

BASES DEL JUEGO DE MESA:

ANDO recícl ANDO

El juego consiste en recorrer las casillas del tablero, depositando el total de las fichas de cada jugador (2) en los contenedores del color correspondiente:

- El jugador verde deberá alcanzar con sus fichas los contenedores de vidrio.
- El jugador azul deberá alcanzar con sus fichas los contenedores de papel.
- El jugador amarillo deberá alcanzar con sus fichas los contenedores de plástico.
- El jugador rojo deberá alcanzar con sus fichas los contenedores de desechos peligrosos.

Cada jugador, para completar el juego, y ya que el recorrido es en una única dirección, una vez llegado a la casilla 48, continuará y dará las vueltas necesarias para alcanzar con sus dos fichas los contenedores correspondientes.

¿CÓMO SE JUEGA?

- Se lanzará el dado por turnos siendo el primero el jugador de menor edad y a partir de éste, de derecha a izquierda según la posición en la mesa, irá eligiendo color el que consiga la siguiente mayor puntuación y así sucesivamente.
- Todos los jugadores comenzarán el juego desde la casilla denominada SALIDA, donde estarán colocadas las dos fichas de cada participante. Hasta que no concluya con una no podrá poner en juego su otra ficha. El jugador deberá seguir las instrucciones indicadas en determinadas casillas.
- Cada jugador deberá depositar su ficha en el contenedor correspondiente a su color, para ello deberá caer exactamente en la casilla donde éste esté dibujado. El mismo contenedor no puede salvar las dos fichas del mismo jugador. Si el jugador cae en un contenedor que no corresponde con su color, deberá decir un objeto o material susceptible de reciclaje para volver a tirar (la guía ofrecida en el tablero le podrá servir de orientación al respecto).
- Una vez depositada la ficha en un contenedor de su mismo color, ésta se apartará y no participará más en el juego.
- El jugador cuya ficha caiga en la casilla VERTEDERO deberá volver a colocar sus DOS fichas en la casilla SALIDA, aunque una ya hubiera sido apartada del juego.
- Ganará el jugador que primero aparte sus dos fichas, por lo tanto, el primero que haya llegado con sus fichas a los contenedores de su color.