

Disney
ALEXANDER
and the Terrible, Horrible,
NO GOOD, VERY BAD DAY

Juego de mesa **UN DÍA MUY MALO**

Objetivo del juego:

Ser el primer jugador que alcanza la línea de llegada.

Montaje:

Tablero:

1. Pídele a un adulto que recorte el papel que sobra en los bordes interiores de cada lado del tablero, cortando por la línea de puntos.
2. Alinea los dos lados de modo que coincidan.
3. Pega las dos partes del tablero de juego con pegamento o cinta adhesiva.

Dado:

1. Pídele a un adulto que recorte el dado por las líneas sólidas grises (cuidado con los detalles de las esquinas).
2. Dobra el dado por todas las líneas de puntos hacia el lado contrario a la cara impresa.
3. Dobra las secciones del 3, 4 y 5 en un ángulo de 90° y une con pegamento o cinta adhesiva el lado 3 y 4 a las solapas grises del lado 5. Haz lo mismo con la 2 y 6, de modo que se unan el lado 6 y 5. Une con pegamento o cinta adhesiva todas las solapas restantes al interior del cubo que acabas de formar.

Cómo jugar:

1. Cada jugador elige una ficha.
2. Cada jugador lanza el dado una vez. El número más alto comienza el juego y se sigue la ronda en la dirección de las agujas del reloj.
3. El jugador lanza el dado y avanza la cantidad de espacios que indica el dado. Cuando el jugador aterriza en un espacio de color, toma una sola tarjeta del color que corresponda y sigue las instrucciones de la tarjeta.
4. Solo se toma una tarjeta por turno (p. ej.: si la tarjeta le indica al jugador que se mueva a un nuevo espacio, su turno termina cuando avanza al nuevo espacio y no toma una segunda tarjeta).
5. Repetir el proceso con cada jugador hasta que uno alcance la línea de llegada.

Antes de empezar, necesitarás:

- Cinta adhesiva o pegamento para papel
- Tijeras y un adulto que las use
- Las páginas impresas del juego

Fichas de los jugadores:

1. Pídele a un adulto que recorte las fichas de los jugadores, cortando por la línea verde sólida.
2. Coloca el punto "A" sobre el punto "B" y únelos con cinta o pegamento.
3. Repite los pasos anteriores para todas las fichas de los jugadores que desees recortar.

Tarjetas del juego:

1. Recorta las 60 tarjetas del juego por la línea de puntos.
2. Ordena las tarjetas en grupos del mismo color y ubícalas boca abajo en el tablero de juego en los lugares que se indica.



A

B

FICHAS DE JUGADORES

Recorta por el borde de la ficha de jugador y pega el punto "A" sobre el punto "B" para formar un círculo.



A

B

YA ESTÁ EN CINES

© 2014 Disney

TABLERO DE JUEGO UN DÍA MUY MALO

FICHAS DE JUGADORES Y DADO



DADO

Recorta el dado por los bordes y dóblalo por las líneas de puntos. Une el dado para formar un cubo y pega las solapas grises en el interior del dado.

FICHAS DE JUGADORES

Recorta por el borde de la ficha de jugador y pega el punto "A" sobre el punto "B" para formar un círculo.



INICIO



**COLOCAR
LAS
TARJETAS
VERDES
AQUÍ**

**COLOCAR
LAS
TARJETAS
ROJAS
AQUÍ**



AL
and t
NO G

Disney
ALEXANDER
and the Terrible, Horrible,
NO GOOD, VERY BAD DAY

COLOCAR
LAS
TARJETAS
VIOLETAS
AQUÍ

COLOCAR
LAS
TARJETAS
AMARILLAS
AQUÍ



Disney
ALEXANDER
the Terrible, Horrible,
NO GOOD, VERY BAD DAY

LLEGADA

PG
PARENTS STRONGLY CAUTIONED
RUDE HUMOR
INCLUDING SOME
RECKLESS BEHAVIOR
AND LANGUAGE

YA ESTÁ EN CINES

© 2014 Disney

JUEGO DE MESA UN DÍA MUY MALO

TARJETAS DEL JUEGO - PÁGINA 1

Recorta las tarjetas del juego por los bordes de líneas de puntos y ordénalas en grupos con las tarjetas del mismo color.

<p>Se curó tu catarro. --- Avanza 2 espacios.</p>	<p>Terminaste la tarea temprano. --- Roba el turno del próximo jugador.</p>	<p>Quemaste tu cuaderno de laboratorio. --- Retrocede 2 espacios.</p>	<p>Te quebraste el brazo. --- Pierdes tu próximo turno.</p>
<p>Desapareció el granito. --- Avanza 1 espacio.</p>	<p>Sacaste calificaciones excelentes. --- Cambia de lugar con el jugador que va primero.</p>	<p>Llegaste tarde a la escuela. --- Retrocede 1 espacio.</p>	<p>Rompiste una ventana con la pelota de béisbol. --- Pierdes tu próximo turno.</p>
<p>Es tu cumpleaños. --- Avanza 7 espacios.</p>	<p>Terminaste de leer un libro nuevo. --- Roba el turno del próximo jugador.</p>	<p>Te humillan los otros estudiantes. --- Retrocede 3 espacios.</p>	<p>Perdiste el teléfono. --- El próximo jugador puede robar tu espacio en el tablero.</p>
<p>Terminaste todas las tareas domésticas. --- Avanza 5 espacios.</p>	<p>Aprendiste un nuevo truco de magia. --- Intercambia lugares en el tablero con cualquier jugador.</p>	<p>Iniciaste un incendio en la clase de ciencias. --- Retrocede 2 espacios.</p>	<p>Te eligieron último para jugar al fútbol. --- Pierdes tu próximo turno.</p>
<p>Obtuviste un 10 en el examen de matemáticas. --- Avanza 3 espacios.</p>	<p>Tienes un nuevo perrito. --- Roba el turno del próximo jugador.</p>	<p>Te tropezaste frente al chico o la chica que te gusta. --- Retrocede 1 espacio.</p>	<p>Te olvidaste la tarea en casa. --- Pierdes tu próximo turno.</p>

JUEGO DE MESA UN DÍA MUY MALO

TARJETAS DEL JUEGO - PÁGINA 2

Recorta las tarjetas del juego por los bordes de líneas de puntos y ordénalas en grupos con las tarjetas del mismo color.

<p>Conseguiste el papel principal en la obra escolar. --- Avanza 3 espacios.</p>	<p>Obtuviste el primer lugar en la feria de ciencias. --- Cambia de lugar con el jugador que va primero.</p>	<p>Tu perro se comió la tarea. --- Retrocede 3 espacios.</p>	<p>No aprobaste el examen de conducir. --- El próximo jugador puede robar tu espacio en el tablero.</p>
<p>Te eligieron como reina o rey en el baile de primavera. --- Avanza 5 espacios.</p>	<p>Terminaste de construir una casa en el árbol. --- Roba el turno del próximo jugador.</p>	<p>Olvidaste la práctica de fútbol. --- Retrocede 2 espacios.</p>	<p>Te despidieron de tu trabajo. --- Pierdes tu próximo turno.</p>
<p>En el anuario te votaron como la persona con más posibilidades de ser famosa. --- Avanza 3 espacios.</p>	<p>Aprendiste a nadar. --- Roba el turno del próximo jugador.</p>	<p>Te pateó un canguro. --- Retrocede 3 espacios.</p>	<p>Hay un cocodrilo en la casa. --- Pierdes tu próximo turno.</p>
<p>Aprobaste el examen de conducir. --- Avanza 2 espacios.</p>	<p>Te contrataron para un empleo de verano. --- Roba el turno del próximo jugador.</p>	<p>Perdiste las llaves del casillero. --- Retrocede 2 espacios.</p>	<p>Te enviaron a la oficina del director. --- El próximo jugador puede robar tu espacio en el tablero.</p>
<p>Tuviste una gran fiesta de cumpleaños. --- Avanza 4 espacios.</p>	<p>Te fue excelente en el examen de español. --- Roba el turno del próximo jugador.</p>	<p>Te quedaste dormido. --- Retrocede 5 espacios.</p>	<p>Se te pegó una goma de mascar en el cabello. --- Pierdes tu próximo turno.</p>

Recorta las tarjetas del juego por los bordes de líneas de puntos y ordénalas en grupos con las tarjetas del mismo color.

<p>Ganaste un premio en la escuela. --- Avanza 1 espacio.</p>	<p>Ganaste el torneo de basquetbol. --- Cambia de lugar con el jugador que va primero.</p>	<p>Perdiste \$5. --- Retrocede 2 espacios.</p>	<p>Te echaron del club de poesía. --- Pierdes un turno.</p>
<p>Aprendiste a andar en bicicleta. --- Avanza 3 espacios.</p>	<p>Te despertaste a horario. --- Roba el turno del próximo jugador.</p>	<p>Se te cayó el ensayo de lengua en un charco. --- Retrocede 6 espacios.</p>	<p>Te manchaste la camisa con ketchup. --- El próximo jugador puede robar tu espacio en el tablero</p>
<p>Hiciste un nuevo amigo. --- Avanza 4 espacios.</p>	<p>Cenaste tu plato preferido. --- Cambia de lugar con el jugador que va primero.</p>	<p>Se te cayó el teléfono y se rompió. --- Retrocede 3 espacios.</p>	<p>Te castigaron por no llegar a horario. --- Pierdes tu próximo turno.</p>
<p>Encontraste \$10 en el bolsillo. --- Avanza 4 espacios.</p>	<p>Te eligieron presidente de tu clase. --- Roba el turno del próximo jugador.</p>	<p>Olvidaste darle de comer al gato. --- Retrocede 2 espacios.</p>	<p>Olvidaste terminar las tareas domésticas. --- Pierdes un turno.</p>
<p>Llegaste a la clase a tiempo. --- Avanza 3 espacios.</p>	<p>Entraste al equipo de tenis. --- Roba el turno del próximo jugador.</p>	<p>Perdiste el autobús escolar. --- Retrocede 5 espacios.</p>	<p>Volcaste agua sobre la computadora portátil. --- Pierdes tu próximo turno.</p>