



Reglas:

1. *Tablero compuesto de 63 casillas. Cada una de ellas está relacionada con un tema y con una historia del libro. Cada vez que un jugador caiga en una casilla, un jugador de otro equipo le formulará una pregunta referente al tema. Si acierta correctamente podrá volver a tirar el dado. Las preguntas las podréis encontrar en el apartado [Tarjetas de Juego](#). Codificación de los colores de las casillas para formular la pregunta que permita seguir jugando:*

- ✘ *Azul: Tema referente a Astronomía*
- ✘ *Blanco: Tema referente a Arquitectura*
- ✘ *Gris: Tema referente a Armamentos*
- ✘ *Verde: Tema referente a Flora y Fauna*
- ✘ *Rosa: Tema referente a Medicina*
- ✘ *Rojo: Tema referente a Maquinaria(Tecnología)*
- ✘ *Amarillo: Tema referente a Gastronomía*
- ✘ *Naranja: Tema referente a Queso y Miel*

2. *En el tablero hay 14 casillas que son Rocinantes. Si algún jugador cae en ellas tendrá que decir: “de Rocinante a Rocinante y tiro como caballero andante”. Estas casillas representan la ruta que siguieron Don Quijote y Sancho en sus salidas.*

1ª Ruta:

- ✘ *Casilla nº 5. Campos de Montiel - Argamasilla de Alba*

2ª Ruta:

- ✘ *Casilla nº 9. Manzanares - Camino Real de la Plata*
- ✘ *Casilla nº 14. Villanueva de los Infantes – Montiel*
- ✘ *Casilla nº 18. Villanueva de la Fuente*
- ✘ *Casilla nº 23. Povedilla – Sierra Morena*
- ✘ *Casilla nº 27. Sierra del Cambrón*
- ✘ *Casilla nº 32. Albadalejo – Argamasilla*

3ª Ruta:

- ✘ *Casilla nº 36. Toboso*
- ✘ *Casilla nº 41. Campo de Criptana – Solana*

- ✘ Casilla nº 45. Prado de la Alhambra
- ✘ Casilla nº 50. Cueva de Montesinos – Lagunas de Ruidera
- ✘ Casilla nº 54. Ossa de Montiel – Riberas del Ebro
- ✘ Casilla nº 59. Barcelona

3. Otras casillas especiales:

- ✘ Casilla nº 6. La Venta. El jugador que caiga en esta casilla retrocederá hasta el punto de partida, ya que Don Quijote vuelve a casa después de haber sido armado caballero en esta venta.
- ✘ Casilla nº 9. Rocinante. Se rompe la regla del juego y el jugador pasa directamente a la casilla nº 10, la Venta de Palomeque.
- ✘ Casilla nº 10. Venta de Palomeque. Un turno sin jugar.
- ✘ Casilla nº 22. La Posada. De esta casilla se vuelve a la casilla nº 10.
- ✘ Casillas nº 26 y nº 42. Las Armaduras. El jugador dirá “de armadura a armadura y sigo hasta que me llegue la cordura”, avanzando o retrocediendo según proceda de una casilla a otra.
- ✘ Casillas nº 31 y nº 46. Los Molinos. El jugador dirá “de molino a molino y ando mi camino” avanzando o retrocediendo según proceda de una casilla a otra. Si retrocede dirá “de molino a molino y desando mi camino”.
- ✘ Casilla nº 33. Jaula de Don Quijote. Dos turnos sin jugar.
- ✘ Casilla nº 51. Cueva de Montesinos. Tres turnos sin jugar.
- ✘ Casilla nº 63. Quien llegue a esta casilla habrá ganado el juego.