



ahorcado

El ahorcado es un juego para dos: un **escritor** que será el encargado de elegir la palabra secreta y un **adivinator** que tendrá que adivinarla.

¿CÓMO SE JUEGA?

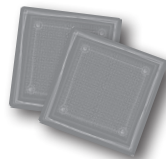
El escritor elige una palabra secreta y toma del mazo las letras que forman la palabra. Las ordena boca abajo sobre la mesa.

El adivinador elige uno de los personajes (el pirata, el futbolista, la princesa o la bailarina) y lo arma sobre la mesa.



¡A JUGAR!

El adivinador tiene que descubrir la palabra secreta. Para hacerlo, tiene que ir adivinando las letras que forman la palabra. Si la palabra tiene la letra que el adivinador elige, el escritor dará vuelta esa letra. Si la letra no está, el adivinador tendrá que descartar uno de los cuadrados de su personaje. Puede seguir diciendo letras hasta que se le acaben los cuadrados de personajes. Si el adivinador encuentra la palabra secreta, gana. Si en cambio pierde todos los cuadrados de personaje el que gana es el escritor.



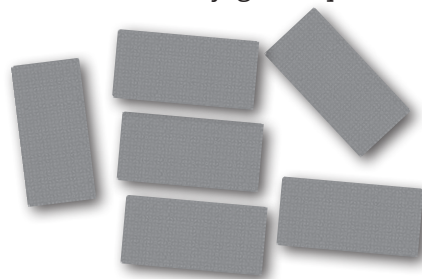
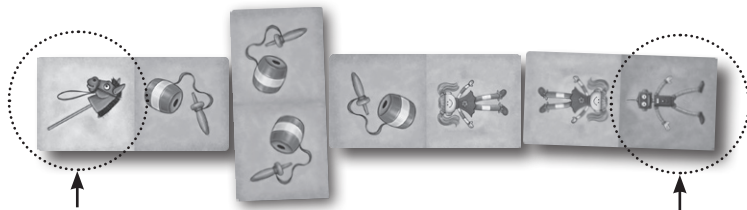
Memoria

Se mezclan todas las cartas de animales y se ponen boca abajo sobre la mesa. Los jugadores, de a uno por vez, tienen que elegir dos cartas de la mesa y darlas vuelta. Si son iguales, el jugador se queda con las dos cartas y juega otra vez. Si son distintas, las pone boca abajo nuevamente en el mismo lugar y le toca a otro jugador. Cuando no quedan más cartas en la mesa se termina el juego. El que más cartas tiene en su mano gana el juego.



dominó

Se mezclan todas las fichas, se ponen boca abajo sobre la mesa y cada jugador toma 7 fichas. El jugador más chico empieza el juego. Elige una ficha de su mano y la pone sobre la mesa. El siguiente jugador tiene que buscar entre sus fichas un dibujo igual a alguno de los de la ficha en la mesa. Si lo tiene, pone esa ficha junto a la de la mesa. Si no lo tiene, tomará fichas de las que están boca abajo en la mesa hasta encontrar una que tenga alguno de esos dibujos. El próximo jugador tiene que encontrar entre sus fichas un dibujo que se repita en alguno de los dos extremos del camino que se va formando con las fichas jugadas en la mesa. El jugador que se quede primero sin fichas gana el juego.



¿CONOCÉS NUESTROS OTROS JUEGOS?



El juego perfecto para tener en la guantera del auto. Consiste en dos mazos de 40 cartas, uno para la ruta y otro para la ciudad, con ilustraciones que los chicos deben encontrar mirando a través de la ventana. El mejor antídoto para los viajes largos y el "¿cuánto falta para llegar?!".



Un juego de cartas que invita pensar y asociar. Tiene dos mazos: uno de dibujos y otro de cualidades. Para chicos a partir de 6 años, y con distintos niveles de dificultad, se deberán asociar los dibujos con una o más características para ir acumulando cartas y ganar el juego.



  / **JuegosMaldon**
www.maldon.com.ar