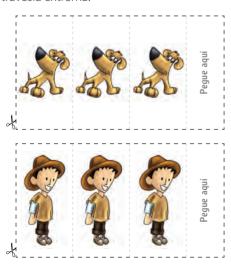
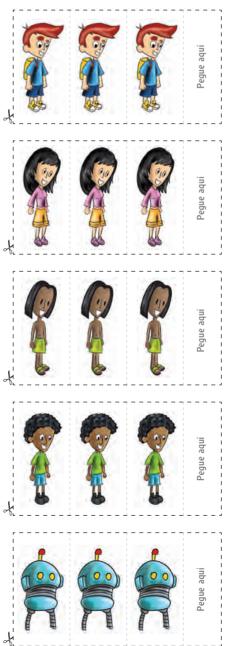


Un emocionante recorrido por diferentes escenarios en los que además de mucha diversión, podremos aprender muchas cosas acerca de la contabilidad. Ya es hora de empezar nuestra ¡travesía extrema!

Elige a tu aventurero y ármalo para que empiece la diversión.

- 1. Recorta el personaje que has elegido.
- 2. Dóblalo por los pliegues marcados con las líneas punteadas siempre dejando los cuerpos del personaje visibles para que identifiques a tu jugador.
- 3. Aplica pegante al extremo que tiene el aviso "pega aquí" y une este lado con la parte trasera del otro extremo de tu personaje.
- 4. Revisa que hayan quedado tres caras visibles de tu personaje formando un triángulo.
- 5. Es importante que consigas un dado común para poder jugar. Pídelo a tus padres o a tu profesor.
- 6. Ahora sí estamos listos para empezar con la travesía extrema.









Como jugar Travesía Extrema

Aventúrate a este viaje en globo, tren, barco, nave espacial y carro por los diferentes ambientes que exploraste en el recorrido por Cuentas y Cuentos, nuevas aventuras. Ahora a divertirse y a ganar.

Instrucciones para jugar

- Gana el jugador que termine primero con la aventura y llegue al final del tablero.
- Cada jugador debe lanzar una vez el dado y quien logre el número más alto en los lanzamientos gana la opción de salir primero. El ganador lanza nuevamente el dado y avanza las casillas correspondientes.
- Luego, lanza el jugador que esté a la derecha y así sucesivamente con cada turno, avanzando con cada personaje de acuerdo al numero de casillas que indica el dado.

Felicidades, caiste sobre un premio

En el tablero hay casillas de color azul que otorgan premios al jugador que caiga sobre estas. Entonces si caes sobre una, no olvides leer con atención el premio que has ganado.

Cuidado con las casillas rojas

Así como hay premios, también hay penalizaciones en el tablero. Cuando llegues a una casilla de color rojo debes pagar una penalidad, ya sea con una actividad o penitencia que debes realizar para seguir jugando o puedes perder tu turno de lanzamiento en la siguiente ronda.

Cuando caes en la casilla roja que te pide lanzar nuevamente el dado, revisa el número que te ha salido y busca en la lista la penitencia correspondiente. Por ejemplo, si te sale el número 4 en el dado, debes cumplir con la penitencia 4 de la lista, o si te cae el número 1 debes hacer la penitencia número 1.

Actividades de penalización

- **1. La estatua:** El jugador deberá pararse en la posición que los otros jugadores deseen y así permanecer como estatua mientras el siguiente jugador lanza el dado y avanza.
- 2. **Imita un animal:** El Jugador debe imitar las características del animal que el resto de jugadores indiquen. Debe hacer esto hasta que llegue su turno nuevamente.
- **3. Eres un espejo:** El Jugador debe imitar los movimientos o gestos de los otros jugadores hasta que llegue nuevamente su turno.
- **4. El narrador chistoso:** El Jugador deberá contar un chiste o historia graciosa que haga reír a los otros participantes. Si los participantes no se ríen, el jugador pierde su turno.
- **5. Penitencia libre:** Todos los jugadores se pondrán de acuerdo para poner la penitencia que quieran al jugador penalizado.
- **6. El jugador mudo:** El jugador deberá permanecer callado, sin hacer ningún ruido, durante dos rondas completas de lanzamiento. Si hace algún ruido, deberá esperar otra ronda completa para hablar. El jugador puede jugar normalmente.

