

-  **Edad:** 5-10 años

-  **Número de jugadores:** de 2 a 6 jugadores

-  **Contenido:** 24 fichas de dominó con imágenes en ambas caras y 24 cartas

-  **Objetivo del juego:** iel primero que encuentre los cuatro regalos gana la partida!

Preparación del juego:

Mezclar las fichas de dominó y ponerlas sobre la mesa con la imagen de los animales hacia arriba. Barajar las cartas y colocarlas en un mazo, con la cara hacia abajo, junto a las fichas de dominó.

• Fichas de dominó:

Las fichas de dominó tienen anverso y reverso.



En una cara aparecen dos animales sobre fondos de distinto color.

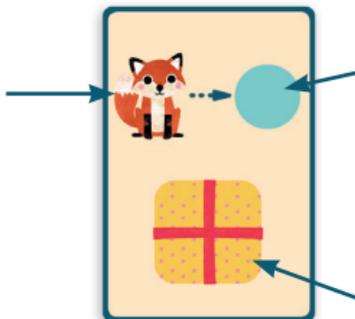


En la otra cara están los regalos que hay que encontrar.

• Cartas:

Las cartas contienen las indicaciones para encontrar un regalo oculto:

Empezamos por el animal que aparece en la carta.



Seguimos el camino del dominó hasta llegar a un animal que aparezca sobre el fondo del color indicado en la carta (ver Desarrollo del juego).

Hay que encontrar el regalo oculto que se indica en la carta.

Desarrollo del juego:

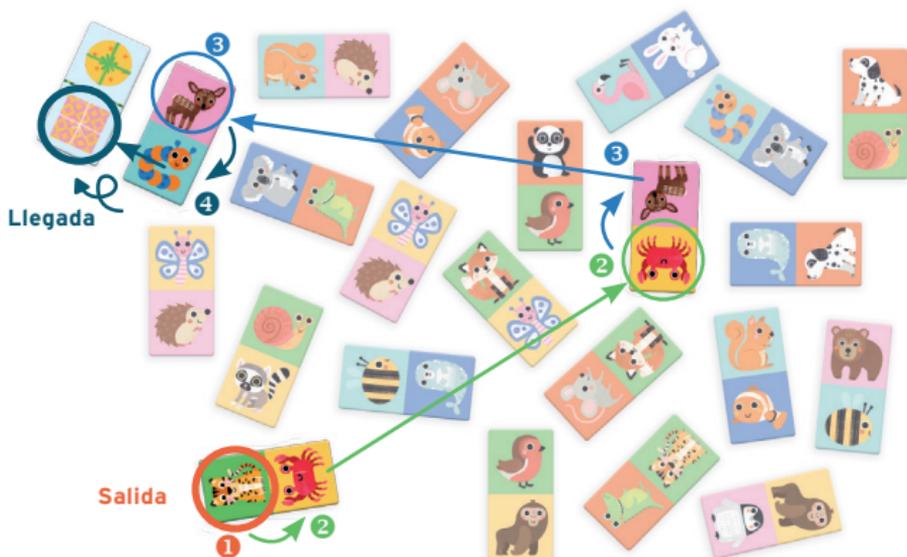
Se da la vuelta a una carta para que todos los jugadores la vean bien.

Todos juegan al mismo tiempo para averiguar detrás de qué animal se esconde el regalo oculto.

Para conseguirlo, hay que seguir **la serie de fichas de dominó**.

- 1/ Entre las fichas de dominó que hay en la mesa, buscamos el animal ❶ indicado en la carta,
- 2/ Pasamos al otro animal de la ficha de dominó: el animal ❷,
- 3/ Buscamos el animal ❷ en otra ficha de dominó,
- 4/ Entonces pasamos al otro animal con el que comparte la ficha de dominó: el animal ❸,
- 5/ ... y seguimos así hasta llegar a un animal ❹ que tenga el fondo del color indicado en la carta.

Ejemplo:



Salida Llegada



Serie:

❶ tigre / ❷ cangrejo -> cangrejo / ❸ cierva
-> cierva / ❹ oruga con fondo azul.

Cuando uno de los jugadores crea haber encontrado el animal correcto, debe anunciarlo diciendo «**Lo encontré**» y poniendo el dedo sobre el animal.

Se da la vuelta a la ficha de dominó para comprobar si el regalo está detrás del animal.

- Si es correcto, el jugador gana la carta y la pone en su montón.
- Si se equivoca, el jugador pierde una de las cartas que ya había ganado (si tiene alguna).

Se vuelve a colocar la ficha de dominó en su sitio, se da la vuelta a otra carta y empieza otra ronda del juego.

Final de la partida: gana la partida el primer jugador que consiga **cuatro cartas**.

Truco: el regalo siempre está detrás del animal nuevo de la tercera ficha de dominó.

Un juego de Jonathan Favre-Godal

