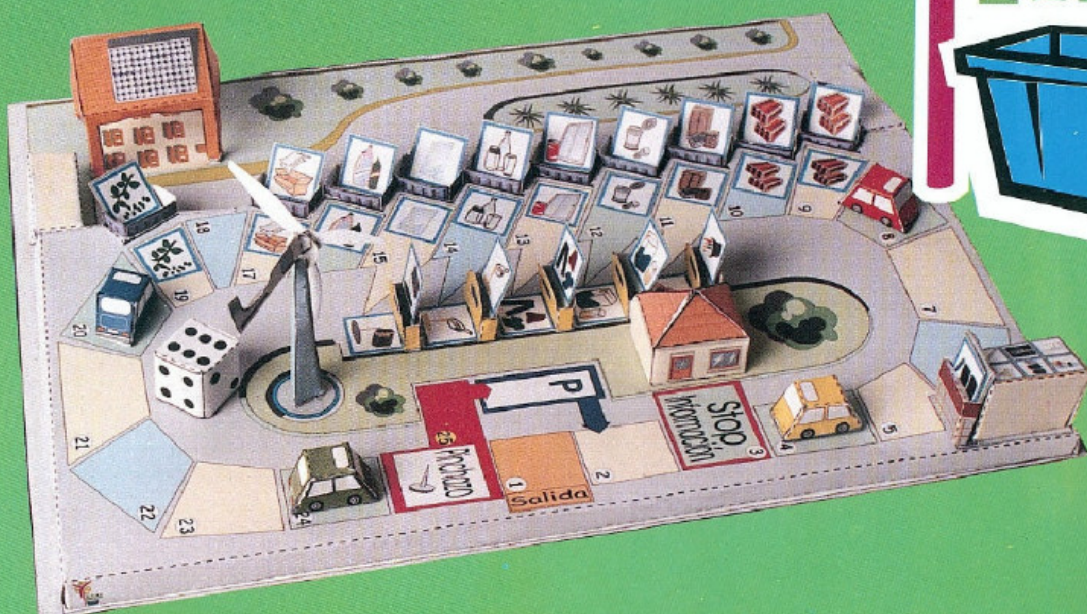


RECORTABLE

El Juego del



ECO parque



¡Ven y échame los trastos!

Diseño y realización: CONSTANTINO CALLADO SÁNCHEZ

INSTRUCCIONES DE MONTAJE

MATERIAL NECESARIO:

Tijera, regla, punzón escolar para marcar, cola blanca.

CÓDIGO DE LÍNEAS:

	Línea de corte.
	Línea de doblez.
	Áreas de contacto, no cortar ni doblar.

CONSEJOS PRÁCTICOS:

- La cola blanca es ideal para el montaje de recortables, la puedes encontrar con disulfador. Su tiempo de secado es idóneo siempre y cuando la utilices en poca cantidad. Emplea palillos o recortes de papel para repartir y retirar cola sobrante.
- No uses pegamentos rápidos o con disolventes.

NORMAS GENERALES:

- Desgrapar las láminas y marcar con punzón y regla todas y cada una de las líneas de doblez.
- Recortar las figuras con precisión.
- Doblar correctamente por las líneas de doblez antes de comenzar a montar.
- Comprobar en seco antes de aplicar la cola.
- Montar según los esquemas respetando los tiempos de secado.
- Una vez montadas las figuras, ensamblar sobre la planta las edificaciones, contenedores, aerogenerador, etc...
- El dado y los coches son elementos de juego y, por lo tanto, no deben pegarse.

REGLAS DEL JUEGO ÉCHAME LOS TRASTOS

1- Pueden jugar 2, 3 ó 4 personas, representadas por cuatro fichas (coches) de colores diferentes.

2- Los jugadores se repartirán las 24 fichas de residuos y ganará aquél que coloque correctamente todos los residuos de que disponga en el menor tiempo posible.

3- Se empieza en la casilla que pone "salida" para acabar en esa misma.

4- No es posible retroceder en el circuito. Si por cualquier causa nos hubiésemos saltado un contenedor en el que tengamos que ubicar algún residuo, deberemos dar la vuelta a todo el circuito hasta que encontremos de nuevo dicho contenedor.

5- A la casilla que tiene la inscripción "Stop, Información" se deberá acceder con un número exacto. Si el número fuera superior al necesario para situarse en la misma, no se moverá y perderá el turno.

6- Tanto a la caseta de residuos tóxicos como al resto de contenedores se deberá acceder con un número exacto para depositar la ficha de residuo. En esa caseta y en los contenedores de la isleta se podrán depositar tantos residuos como se disponga para cada una de las zonas.

7- Cada jugador podrá sobrepasar a los demás pero no coincidir con otro en la misma casilla.

8- Si se para en la casilla del "pinchazo", se deberá desviar hacia el aparcamiento, estacionar y permanecer un turno sin tirar mientras cambia la rueda. Al siguiente turno podrá salir y conectar con el circuito para seguir jugando.

9- Si otro usuario del Ecoparque observa que se ha depositado incorrectamente un residuo, deberá comunicárselo al que lo depositó antes de salir de la instalación. En ese caso, comprobado el error, el jugador que se equivocó deberá recuperar el residuo y depositarlo correctamente.

10- Para llegar a la salida del Ecoparque es necesario obtener el número exacto en el dado.



ECO parque

ESQUEMAS DE MONTAJE

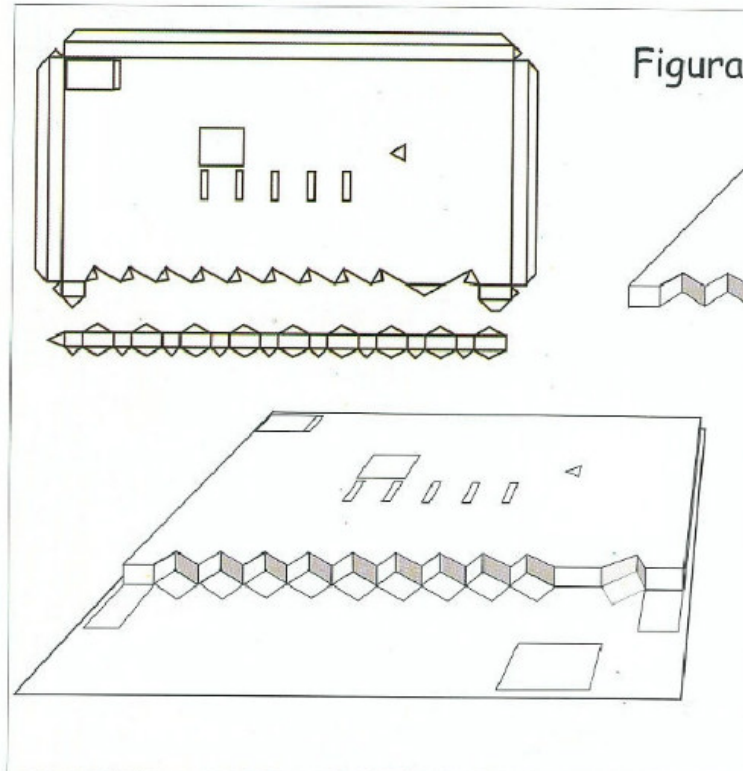


Figura n° 2

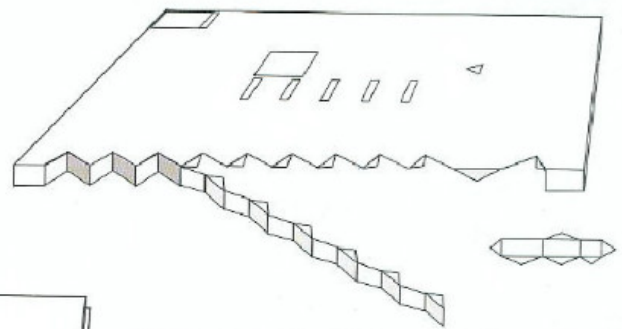


Figura n° 3

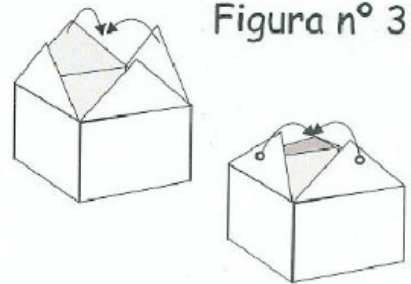


Figura n° 4

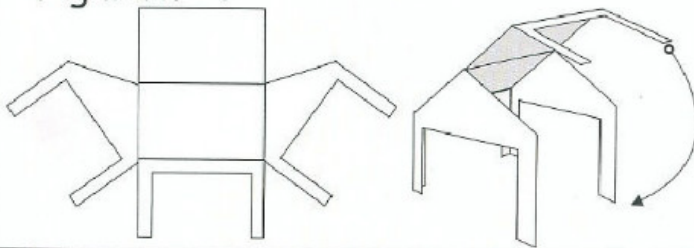


Figura n° 7

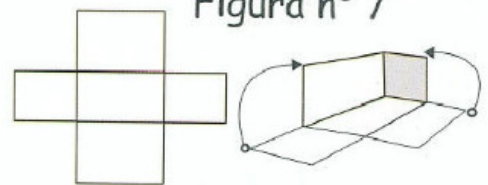


Figura n° 8

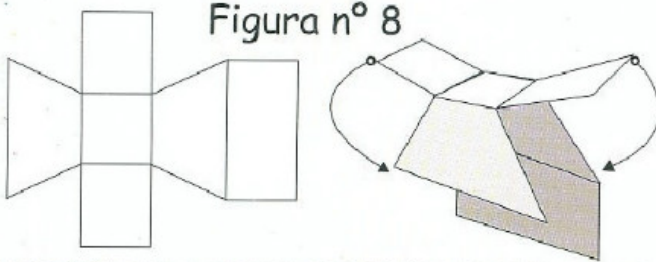


Figura n° 10

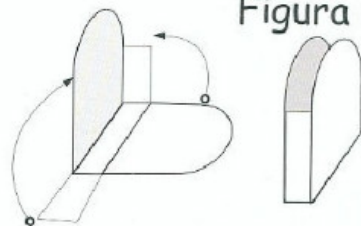
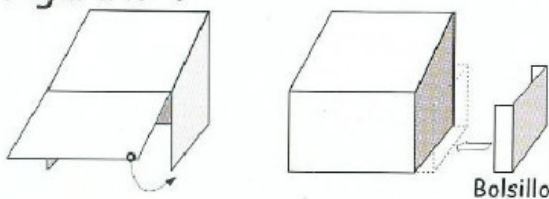
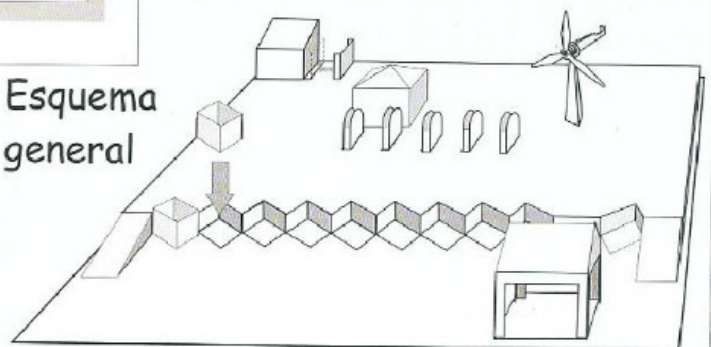


Figura n° 9



Bolsillo

Esquema general



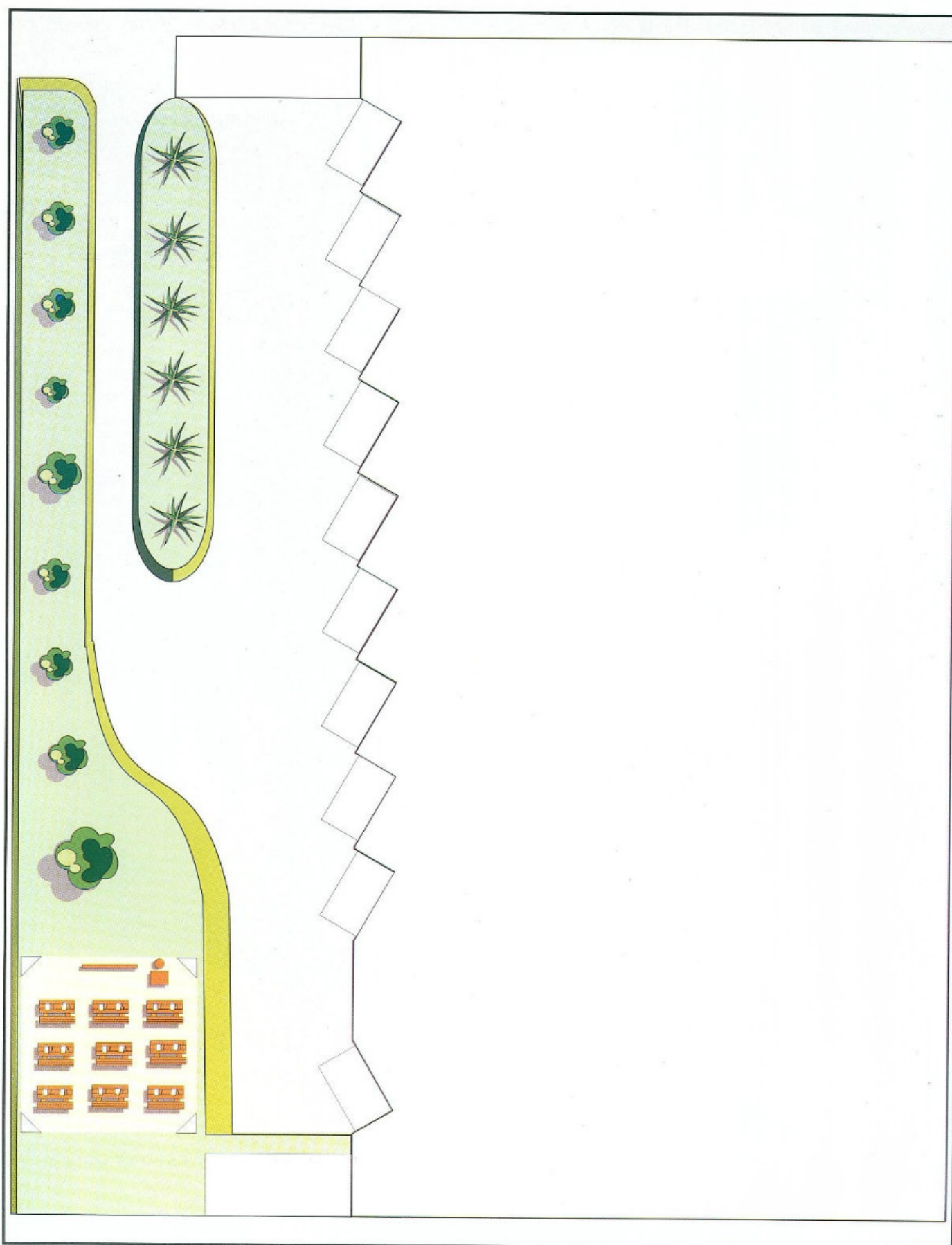
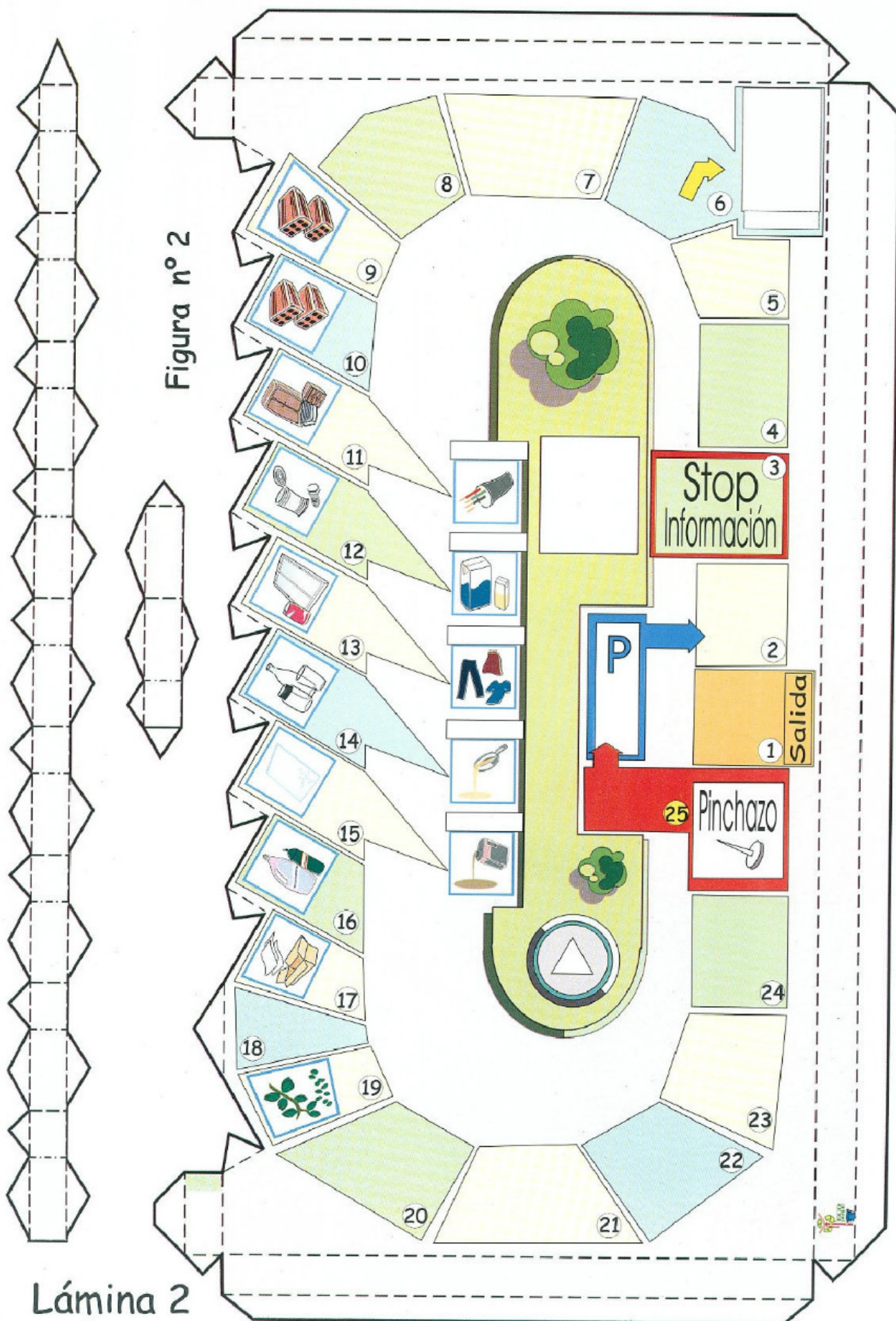
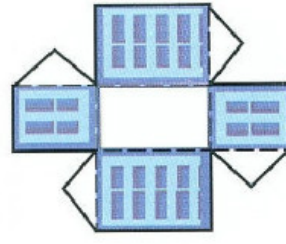
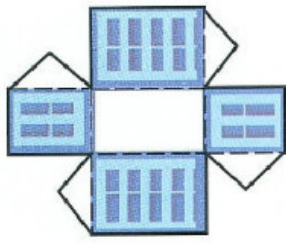
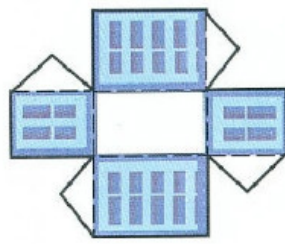
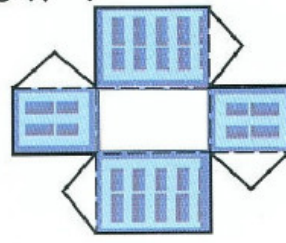
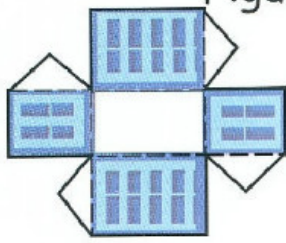
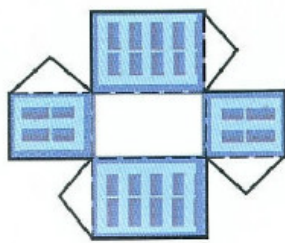
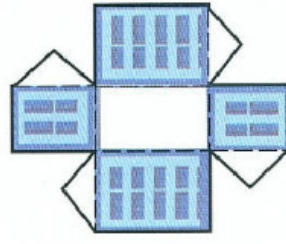
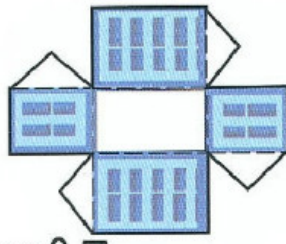
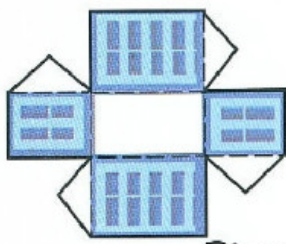
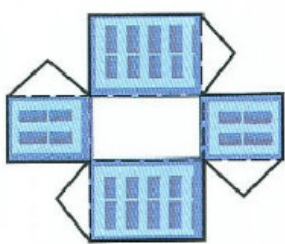


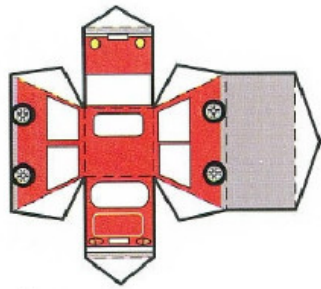
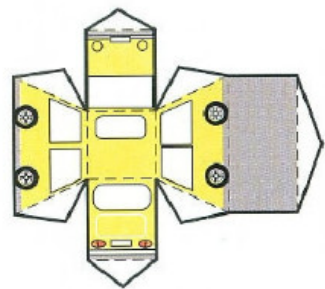
Figura nº 1

Lámina 1

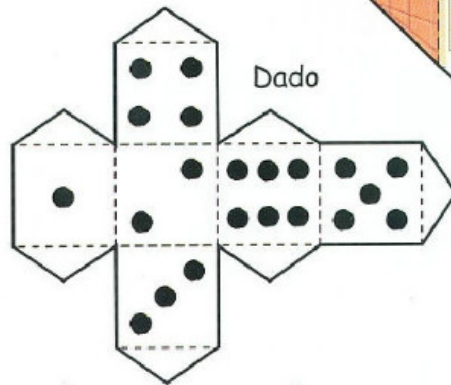
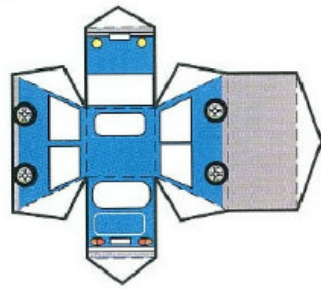
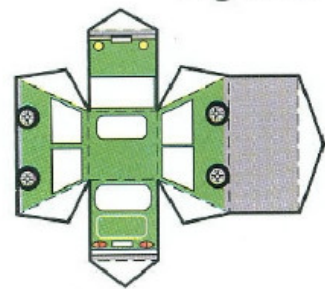




Figuras nº 7



Figuras nº 8



Dado

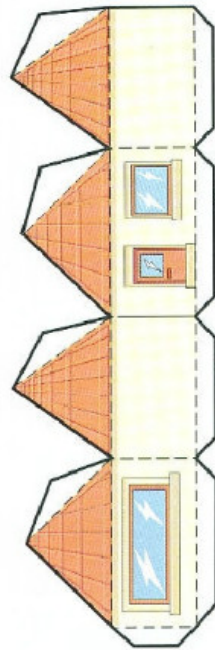


Figura nº 3

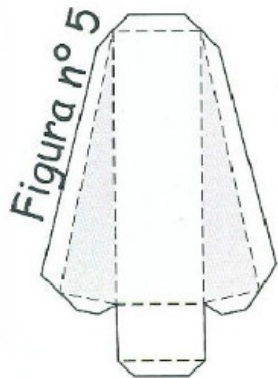


Figura nº 5

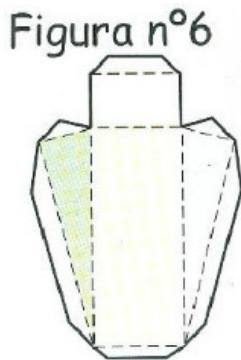


Figura nº 6

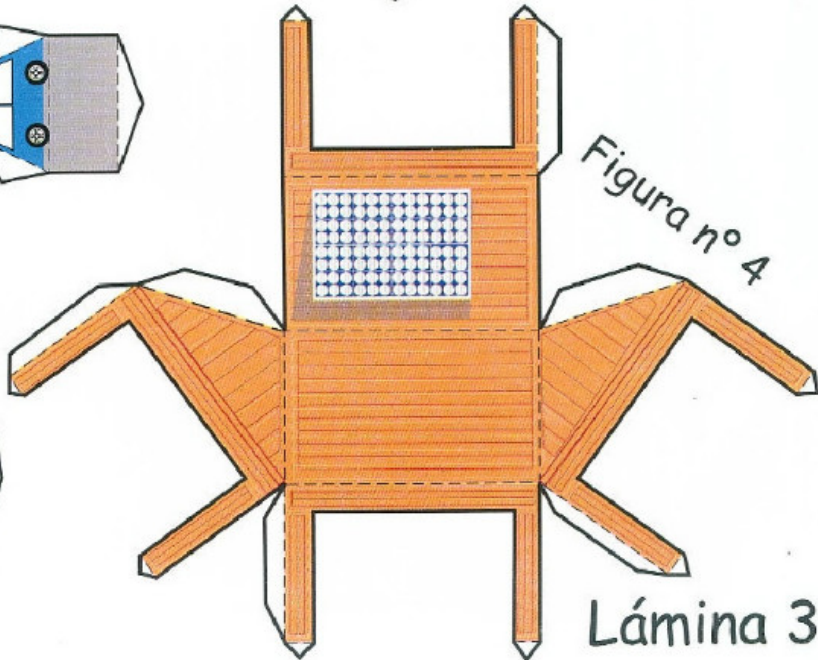
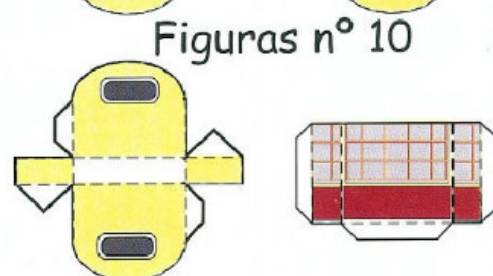
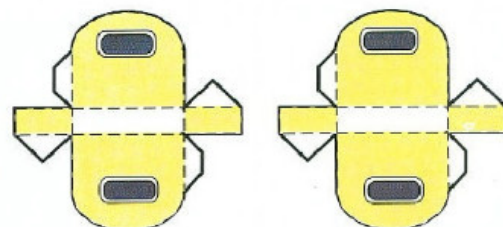
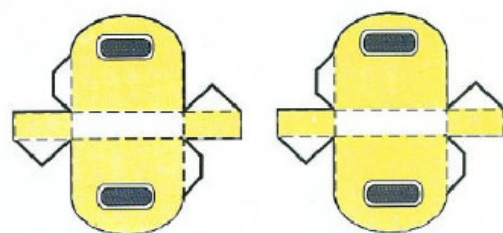


Figura nº 4

Figuras nº 11



Figuras nº 10

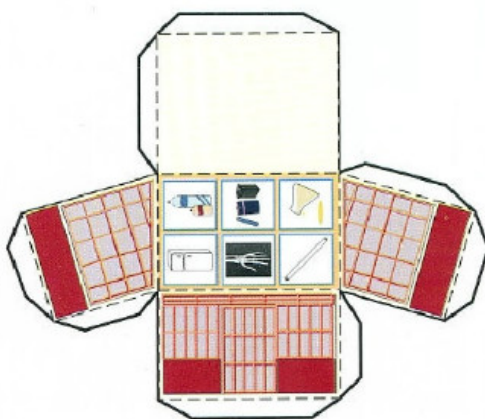


Figura nº 9

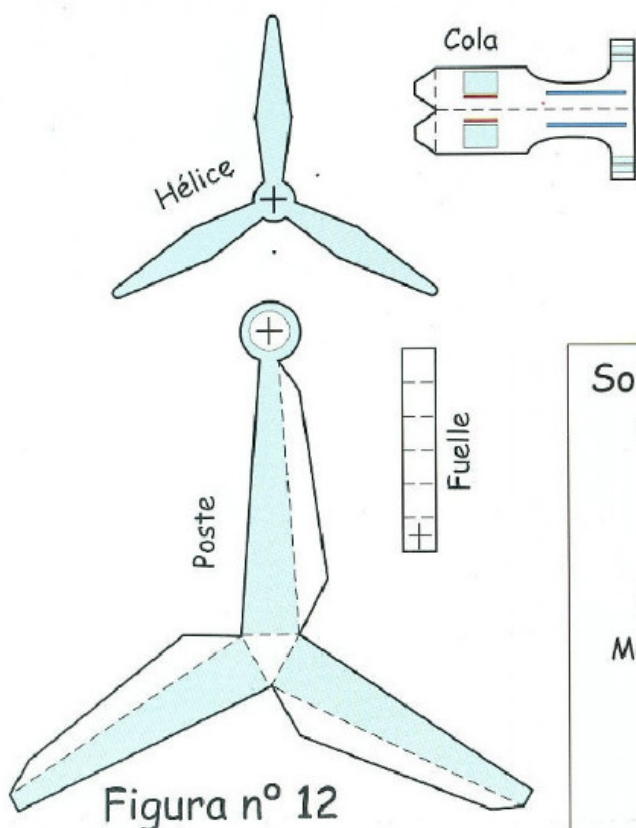


Figura nº 12

Lámina 4

Solución a la pieza nº 12

