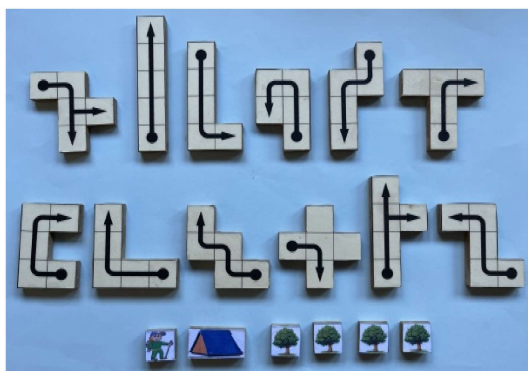


POLIMINÓS y policubos

VAMOS DE ACAMPADA

Material:

- ◆ Un tablero de 5x12 celdas.
- ◆ Los 12 pentominós con una línea dibujada que comienza por un punto y termina en la punta de una flecha.
- ◆ Piezas cuadradas que representan el caminante o los árboles y una pieza rectangular para la tienda de campaña.
- ◆ Tarjetas-retos con un plano donde se indica en qué celdas se deben colocar el caminante al inicio de su excursión, los árboles que hay a lo largo del camino y los pentominós necesarios para indicar el recorrido que tiene que realizar.



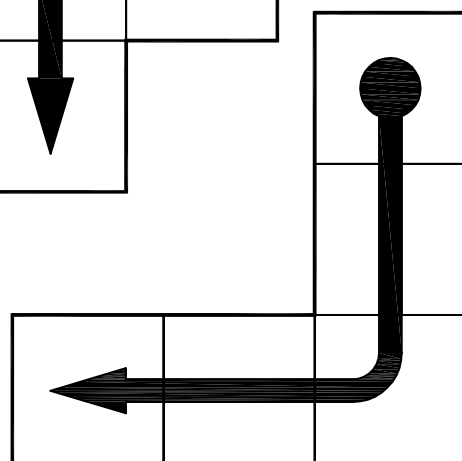
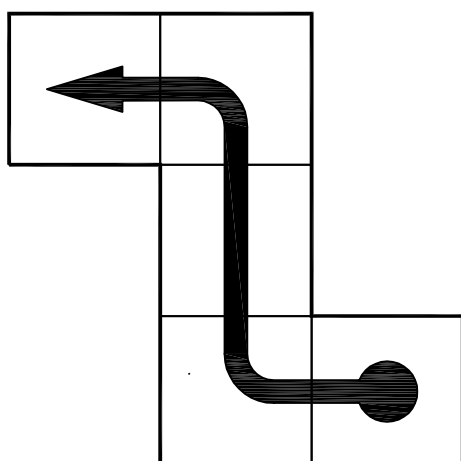
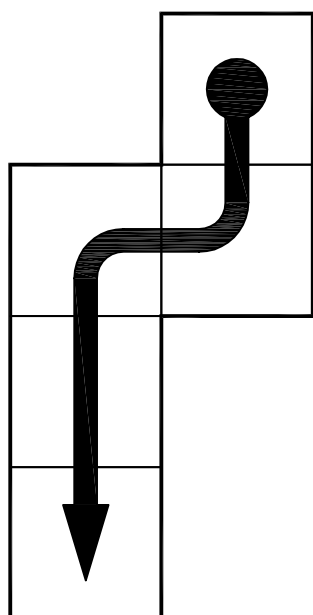
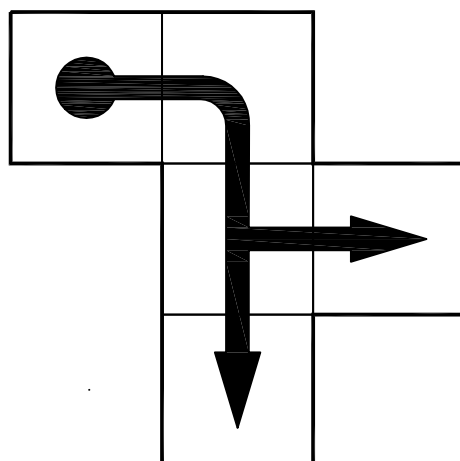
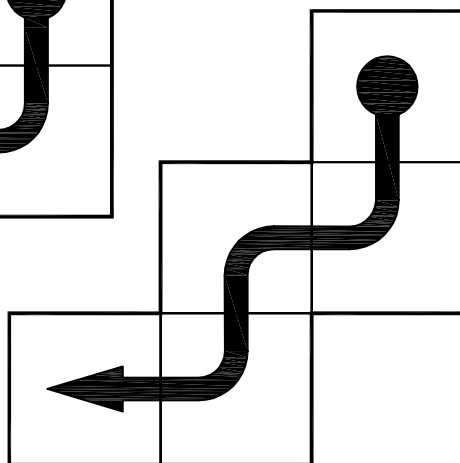
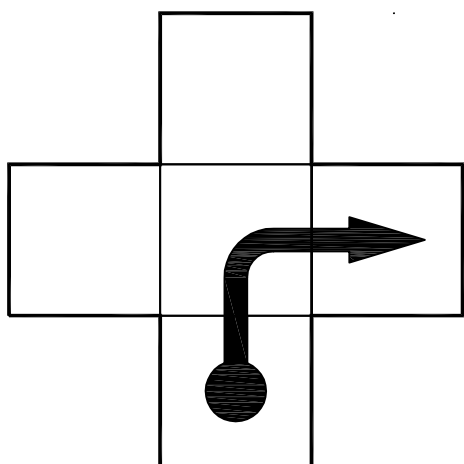
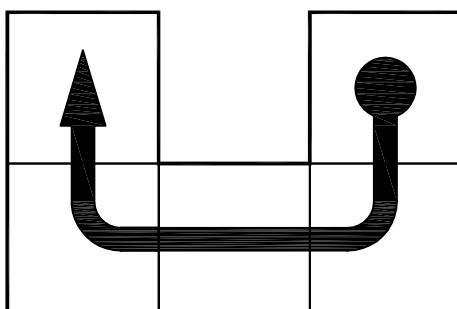
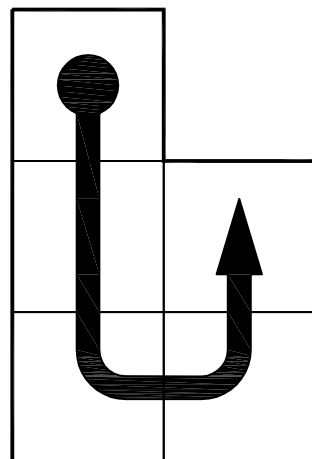
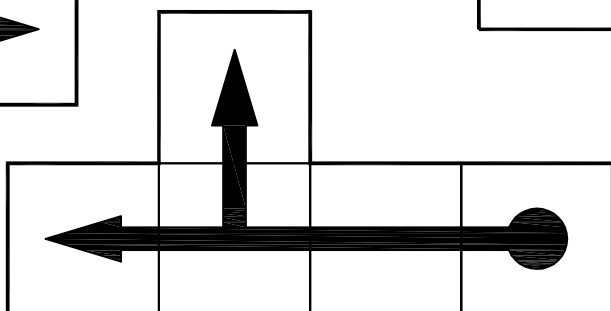
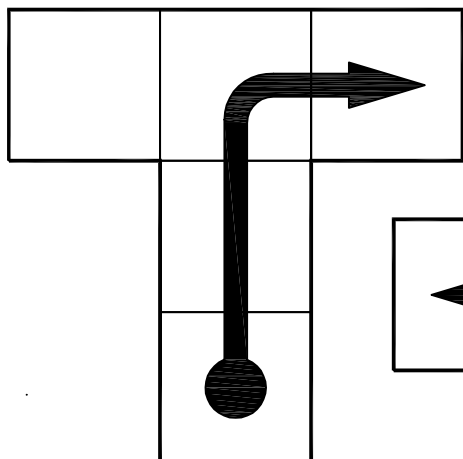
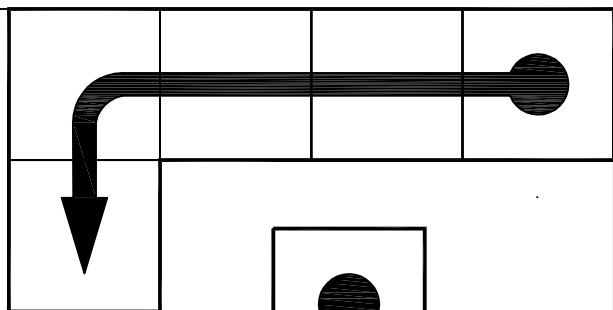
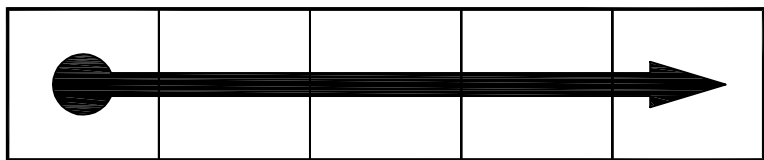
Piezas del juego



Tablero de 5x12 celdas

Reglas del juego:

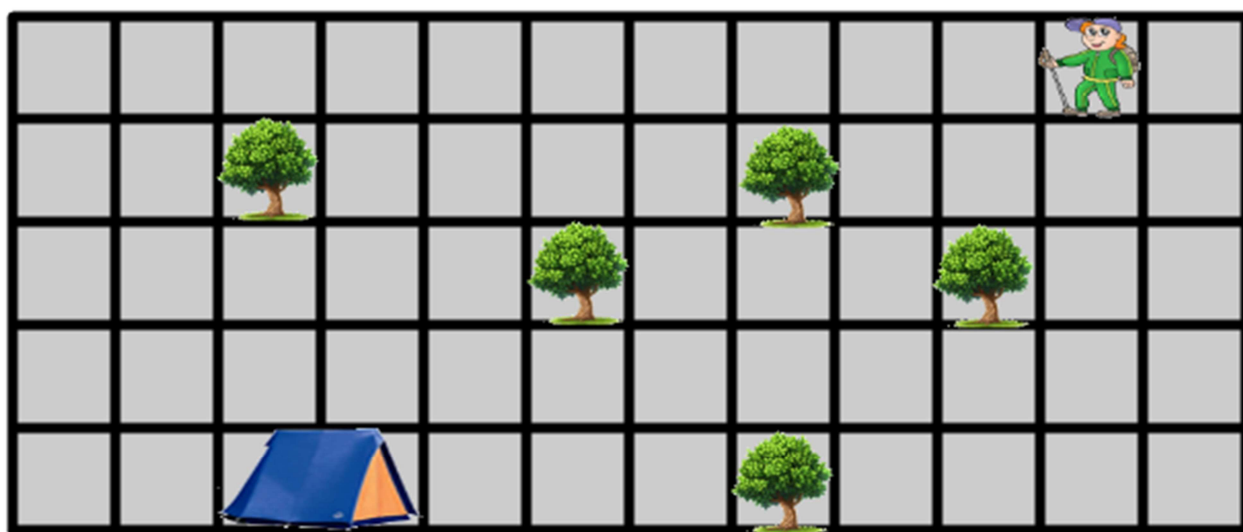
- ◆ Es un juego para un solo jugador.
- ◆ Para comenzar hay que escoger una tarjeta-reto y, siguiendo sus indicaciones, colocar sobre el tablero al caminante, los árboles y la tienda de campaña.
- ◆ Tomar después los pentominós que se indican para formar el recorrido que debe realizar el caminante.
- ◆ El objetivo del juego es colocar los pentominós adecuadamente para crear un camino entre el caminante y la tienda de campaña, salvando los obstáculos de los árboles.
- ◆ El camino debe comenzar uniendo al caminante con el círculo del primer pentominó. La punta de flecha de un pentominó debe señalar al círculo del siguiente o, si es el último del recorrido, a la puerta de entrada de la tienda de campaña.



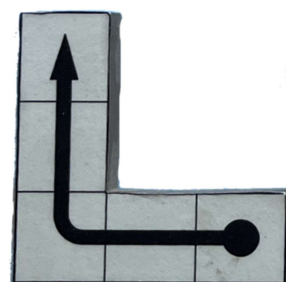
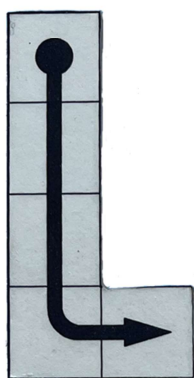
[illegible]

VAMOS DE ACAMPADA (I)

- ◆ Prepara el campamento, colocando sobre el tablero al caminante, los árboles y la tienda de campaña según el plano que tienes a continuación.

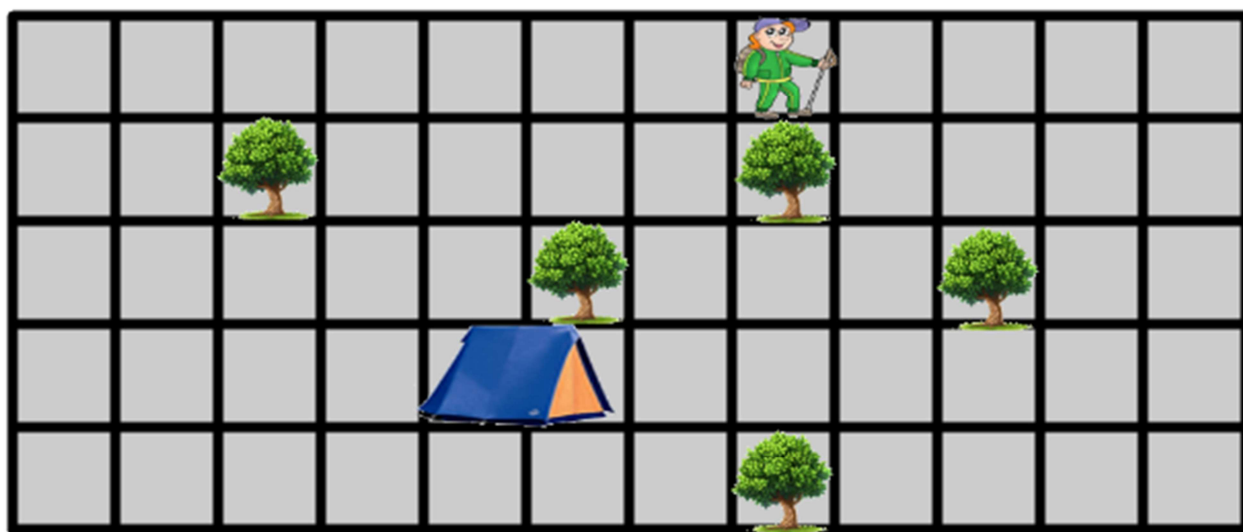


- ◆ Coge los pentominós que se muestran debajo y colócalos adecuadamente para indicar el recorrido que debe realizar el caminante para llegar a la puerta de entrada de la tienda de campaña.

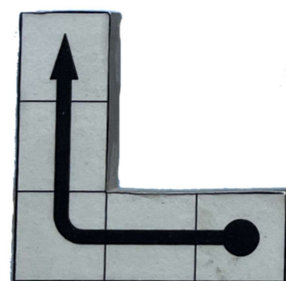
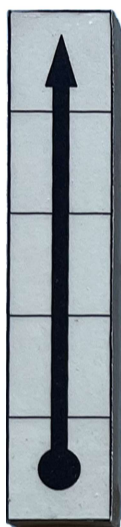


VAMOS DE ACAMPADA (II)

- ◆ Prepara el campamento, colocando sobre el tablero al caminante, los árboles y la tienda de campaña según el plano que tienes a continuación.

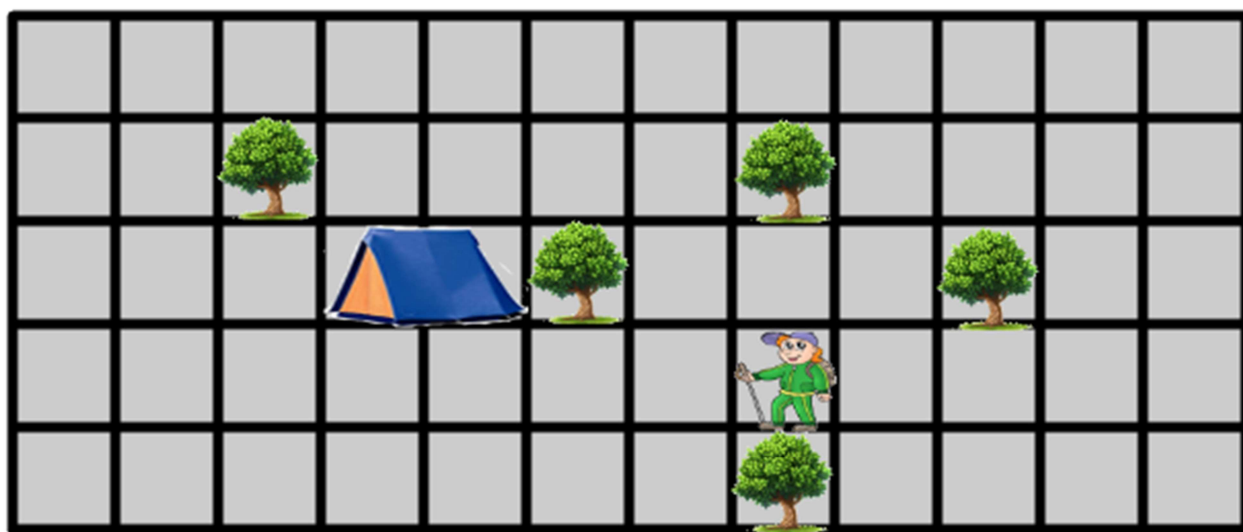


- ◆ Coge los pentominós que se muestran debajo y colócalos adecuadamente para indicar el recorrido que debe realizar el caminante para llegar a la puerta de entrada de la tienda de campaña.

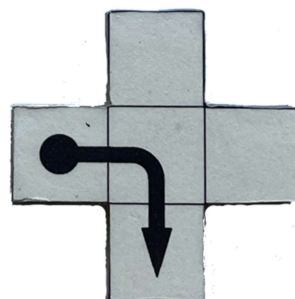
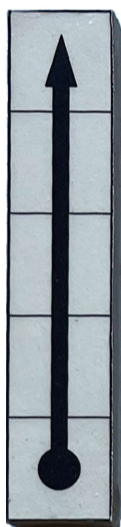


VAMOS DE ACAMPADA (III)

- ◆ Prepara el campamento, colocando sobre el tablero al caminante, los árboles y la tienda de campaña según el plano que tienes a continuación.

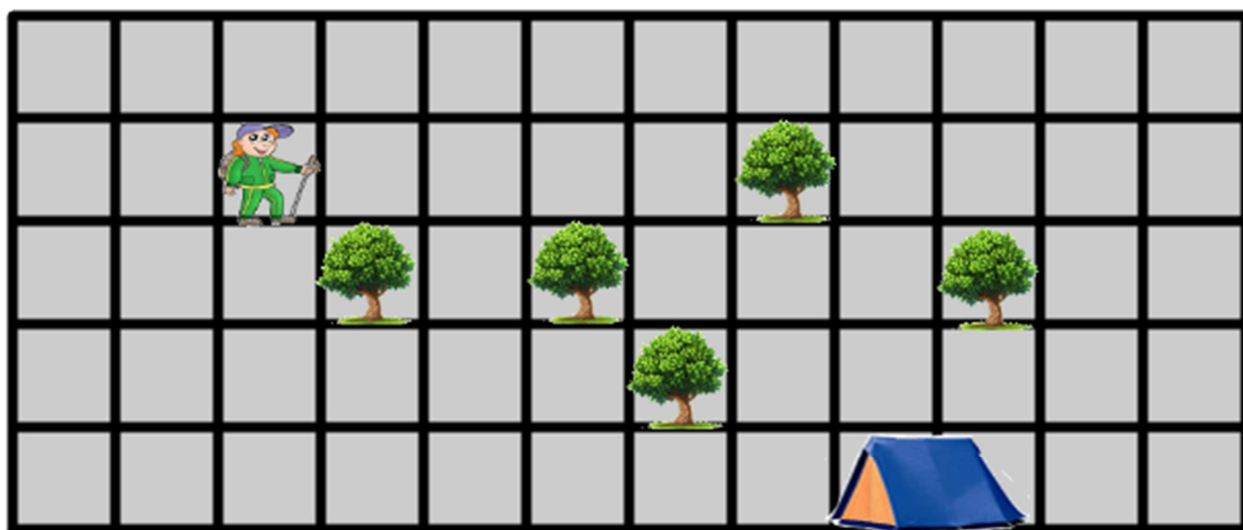


- ◆ Coge los pentominós que se muestran debajo y colócalos adecuadamente para indicar el recorrido que debe realizar el caminante para llegar a la puerta de entrada de la tienda de campaña.

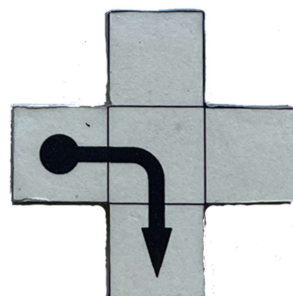
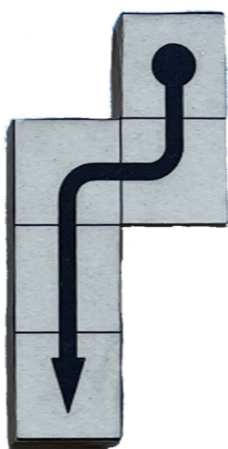


VAMOS DE ACAMPADA (IV)

- ◆ Prepara el campamento, colocando sobre el tablero al caminante, los árboles y la tienda de campaña según el plano que tienes a continuación.

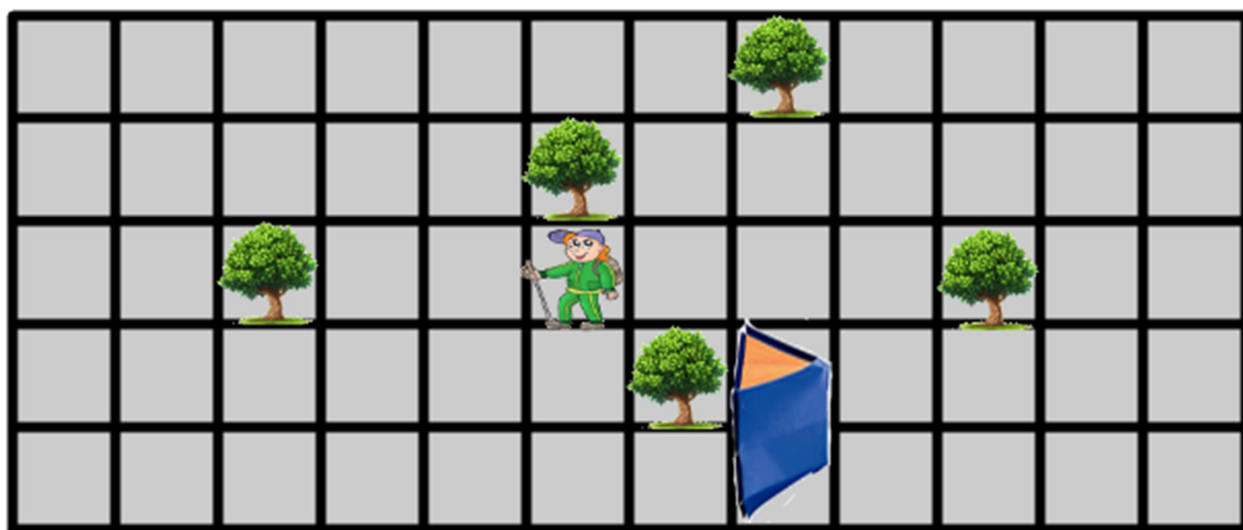


- ◆ Coge los pentominós que se muestran debajo y colócalos adecuadamente para indicar el recorrido que debe realizar el caminante para llegar a la puerta de entrada de la tienda de campaña.

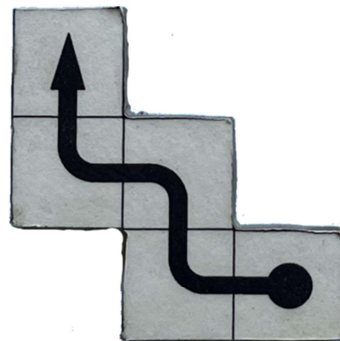
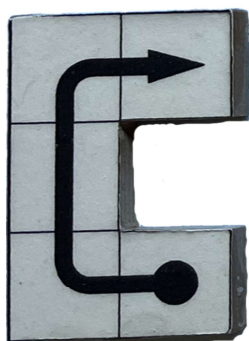


VAMOS DE ACAMPADA (V)

- ◆ Prepara el campamento, colocando sobre el tablero al caminante, los árboles y la tienda de campaña según el plano que tienes a continuación.

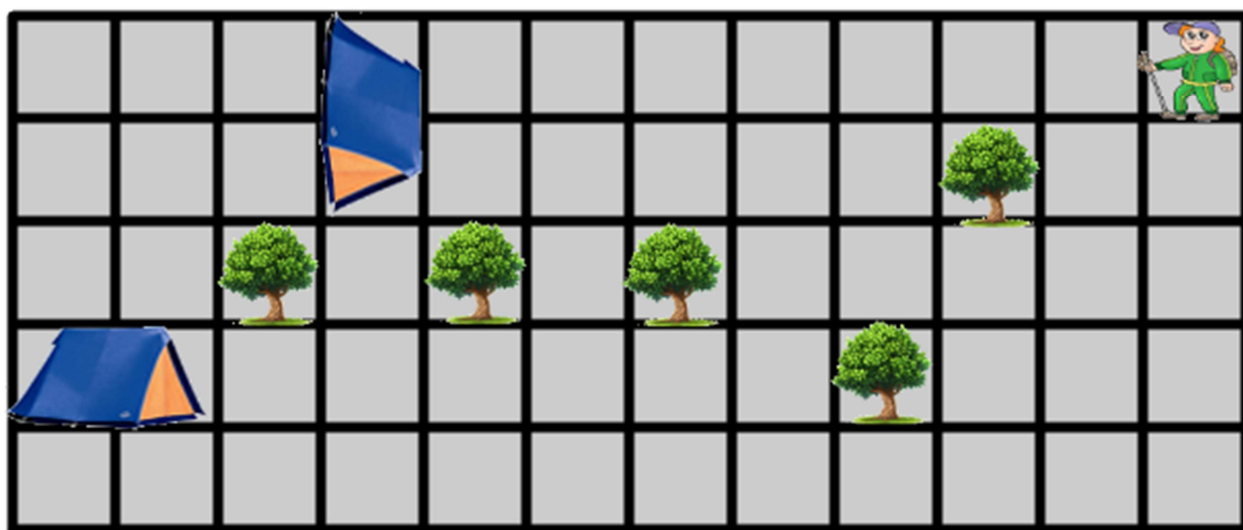


- ◆ Coge los pentominós que se muestran debajo y colócalos adecuadamente para indicar el recorrido que debe realizar el caminante para llegar a la puerta de entrada de la tienda de campaña.

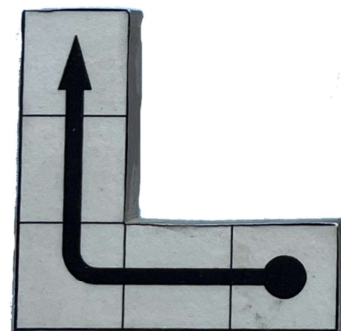
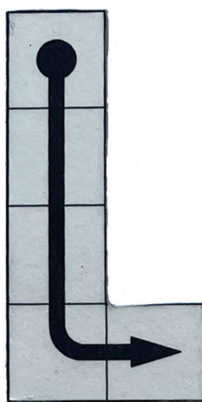
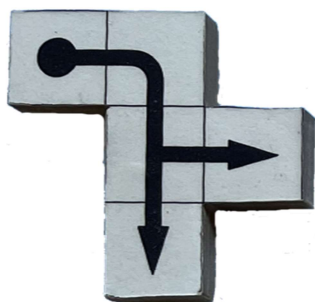


VAMOS DE ACAMPADA (XIV)

- ◆ Prepara el campamento, colocando sobre el tablero al caminante, los árboles y la tienda de campaña según el plano que tienes a continuación.

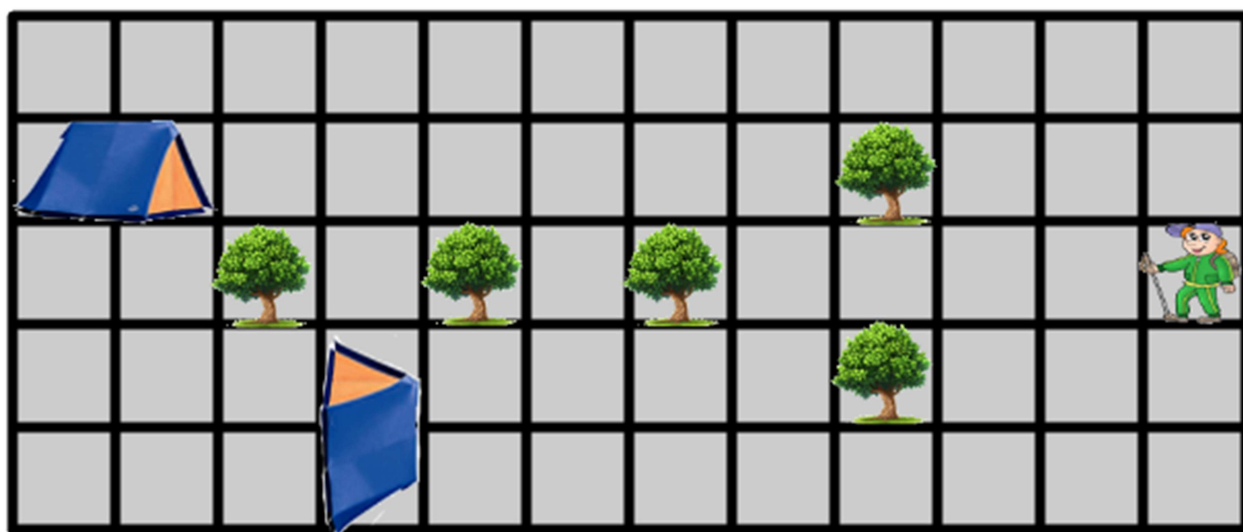


- ◆ Coge los pentominós que se muestran debajo y colócalos adecuadamente para indicar el recorrido que debe realizar el caminante para llegar a la puerta de entrada de la tienda de campaña.



VAMOS DE ACAMPADA (XV)

- ◆ Prepara el campamento, colocando sobre el tablero al caminante, los árboles y la tienda de campaña según el plano que tienes a continuación.



- ◆ Coge los pentominós que se muestran debajo y colócalos adecuadamente para indicar el recorrido que debe realizar el caminante para llegar a la puerta de entrada de la tienda de campaña.

