

APRENDO JUGANDO JUEGO DE MESA



PROYECTO Juego Educativo Harlot

FRANCISCO SOLAR A: Coordinador General Proyecto Harlot

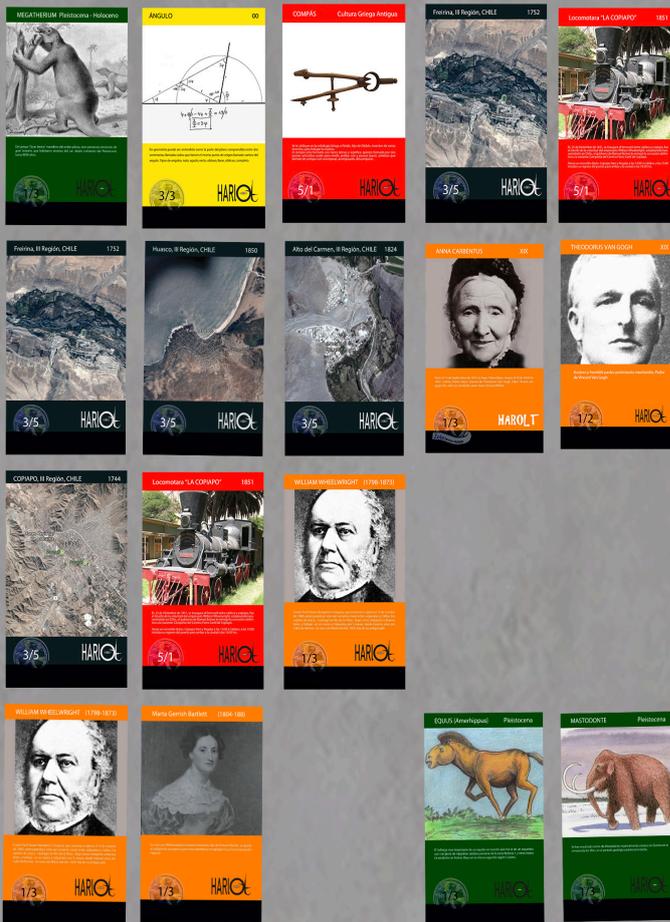


CARIOCA

JUGADORES: 2+

OBJETIVO: Ganar la mayor cantidad de juegos.

CARTAS HARLOT: 40+



JUEGO DE ESCALA

relacion cronológica entre las cartas
Ejemplo: prehistoria, creacion del angulo,
el compas, fundacion de vallenar, construccion
del primer tren de chile.

JUEGO DE PAR Y TRIO

JUEGO DE TRIOS

(Relaciones entre tres cartas cecercanas
y no repetitivas) Ejemplo: territorio,
tren y autor del tren

JUEGO DE PARES

(Relaciones muy cercanas entre las cartas
Ejemplo: épocas, parejas)

JUEGOS: Cada juego debe bajarse:

- 4 CARTAS:: dos pares
- 5 CARTAS: un trío y un par
- 6: CARTAS: dos tríos
- 7 CARTAS: 1 TRIO Y 1 ESCALA
- 8 CARTAS BAJAR 3 TRIOS
- 9 CARTAS BAJAR 2 ESCALAS
- 10 CARTAS: BAJAR 2 TRIOS Y 1 ESCALA
- 11 CARTAS BAJAR 1 TRIO Y 2 ESCALAR
- 12 CARTAS: BAJAR 3 ESCALAS.

JUGANDO:

- Se repartes 13 cartas por jugador y se deja una carta sobre la mesa. Se anota los juegos en una hoja. Los juegos se realizan en orden del primero al último.
- **Al inicio:** El jugador puede tomar la carta superior del mazo o la carta superior del pozo de descarte. la nueva carta la agrega a su mano.
- El jugador puede bajarse cuando tenga lo que pide el juego. **Se baja** colocando las cartas boca arriba sobre la mesa junto a él. luego de ello debe dejar una cara en el pozo de descarte, para terminar su turno.
- Cuando un jugador pone su última carta sobre el pozo de descartes habrá finalizado el juego y habrá ganado esa partida. Anota su nombre junto a la juego correspondiente.
- Gana el jugador que logra ganar más juegos, se cuenta el nombre que más se repita en los juegos. En el caso de que 2 jugadores tengan la misma cantidad de juegos ganados, ganará el jugador que haya ganado el último juego.

JUGADORES: 1

OBJETIVO: Conseguir 9 puntos sumando las cartas.

CARTAS HARLOT: 40+

VALORES:



$$1+3+5=9$$

$$3+3+3=9$$

$$3+5+1=9$$

$$1+1+1+1+1=5$$

Locomotora "LA COPIAPO" 1851

El 25 de Diciembre de 1851, se inaugura el ferrocarril entre caldera y copiapó, fue el triunfo de la voluntad del empresario William Wheelwright, estadounidense-secundario en Chile, el gobierno de Manuel Balmes le entregó la concesión definitiva a la nascente Compañía del Camino Ferro-Carril de Copiapó.

Hasta un recorrido diario, Copiapo Rem y llegaba a las 13:00 a Caldera, a las 15:00 iniciaba su regreso del puerto para arribar a la ciudad a las 18:30 hrs.

5/1

PUNTACIÓN:

- 2 cartas: 50 puntos
- 3 cartas: 30 puntos
- 4 cartas: 40 puntos
- 5+ cartas: 50 puntos
- espacio bloqueado: -200 puntos

JUGANDO:

- Se dispone de 5 espacios para colocar cartas.
- Al inicio el jugador toma la primera cara del mazo y la coloca en uno de los 5 espacios.
- No hay límites en el número de cartas que se pueden colocar en cada espacio.
- Si la suma de las cartas es exactamente 21 puntos, se toman las cartas y se colocan en el montón de captura.
- Si la suma de las cartas supera los 9 puntos, entonces el jugador da vuelta las cartas de ese espacio y queda bloqueado, ya no puede volver a colocar cartas en él.
- Cuando el jugador haya usado todas las cartas de su mazo procede a contar los puntos de las cartas capturadas. Si formó los 21 los formó con 2 o más cartas suma el puntaje respectivo. Si bloqueó uno de los espacios resta 200 puntos.
- Gana cuando logra colocar todas las cartas del mazo en los espacios. Pierde cuando no tiene espacios disponibles para colocar cartas.
- El jugador puede intentar superar su propio récord de puntos.