pueden participar varios jugadores.

Variante 3: Nuevas pistas

Toma la bola de metal y colócala en la posición de partida. Lanza la pelota tres veces seguidas al campo de juego y suma los puntos obtenidos.

Ahora cambia el campo de juego, por ejemplo, cambiando las ruedas de posición o moviendo los pequeños obstáculos cuadrados.

Ahora lanza la pelota tres veces al campo de juego y suma los puntos. ¿Puedes influir en tu puntaje si construyes distintas formas?

Consejo: Puedes jugar esta variante con varios jugadores. Podéis, por ejemplo, construir una nueva pista para el otro y ver quién consigue más puntos.

Juego de pelota

Después de armar el juego de pelota, estarás listo para empezar.

Objetivo del juego:

El objetivo de este juego es derribar todos los bolos con la bola de metal.

Variante 1: El tiro perfecto

Pon los tres conos junto al campo de juego, tal como se ve en la imagen.

A continuación, coloca la bola de metal en el balancín.



Ahora toma la pelota de tenis de mesa y ponte a un metro del campo de juego. Debes colocarte de forma que la abertura del embudo apunte hacia ti.



Apunta la pelota de tenis de mesa hacia el embudo y lánzala. La pelota de tenis de mesa activa el balancín. La bola de metal se apoya en la pista y sale rodando. Cuando llega abajo, rueda hacia los bolos. ¿Le dará a todos los bolos?

Ruleta

Después de armar la ruleta, estarás listo para empezar. Este juego tiene diferentes variantes. Éstas se explican a continuación:

Objetivo del juego:

El objetivo del juego es adivinar en qué número caerá la bola en cada ronda (coup).

¡Vamos!

La ruleta es un juego francés. Su nombre en ese idioma (roulette), significa «ruedita». Puedes jugar a la ruleta solo o en grupo. Tu tablero de juego está configurado como una ruleta real de un casino: Está compuesto por un plato giratorio y una mesa de apuestas.

Decidid antes de la partida cuántas rondas queréis jugar.

Con «Faites vos jeux!», o en español: «¡Hagan sus apuestas!», comienza el juego. El jugador coloca la apuesta (bloque negro, amarillo o rojo). Las apuestas se hacen de la siguiente manera:

Colocad vuestro bloque en:

- Rojo o negro (1 punto)

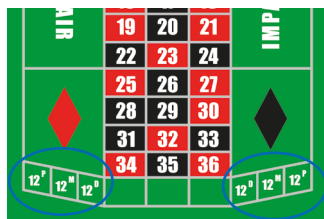


Apuesta a rojo o negro

- Impair (impar) o Pair (par) (1 punto)

- Manque (bajo 1–18) y Passe (alto 19–36) (1 punto)

- 12P (1-12), 12M (13-24), 12D (25-36) (3 puntos).



Apuesta a 12P, 12M, 12D



- A números individuales (5 puntos)

Una vez realizadas las apuestas, uno de vosotros pone en marcha la ruleta y lanza la bola en el sentido contrario al giro. Una vez que el plato comienza a girar más lentamente, la bola acabará deteniéndose en un número. Los puntos se calculan cuando el plato de la ruleta deja de girar.

Ejemplo:

Ronda 1:

Frida ha apostado a rojo, Alfredo a 12D y Cris al 24.

La bola cae en el número 27.



Frida: 1 punto

Alfred: 3 puntos

Kris: 0 puntos

Ronda 2 :

Frida apuesta a Pair, Alfredo apuesta al 17, Cris apuesta a Passe.
La bola cae en el número 24.

Frida: 1 punto

Alfred: 0 puntos

Kris: 1 punto

Quien tenga más puntos al terminar el juego, gana.

La rueda de la fortuna

Después de armar la rueda de la fortuna, estarás listo para empezar.

Objetivo del juego:

El objetivo de este juego es conseguir un puntaje especialmente alto en varias rondas.

Acumulación de puntos

Puedes jugar a este juego solo o en grupo.

Pensad de antemano, cuántas rondas queréis jugar. Luego, girad la rueda de la fortuna por turnos y anotad los puntos. Quien tenga más puntos al final, gana.

Campos especiales:

Los campos con «pulgares hacia arriba» son campos especiales. Podéis utilizar las sugerencias que aparecen a continuación o elegir vosotros mismos qué pasa cuando alguien cae en uno de estos campos.

Sugerencia 1:

Campo especial verde oscuro: puedes girar una vez más y se duplican los puntos obtenidos.

Campo especial verde claro: el jugador siguiente pierde el turno.

Campo especial lila: el puntaje de la última ronda se duplica.

Campo especial naranja: puedes girar dos veces en la ronda siguiente.

Campo especial azul: en la ronda siguiente, tu puntaje se triplica.

Sugerencia 2:

Campo especial verde oscuro: en la ronda siguiente, tu puntaje se duplica.

Campo especial verde claro: el puntaje de la última ronda se triplica.

Campo especial lila: se descuentan los puntos de la última ronda.

Campo especial naranja: el jugador anterior pierde 5 puntos.

Campo especial azul: pierdes los puntos y debes volver a girar.