

Cuento Interactivo “Carlota no quiere hablar”

(escrito e ilustrado por Claudiéne Bernardes)

Parchís de las Emociones

Como estaremos jugando con niños, algunos de edad bastante temprana, hemos resuelto simplificar las reglas. Pero, aquí lo importante es aprender a hablar de las emociones a la vez que nos divertimos jugando este parchís, así que puedes adaptar las reglas a la realidad de tu familia.

Reglas

1. **Fichas:** Cada jugador utiliza el grupo de fichas (4 por jugador) de uno de los colores (los jugadores también pueden acordar utilizar menos fichas, para que el juego termine más rápido).
2. **Quién comienza a jugar:** Los jugadores arrojan el dado en turnos sucesivos. Se decide cuál es el jugador que comienza a jugar echándolo a suertes con el dado, al número más alto.
3. **Incorporar las fichas:** Los jugadores irán incorporando sus fichas en la zona de juego cuando les parezca mejor. Si se tuviera más de una ficha en juego, podrá optarse por mover la que más interese al jugador.
4. **Barreras:** No hay barreras, así que los jugadores podrán traspasar a los demás jugadores sin problema.
5. **Capturas:** Cuando, tras contar el número correspondiente, una ficha caiga en una casilla ocupada por una ficha de otro color diferente, la primera deberá *comer* a la que allí estaba, volviendo la ficha comida a casa. Cuando se *come* una ficha, el jugador que *come* deberá avanzar una cualquiera de sus fichas en número de 20 casillas. Si el jugador que tuvo su ficha capturada tiene un comodín de vida extra, puede utilizarlo para salvar su ficha; pero el jugador que ha hecho la captura continuará con el derecho de avanzar 20 casillas. No ocurrirán capturas cuando la ficha esté en la casilla segura, marcada por los dos círculos.
6. **Cartas:** Hay tres grupos de cartas diferentes (Comodín, Sanción, Pregunta) que deben estar mezcladas en un mismo montón. Cuando una ficha caiga en la casilla marcada por el **globo rojo**, el jugador deberá retirar una carta del montón y seguir sus instrucciones.
7. **Final:** Ganará el juego el jugador que haga que todas sus fichas alcancen la casilla final de llegada, que corresponda a su color.

En mi página de internet (www.lacajadeimaginacion.com) podrás encontrar más cartas, incluso adaptadas a otras edades, y bajarlas de forma gratuitas, para imprimirlas por tu cuenta.