

# A xoubiña

## Instrucciones

### Contenido

1 tablero.  
1 dado.  
6 fichas con forma de barcos.  
Tarjetas de pregunta  
Tarjetas especiales (amarillas)

¿Qué más quieres para disfrutar de una buena partida?

### Preparación de la partida

Cada jugador deberá elegir una de las 6 fichas.  
Coloca el tablero en la superficie donde se jugará,  
colocando las fichas de cada uno de los jugadores en la casilla de salida del juego (marcada con la figura de los huevos).

### Objetivo del juego

Llegar a la casilla final del tablero (marcada con la figura del placton) a través de los diferentes caminos marcados obteniendo el número exacto para entrar (en caso de rebote se rebota en el mismo camino por el que se viene).

Y... A DISFRUTAR!!!!!!

### Descripción del juego

El tablero consta de x (64) casillas simbolizadas con diferentes figuras vinculadas con los océanos (cormorán, pulpo, choco, etc...) siendo las xoubiñas las principales que se repetirán a lo largo del tablero.

Las fichas a modo de barco irán avanzando por la diferente fauna de la ría (casillas).

En cada casilla se realizará una pregunta acerca de diferentes temas: biología, matemáticas o física y química.

Si aciertas podrás mantenerte en la casilla que alcanzaste, en caso contrario, deberás retroceder una casilla pero el efecto de esta casilla en caso de que lo tenga se ve anulado.  
Los turnos irán en sentido antihorario empezando por la persona de mayor edad.

Las preguntas serán efectuadas por la persona a la derecha del preguntado.  
Según la especie de la casilla donde te encuentres tendrás diferentes bonificaciones o penalizaciones:



**Red de 1 pez:** un turno sin jugar, pozo

**Red de varios peces:** 2 turnos sin jugar



**Centollo:** neutral

**Pulpo:** cruce de caminos



**Percebe:** deberás responder dos preguntas en vez de una (por cada una se retrocede una casilla)



**Delfín:** como caí en el delfín, me voy al fin. Respondes una pregunta y si aciertas ganas.

**Choco:** con el choco avanzo un poco (2 casillas)



**Calamar:** evadir pregunta

**XOUBIÑA:** de sardina a sardina



**Caballa:** de caballa a caballa... vaya, vaya... (te vas a la caballa anterior).

**Caballito de mar:** "en caballito de mar, no preguntar" /ir al siguiente caballito



**Lata:** muerte, (volver al inicio).

**Lenguado:** como caí en el lenguado, tiro otra vez el dado (si aciertas la pregunta).



**Cormorán/gaviota:** llevar a un jugador a la casilla inicial.

**Mejillón:** coger una carta especial (amarilla).

