



TURICONDADO





TURICONDADO



REGLAS DE JUEGO

REGLAS DE JUEGO



DINÁMICA DEL JUEGO

- Empezas el juego el jugador que saque el número más alto del dado, y a continuación el jugador situado a la derecha de éste.
- Al salir el jugador tiene 50 turicondales.

• Se tira el dado y se avanzan tantas casillas como puntos hayan salido. Se responde a una pregunta, conforme al color de la casilla, en la que se encuentre situado el jugador.

• Hay 30 segundos para responder a las preguntas o realizar la prueba propuesta en la casilla correspondiente.

• Para comenzar a jugar, serán necesarios: lápiz, papel y un reloj con segundo.

• Máximo 6 jugadores/equipos.

• Las preguntas de las tarjetas son:

• **Amarillos:** *Historia* • **Verdes:** *Naturaleza*.
• **Azules:** *Cultura*. • **Rojos:** *Varios (Lenguaje, Gastronomía, ...)*

• Si aciertas las preguntas, consigues 20 turicondales, y si las fallas pagas 10 turicondales al Turiconde.

• A lo largo del juego podemos encontrarnos preguntas con el texto "Comodin", con la



finalidad de conseguir turicondales más fácilmente sin necesidad de arriesgar. Si aciertas la pregunta consigues 40 turicondales y si fallas, no abonas los 10 turicondales habituales.

• Si te quedas sin turicondales, debes retroceder 5 casillas y se te abonan 50 turicondales.

• Para finalizar el juego todos los jugadores deben llegar a la meta, casilla 139 del tablero. Deben caer justo en la casilla. Si el dado marca un número mayor, se retrocede conforme al número y se responde a la pregunta correspondiente.

• Ganará el jugador que llegue a la meta con más turicondales, independientemente del orden de llegada a la meta. En caso de empate en número de turicondales, gana el jugador que antes haya llegado a la meta.

• Para el desarrollo del Juego es conveniente que exista un juez o Turiconde, que se encargue de realizar las preguntas, juzgar las pruebas, medir el tiempo y reparir los turicondales. En caso de que no sea posible, el jugador que inicia la partida será el encargado de estas labores, salvo cuando la pregunta o prueba se le realice directamente a él.



CASILLAS ESPECIALES

• **Casillas de los pueblos**
Si caes en las casillas de los pueblos, tienes que superar una prueba o pregunta. Si lo consigues, adelantas hasta el siguiente pueblo y ganas 20 Turicondales. Si no la superas, retrocedes tres casillas y abonas 10 Turicondales.

En la casilla de Villarrasa (casilla 120), si superas la prueba propuesta adelantas sólo 5 casillas (a la casilla 125), y ganas 50 turicondales. Si no la superas retrocedes 3 casillas.

• **Casilla 85 (Mancomunidad)**
Estás en Mancomunidad del Condado de Hueña. Debes tirar de nuevo el dado y, según el número que salga, debes contestar la pregunta correspondiente. Ganas 40 turicondales si aciertas la pregunta, y no abonas los 10 turicondales habituales si no la aciertas.

• **Casillas Lince Rojo**
Casillas: 4, 74 y 137.
En ella se reflejan distintas situaciones en las que podemos dañar nuestro entorno natural. Debes saber y concienciarle de que todo lo que perjudica a la naturaleza también nos perjudica a todos.



Casilla nº4:
por echar las pilas en la basura
Has echado las pilas en la basura ¿Sabías que éstas llevan mercurio y pueden contaminar miles de litros de agua? Por ello debes depositarlas en su contenedor adecuado. Vuelve a la casilla de salida.

Casilla nº74:
por echar aceite en el fregadero.
Has echado el aceite de cocinar en el fregadero ¿Sabes que es un contaminante difícil de reciclar? Debes verterlo en un recipiente y echarlo en la basura. Retrocede a la casilla 58 de naturaleza.

Casilla nº137
por dejar una botella de cristal en el campo.

Has dejado una botella de cristal en el campo ¿Sabes que el cristal actúa como una lupa concentrando los rayos solares en un punto, y que se puede originar un incendio? Por ello, debes recogerla y echarla en su contenedor correspondiente. Retrocede a la casilla 85 de Mancomunidad.



PREGUNTAS MANCOMUNIDAD

1 ¿Cuál de estos pueblos pertenece a la Mancomunidad de Municipios del Condado?
• Aracena • Valverde del Camino • Niebla

2 ¿Cómo se llaman los técnicos que trabajan en cada municipio de Mancomunidad?
• Ingenieros • ADL • Carpinteros

3 ¿Qué tipo de formación ofrece la Mancomunidad de Municipios del Condado?
• Graduado escolar • Cursos FPO, EE, TT, CO y cursos para trabajadores • Cursos Universitarios

4 ¿Cómo se financia la Mancomunidad de Municipios del Condado para realizar sus proyectos?
• Subvenciones Nacionales y Comunitarias • Cuotas mensuales • Rifas y loterías

5 ¿Cómo se llama la Guía Turística que ha editado la Mancomunidad?

• Pasar por el Condado • Ventas del Condado • Información Turística del Condado

6 ¿Cuándo nació la Mancomunidad de Municipios del Condado?
• 1990 • 2002 • 1800

7 ¿Desde dónde se puede acceder a los servicios que ofrece la Mancomunidad?
• UDE de cada municipio • Diputación • Junta Andaluza

8 ¿Dónde está ubicada la sede de la Mancomunidad?
• Villarrasa • Almonte • Bonares

9 ¿Cómo se llama las acciones de Mancomunidad destinadas a apoyar a desempleados en la búsqueda de un puesto de trabajo?
• Acciones UDEA • Acciones OPEA • Acciones PEPA

10 ¿Qué servicios ofrecen la Mancomunidad a las empresas?
• Formación para niños • Formación Universitaria • Asesoramiento y Tramitación de Subvenciones

11 ¿A quién va dirigido los programas de EE, TT y C.O?
• Mayores de 35 años • Jóvenes entre 16 y 25 años • Menores de 16 años

12 ¿Quiénes son los beneficiarios del programa Escuelas de Empresas de la Mancomunidad?
• Cooperativas y sociedades laborales • Menores de 15 años • Mayores de 65 años



SOLUCIONES DE LAS TIENDAS DE LOS PUEBLOS

Casilla 8 Almonte: *Cantar cualquier fandango.*
(el resto de jugadores decidirá si ha superado la prueba).

Casilla 16 Bollullos Par del Condado: *Ver, oler y beber.*

Casilla 24 Bonares: *Las Cruces.*

Casilla 32 Chucena: *Inventar un parredo con su nombre.*
(el resto de jugadores decidirá si ha superado la prueba).

Casilla 40 Escacena del Campo: *El garbanzo.*

Casilla 48 Hinojos: *Imitar a un caballo.*

Casilla 56 La Palma del Condado: *Dibujar un tonel o bocoy.*

Casilla 64 Lucena del Puerto: *El Convento de la Luz.*

Casilla 72 Manzanilla: *Vino manzanilla.*

Casilla 80 Moguer: *Juan Ramón Jiménez.*

Casilla 88 Niebla: *Dibujar un castillo.*

Casilla 96 Paterna del Campo: *Paterniñola.*

Casilla 104 Rociana del Condado: *Sombrero cañero*

Casilla 112 Villalba del Alcor: *El toro de fuego*

Casilla 120 Villarrasa: *Tararear la melodía del romerito.*
(el resto de jugadores decidirá si ha superado la prueba).
En esta casilla no se avanza al siguiente pueblo (puesto que es el último del recorrido).
Si aciertas la pregunta ganas 50 turicondales y avanzas 5 casillas.

