

SALIDA

2:00

9:00

11:00

4:00

5:00

12:00

6:00

8:00

2:00

11:00

3:00

1:00

3:00

7:00

10:00

6:00

MATERIAL

16

0

**Objetivo:** tener el mayor número de fichas al finalizar el juego.**Jugadores:** dos, tres o cuatro.**PARA EMPEZAR**

Todas las respuestas deben cubrirse con fichas.

Los jugadores colocan sus peones en SALIDA.

Los jugadores lanzan el cubo (0-5), el que saque el número mayor será el primer jugador.

CÓMO JUGAR

1. Los jugadores se turnan para lanzar el cubo y mover sus peones el número de espacios indicado.
2. Después de caer en un espacio, un jugador puede ganar la ficha de dicho espacio diciendo la hora que muestra el reloj correctamente.
3. Los jugadores comprueban sus respuestas levantando las fichas. Si se da una respuesta incorrecta el jugador devuelve la ficha.
4. Un jugador no puede ganar una ficha si el espacio no tiene ninguna.
5. Los jugadores que caigan en STOP, deben colocar una de sus propias fichas en un círculo de respuesta vacío.
6. Los jugadores que caigan en SALIDA pueden moverse a cualquier espacio vacante del tablero y tratar de ganar una ficha si el espacio tiene una.
7. El juego termina cuando se han destapado todas las fichas. El ganador será el jugador con más fichas.

STOP

MATERIAL 0 26

Objetivo: tener más fichas al finalizar el juego.
Jugadores: dos, tres o cuatro.

PARA EMPEZAR
 Se debe cubrir un número de cada camión del circo con una ficha.
 Se colocan las fichas adicionales en el BANCO del circo.
 Los jugadores colocan sus peones en SALIDA.
 Los jugadores lanzan el cubo (0-5), el que saque el número mayor será el primer jugador.

CÓMO JUGAR

1. Los jugadores se turnan para lanzar el cubo y mover el peón el número de camiones indicado.
2. Los jugadores deben decir en voz alta la serie numérica completa de cada camión en el que caen.
3. Los jugadores comprueban la respuesta levantando la ficha. Si es correcta, el jugador se queda con la ficha; si es incorrecta, la devuelve. Un jugador no puede ganar una ficha si no hay una en el camión.
4. Los jugadores obtienen dos fichas cada vez que pasan o caen en CIRCUS.
5. El jugador con más fichas al final del juego es el ganador.

**MATERIAL**

Monedas (por jugador):

- 5 de 1 ct.
- 5 de 10 cts.
- 5 de 5 cts.
- 5 de 20 cts.

Objetivo: tener 30 cts. al finalizar el juego.

Jugadores: dos, tres o cuatro.

PARA EMPEZAR

Los jugadores colocan sus peones en SALIDA.

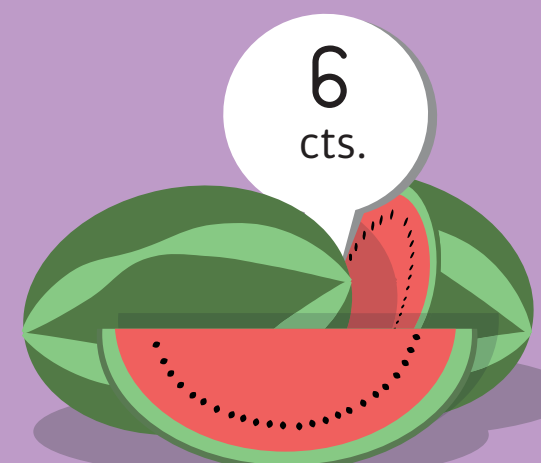
Se clasifican todas las monedas en el BANCO.

Un jugador es el banquero.

Los jugadores lanzan el cubo (0-5), el que saque el número mayor será el primer jugador.

**CÓMO JUGAR**

1. Los jugadores se turnan para lanzar el cubo y mover sus peones el número de espacios indicado.
2. Después de caer en un espacio, el jugador dice el precio del objeto y cobra esa cantidad de dinero del BANCO. Debe contar el dinero recibido en voz alta, para comprobarlo.
3. Los jugadores que sacan un 0 no se pueden mover pero pueden volver a vender.
4. Los jugadores no cobran dinero cuando pasan 0 caen en SALIDA.
5. Los jugadores deben cambiar su dinero cuando sea posible.
6. El primer jugador en reunir 30 cts. será el ganador.

**BANCO**