



Recortar por el borde negro.
Doblar por la línea de puntos.

FICHAS

PICHÍN PICHÓN

JUEGO



T
A
B
L
E
R
O

INDICACIONES DE JUEGO

Número de jugadores: de uno a cuatro.

Fichas: 4 yelmos con las plumas de diferentes colores.

Casillas del tablero numeradas del 1 al 15

Propósito del juego: Rodrigo quiere jugar con su amiga

Catalina que vive al otro lado de la colina y

le ha tocado nacer princesa, por eso,

vive en un castillo a las afueras de la aldea.

¿Logrará Rodrigo sortear todos los peligros por

el camino y llegar a su destino antes de merendar?

Se inicia el juego desde fuera del tablero y

hay que llegar hasta la casilla donde está Catalina.

El jugador que primero llegue, gana el juego.

Inicia el juego el jugador cuyo nombre

tenga más letras.

CASILLA 3: dos espadas cruzadas bloquean el camino.

Retrocede una casilla.

CASILLA 5: ¡estás en las nubes! Hasta sacar un tres, ¡no muevas los pies!

CASILLA 6: a caballo has de trotar y dos saltos dar.

CASILLA 7: el escudo te protegerá y cinco casillas avanzarán.

CASILLA 8: en el bosque te has perdido, para salir de este lío cuenta

un chiste y sigue tu camino.

CASILLA 9: con el lobo has topado cuando a la luna le estaba aullando.

Un turno te quedas esperando.

CASILLA 10: ella es Florinda, la mejor amiga de Catalina. De la mano

al castillo te llevará y, en un suspiro, llegarás.

CASILLA 11 y 13: Pichín-Pichón, caballero y dragón.

¡Tiras de nuevo, para ser un campeón!

CASILLA 14: al castillo has llegado y un turno te quedas encerrado.

CASILLA 15: hasta la princesa has llegado. ¡Por fin has ganado!

Con un baile inventado debes celebrarlo.

