

## Juego de deducción rápida.

Edad : de 6 a 9 años

Número de jugadores : de 2 a 4

Duración : 15 min.

### Contenido:

- 2 tableros de juegos idénticos. (Recto: tablero de 25 casillas - versión más fácil; Verso: tablero de 49 casillas - versión más difícil). Objetos o animales se diseminan en el jardín en los mismos lugares en cada uno de los dos tableros.
- 1 biombo articulado
- 2 peones
- 1 dado azul y 1 dado verde

### Objetivo del juego:

Dos niños juegan al escondite en el jardín de la casa. El primero en encontrar al otro llegando hasta su casilla es el ganador.

### Preparación del juego:

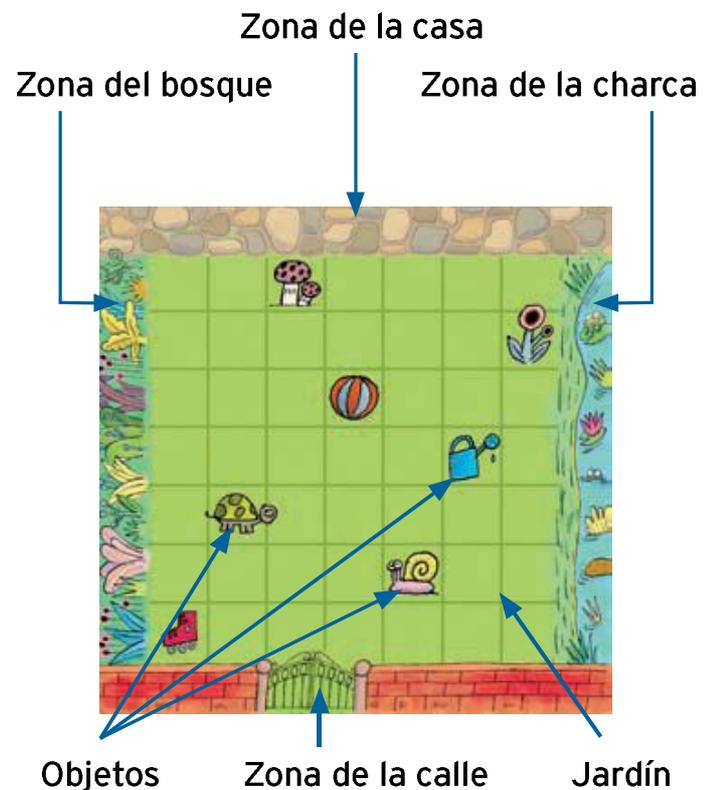
- Se coloca el biombo entre ambos jugadores.
- Los jugadores eligen un mismo nivel de dificultad y se ponen de acuerdo para jugar en el tablero de 25 ó 49 casillas. Luego cada jugador coloca delante su tablero de manera que la zona de la «casa» toque el biombo.
- Cada jugador coge un peón y lo coloca en secreto en una de las casillas de su tablero (en cualquier casilla excepto en una casilla objeto).

### Desarrollo del juego:

Empieza a jugar el jugador más joven lanzando los 2 dados.

El resultado del dado azul indica el número de preguntas que podrá formular y el del dado verde el número de casillas que podrá avanzar con su peón.

Ahora el jugador interroga a su adversario y le pregunta qué se encuentra en su línea o su



columna cuando mira en una de las cuatro direcciones (casa, charca, calle o bosque).

**Ejemplo:** El jugador A lanza los dados. El resultado del dado Azul es 2 y el del dado Verde es 4. Por lo que el jugador A puede hacer 2 preguntas y avanzar 4 casillas. El jugador A pregunta al jugador B: «¿Qué ves si miras la Casa?».

El jugador B le responde: «Veo un zapato».

Luego el jugador A formula una segunda pregunta: «¿Qué ves si miras al bosque?» El jugador B responde: «Veo una seta».

El jugador A ahora sabe donde se encuentra el jugador B. A continuación el jugador A desplaza su peón 4 casillas. Después pasamos los 2 dados al jugador B para que los lance, etc.

**NB1:** Los peones pueden desplazarse a todas las casillas (excepto a las casillas objeto), horizontal y verticalmente pero no diagonalmente.

El jugador debe desplazar obligatoriamente su peón el número de casillas indicado por el dado.

**NB2:** Si el jugador B no ve ningún objeto, entonces debe indicar lo que ve al fondo de su línea o su columna, es decir, la casa, el bosque o la charca.

### Final de la partida:

Cuando un jugador cree encontrarse en la misma casilla que su adversario, indica su posición empezando por la columna y continuando con la línea. Si el adversario se encuentra efectivamente en esta posición, ha ganado la partida. Sino la partida continúa.

**Ejemplo:** el jugador A cree que se encuentra en la misma casilla que el jugador B. Entonces afirma: «Estoy en la columna globo y en la línea zapato, ¿te encuentras en esta casilla?».

Véase a continuación el tablero del jugador B

