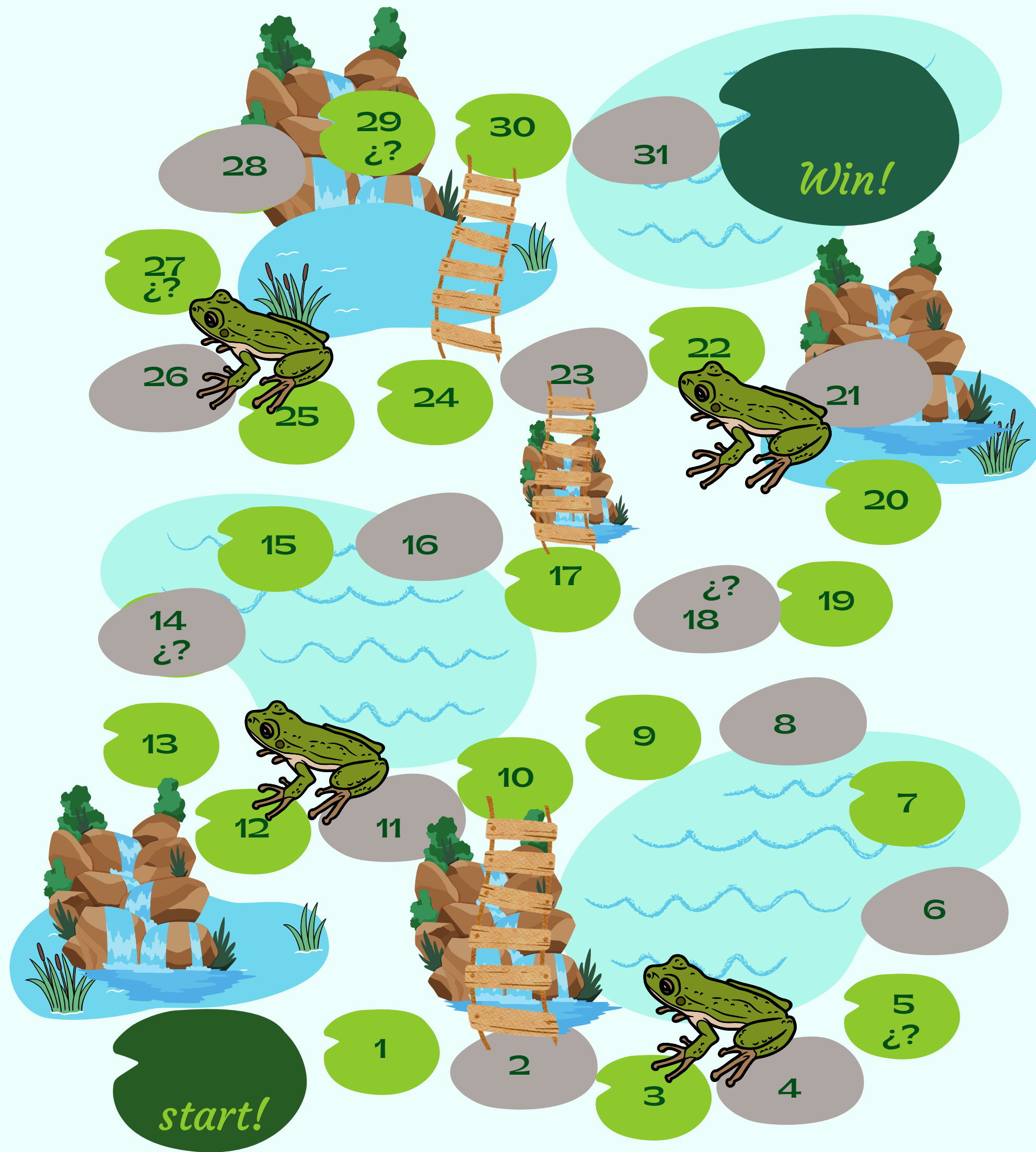


# EcoVilleta: Cascadas y ranitas



UNIVERSIDAD  
**EL BOSQUE**

Facultad de Ciencias  
Programa de Biología

# *EcoVilleta: Cascadas y ranitas*

## *Instrucciones*

### Preparación:

1. Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa.
2. Coloca las fichas de los jugadores en la casilla de inicio.
3. Coloca las cartas de "Escaleras" y "Serpientes" en pilas separadas cerca del tablero.
4. Mezcla las tarjetas de preguntas y colócalas en una pila junto al tablero.
5. Decide el orden de los jugadores (por ejemplo, mediante un lanzamiento de dados) para determinar quién comienza.

### Turno de un Jugador:

1. En su turno, el jugador lanza los dados. Puedes utilizar un par de dados estándar de 6 caras.
2. El jugador avanza su ficha por el tablero según el resultado del lanzamiento de dados.
3. Si la ficha cae en una casilla de "Cascada," el jugador avanza hasta la casilla superior de la escalera, según lo que diga la carta.
4. Si la ficha cae en una casilla de "Serpiente," el jugador retrocede hasta la casilla inferior de la serpiente, según lo que indique la carta.
5. Si la ficha cae en una casilla con una pregunta, el jugador debe tomar una tarjeta de pregunta y responderla correctamente para avanzar. Si responde incorrectamente, permanece en su lugar hasta su próximo turno.

# *EcoVilleta: Cascadas y ranitas*

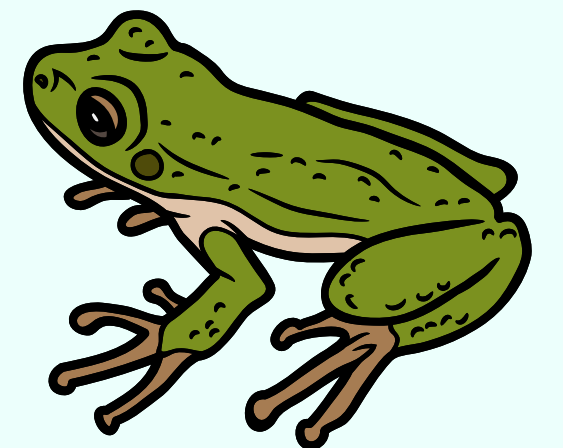
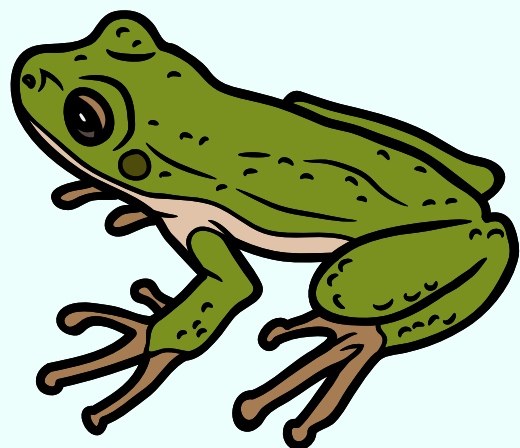
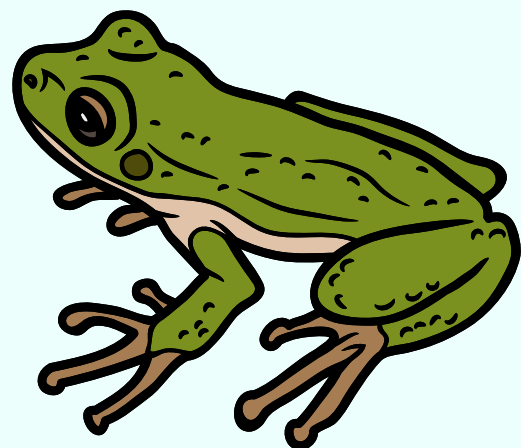
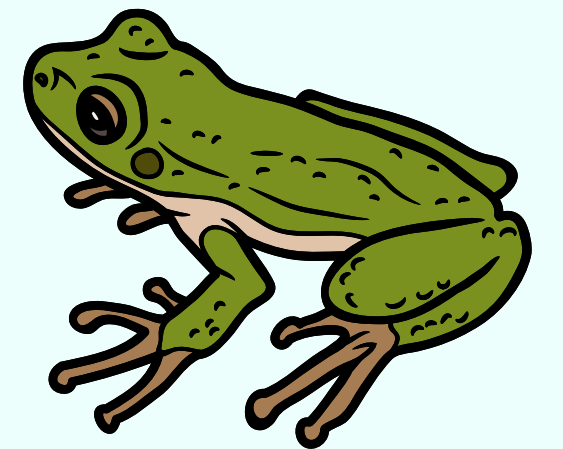
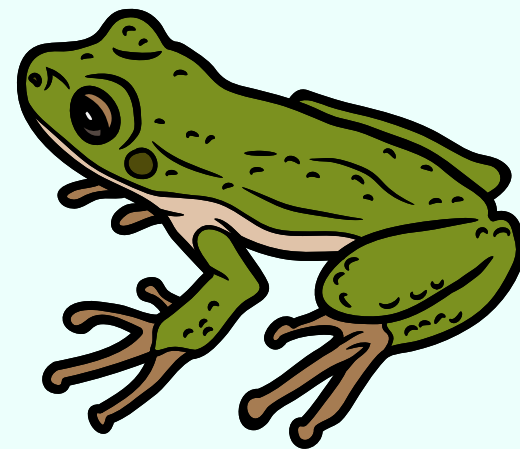
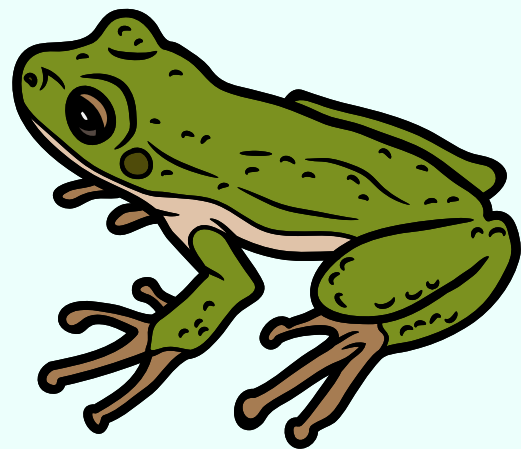
## *Instrucciones*

Casillas Especiales:

1. Casilla de Start/Win: Los jugadores comienzan y terminan el juego en esta casilla.
2. Casillas de "Escaleras": Estas casillas representan eventos positivos relacionados con el turismo. Cuando un jugador cae en una casilla de "Escalera," avanza hasta la casilla superior.
3. Casillas de "Serpientes": Estas casillas representan desafíos o problemas ambientales. Cuando un jugador cae en una casilla de "Serpiente," retrocede hasta la casilla inferior.
4. Casillas de Pregunta: Estas casillas requieren que los jugadores respondan una pregunta relacionada con el turismo en Villeta para avanzar.

Ganar el Juego: El primer jugador que llegue a la casilla final ("Win!") gana el juego. Puedes establecer reglas adicionales, como la necesidad de obtener un número exacto en el último turno para ganar.





AVANZA 2 CASILLAS POR  
AVISTAR AVES

AVANZA 3 CASILLAS POR  
PARTICIPAR EN UNA  
JORNADA DE LIMPIEZA Y  
CONSERVACIÓN DE LOS  
SENDEROS

AVANZA 1 CASILLA POR  
PRESENCIAR LA  
FLORACIÓN DE LA  
BROMELIA

AVANZA 2 CASILLAS DEBIDO AL  
ÉXITO DE UN PROYECTO DE  
REFORESTACIÓN EN EL QUE  
PARTICIPASTE

AVANZA 2 CASILLAS POR  
APRENDER SOBRE LA  
CONSERVACIÓN DE LAS  
ESPECIES

AVANZA 1 CASILLA POR  
RECICLAR

RETROCEDE 2 CASILLAS  
DEBIDO A CONTAMINACIÓN  
DE LA QUEBRADA CUNE

RETROCEDER 3 CASILLAS  
DEBIDO A UN INCENDIO  
FORESTAL

RETROCEDER 1 CASILLA POR  
LA ACUMULACIÓN DE  
BASURA EN SITIOS  
NATURALES

PIERDES 1 TURNO  
MIENTRAS TRABAJAS EN  
LA RESTAURACIÓN DEL  
HÁBITAT DE UNA ESPECIE  
EN PELIGRO DE  
EXTINCIÓN

RETROCEDER 1 CASILLA  
DEBIDO A UNA SEQUÍA QUE  
AFECTA AL MUNICIPIO

PIERDES 1 TURNO  
MIENTRAS INVESTIGAS Y  
DENUNCIAS EL TRÁFICO  
DE ANIMALES EN VILLETA

**¿CUÁNTAS CASCADAS  
CONFORMAN EL SALTO DE  
LOS MICOS?**

**¿QUÉ ESPECIE DE PLANTA  
ESTÁ EN PELIGRO EN  
VILLETA?**

**¿CUÁLES SON LAS  
ACTIVIDADES TURÍSTICAS  
MÁS POPULARES?**

**¿POR QUÉ SE CONSIDERA A VILLETA  
CÓMO LA CIUDAD MÁS DULCE DE  
COLOMBIA?**

**¿CÓMO CONTRIBUYE EL  
TURISMO AL DESARROLLO  
ECONÓMICO Y LA  
CONSERVACIÓN AMBIENTAL?**

**¿QUÉ PUEDES HACER  
PARA PROTEGER LA  
BIODIVERSIDAD EN  
VILLETA?**