

¿Cómo jugar?

Empieza el jugador o equipo que saque el nº más alto con su dado y el turno va hacia su derecha. **La plaza del Ayuntamiento** es el **punto de salida y llegada**, donde empieza y termina en el circuito del juego.

Cada jugador o equipo dispone de una ficha para recorrer el circuito del tablero y avanza el mismo número de casillas que la puntuación obtenida con cada tirada con el dado. Según la casilla que caiga, tendrá que responder a una pregunta o realizar una acción: **Ver el apartado de las casillas.**

El objetivo final

El objetivo final es dar una vuelta completa al circuito llegando a la casilla del reto final donde se deberá responder correctamente a una batería de preguntas, una de cada tipo de discapacidad aunque, para poder hacerlo, hay que haber conseguido previamente una tarjeta de cada una de las discapacidades. Si no se llega con las tarjetas suficientes se rebotará y emprenderá el circuito al revés hasta conseguir las cuatro tarjetas necesarias.

Para llegar al reto hay que caer en la casilla con una tirada exacta. En el caso de que el número del dado sea superior que el de casillas restantes se producirá el efecto rebote.



La Ciudad Inclusiva

Pueden jugar **de 2 a 5 jugadores** (individuales, parejas o equipos), **de 7 a 99 años**, más un dinamizador o árbitro que leerá las tarjetas.

Materiales del juego:

- **Una lona/tablero de juego**
- **Cinco fichas de colores diferentes**
- **Un par de dados**
- **91 tarjetas de preguntas, 20 de cada tipo discapacidad**, auditiva, visual, física e intelectual y **11 tarjetas de acción.**

Las casillas

Casillas de preguntas



Hay 4 temáticas de preguntas, una por cada tipo de discapacidad: auditiva, visual, física e intelectual.

Si respondes correctamente ganas la tarjeta correspondiente a la temática de la casilla. Si ya tienes esa temática y fallas, la pierdes. Si ya tienes la tarjeta correspondiente a la casilla donde has caído, no coges más y vuelves a tirar.

Casillas libres



Si caes en ellas, tendrás que quedarte descansando hasta el siguiente turno.

Casillas de pruebas



Saca una carta de tipo prueba, tendrás que ponerte en la piel de una persona con discapacidad (física, auditiva, intelectual o visual). **Si la superas, vuelve a tirar**, si no pierdes el turno.

Casillas de acción (tabla de abajo)



En esta casilla, **tira de nuevo el dado** y ve a la tabla para ver si se acciona la recompensa en cada una.

Estas casillas representan algunas de las posibles barreras para las personas con diversidad funcional en una ciudad.

CASILLA	SITUACIÓN	TIRAS Y SALE PAR	TIRAS Y SALE IMPAR
Parada de autobús Casilla 6.	Estás esperando el bus para ir al cole. ¿Bajará la rampa?	La rampa baja, avanzas hasta la casilla 25.	La rampa no baja, pierdes turno.
Parada de autobús Casilla 25.	Vuelves a estar en la parada de bus, pero en sentido contrario.	Si es par, puedes volver a tirar para seguir avanzando.	Si es impar, retrocedes a la casilla 6.
Semáforo. Casilla 15.	Estas en un paso de peatones, necesitas la señal acústica para poder pasar.	La señal acústica se activa y cruzas hasta la casilla 36.	No se activa la señal acústica, pierdes el turno.
Semáforo. Casilla 36.	Estas en un paso de peatones, necesitas la señal acústica para poder pasar.	Puedes continuar tu recorrido en el siguiente turno.	Se activa y cruzas. Retrocedes hacia la casilla 15.
Obras en la casilla 28.	Las obras afectan al recorrido y no puedes pasar.	En este caso, debes esperar turno y no podrás continuar hasta que no saques un 6.	