

LA-AVENTURA DEL Pilar



Zaragoza
AYUNTAMIENTO

Puedes descargar
las fichas y este
tablero aquí →



LA-AVENTURA DEL Pilar

**¡YA SUENAN LOS TAMBORES!
LA AVENTURA DEL PILAR COMIENZA... ¡AHORA MISMO!**

Prepárate para recorrer las calles de Zaragoza, conocer a sus personajes más queridos y vivir las fiestas como nunca antes. ¿Te atreves?

NORMAS DEL JUEGO

A continuación encontrarás el significado de cada casilla para poder jugar. Solo necesitas una ficha por persona y un dado.



SALIDA

Empieza la persona que saque la puntuación más baja al tirar los dados. El resto jugará en orden ascendente, de menor a mayor puntuación.



#2 CASTAÑUELAS Y #7 BANDURRIA

¡De jota a jota! Corre a la casilla de la bandurria (7). Y... ¡ten cuidado en otras partidas! También funciona al revés: de la bandurria (7) a las castañuelas (2).



#4 Y #17 PUENTE DE PIEDRA O HIERRO

De puente a puente, ¡vas inmediatamente al siguiente puente! Puedes ir hacia atrás.



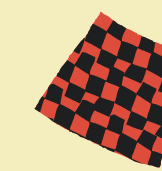
#6 Y #13 EL MORICO Y LA FORANA

¡A cantar! Canta la canción de un cabezudo. Si no sabes ninguna, retrocedes cinco casillas, si la sabes, vuelves a tirar.



#8 OFRENDA

Vas a entregar tus flores a la Virgen en la ofrenda y hay muchísima gente. Pierdes 2 turnos esperando.



#10 Y #15 CACHIRULO

De cachirulo a cachirulo. ¡Avanzas hasta el siguiente cachirulo! (15). Puedes ir hacia delante o detrás.



#11 EL CHINO

Te acabas de encontrar a un gigante, ¡es tu día de suerte! ¡Vuelve a tirar el dado!



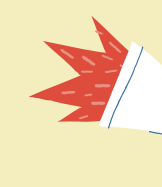
#19 ¡SE TE HA VOLADO EL CACHIRULO!

No puedes salir de casa sin él, ¡vuelve a por otro! Regresas a la casilla de salida. ¡Mala suerte!



#20 CHURROS CON CHOCOLATE

¡Los churros están riquísimos! Te han dado tanta energía que vuelves a tirar el dado otra vez. ¡Qué suerte!



#22 EL PREGÓN DE LAS FIESTAS

Lee en voz alta un mensaje festivo a toda la clase, como una auténtica pregonera o pregonero. ¡Que se note la emoción!



#23 Y #28 CIERZO

¡Se te lleva el cierzo! Apareces directamente en la siguiente casilla de cierzo (la 23 o la 28).



#24 PEÑA

¡Has encontrado una peña! Canta una canción (de cabezudos, Pílares o charanga...) Si lo haces, avanzas 3 casillas de lo contento que estás.



#25 GLOBOS DE HELIO

¡Se te han volado los globos de helio! Te despistas mirando al cielo y buscándolos. Pierdes un turno.



#24 CHARANGA

¡Nos hemos encontrado una charanga! Baila 15 segundos. Si no lo haces, pierdes un turno. Escanea el código QR y... ¡a bailar!



#31 CASILLA FINAL

¡Enhorabuena, has superado unas Fiestas del Pilar que serán difíciles de olvidar!

