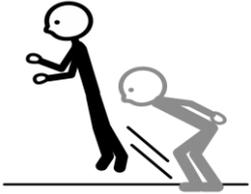


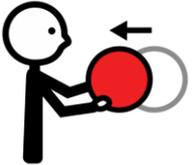
NORMAS DEL JUEGO

A CADA JUGADOR SE LE REPARTEN 7 CARTAS Y EL RESTO, MENOS UNO, SE PONEN EN EL CENTRO BOCA ABAJO. TENEMOS QUE GUIARNOS POR LA CARTA QUE ESTA EN EL CENTRO SIGUIENDO O EL COLOR O LA IMAGEN. SI NO TENEMOS UNA CARTA DEL MISMO COLOR, IMAGEN O CAMBIO DE COLOR, DIREMOS PASO Y COGEREMOS UNA CARTA DEL CENTRO.

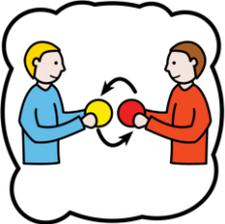
GANA EL QUE SE QUEDA EL PRIMERO SIN CARTAS.



SALTAR: CUANDO HECHAS ESTA CARTA EL DE TU DERECHA NO PUEDE JUGAR ESA RONDA.



COGE: EL DE TU DERECHA TIENE QUE COGER DEL CENTRO UNA O DOS CARTAS(DEPENDIENDO SI LE HA TOCADO COGER LA CARTA DE UNA O DOS)



CAMBIO DE COLOR: SI NO TIENES NI LA IMAGEN NI EL COLOR A SEGUIR, TIENES QUE HECHAR ESTA CARTA Y DECIR CON QUE COLOR QUIERES QUE SIGA LA RONDA.

EL JUEGO DE LAS CARTAS DEL UNNO PERO DEL VERANO



SALTA



SALTA



SALTA

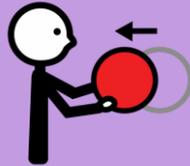


SALTA



2

COGE



2

COGE



2

COGE



2

COGE



1

COGE



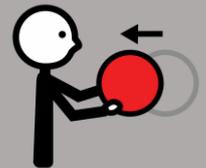
1

COGE



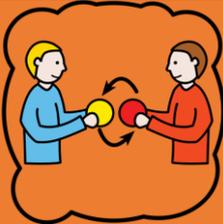
1

COGE

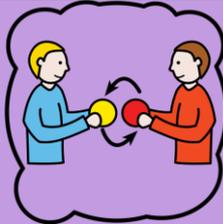


1

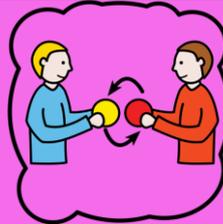
COGE



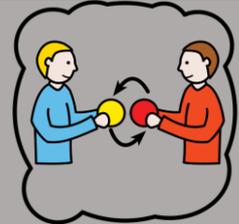
CAMBIO DE COLOR



CAMBIO DE COLOR



CAMBIO DE COLOR



CAMBIO DE COLOR



BAÑADOR



BAÑADOR



BAÑADOR



BAÑADOR



BAÑADOR



BAÑADOR



BAÑADOR



BAÑADOR



CUBO



CUBO



CUBO



CUBO



PALA



PALA



PALA



PALA



CREMA



CREMA



CREMA



CREMA



SOMBRILLA



SOMBRILLA



SOMBRILLA



SOMBRILLA

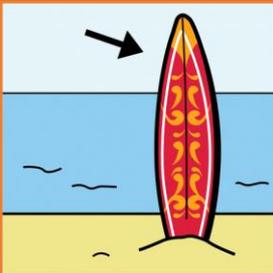


TABLA DE SURF

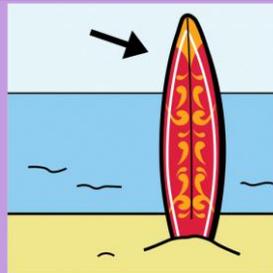


TABLA DE SURF

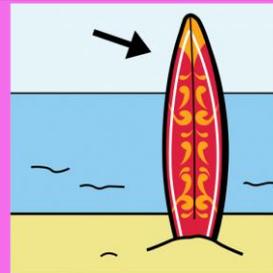


TABLA DE SURF

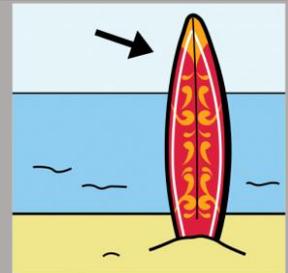
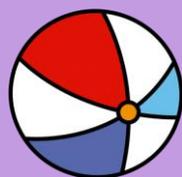


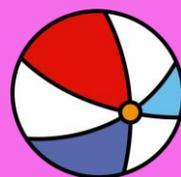
TABLA DE SURF



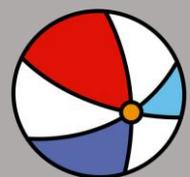
PELOTA



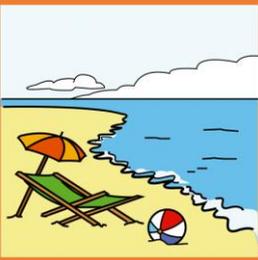
PELOTA



PELOTA



PELOTA



PLAYA



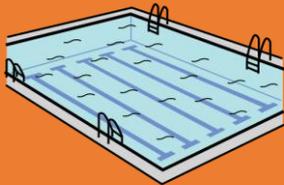
PLAYA



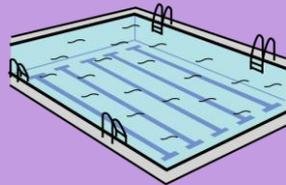
PLAYA



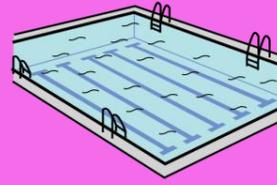
PLAYA



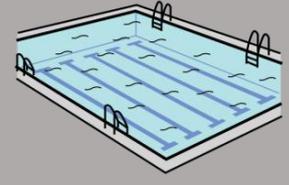
PISCINA



PISCINA



PISCINA



PISCINA

RECOMENDACION: IMPRIMIR LAS CARTAS EN UNA CARTULINA O PEGARLE OTRO FOLIO BLANCO POR DETRAS ANTES DE PLASTIFICAR.

Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia:** ARASAAC (<http://arasaac.org>)

Licencia: CC (BY-NC-SA) **Autora:** Olatz Garcia Aguirre