

Bibliografía consultada:

Web consultadas:

- ◆ <http://es.wikipedia.org>
- ◆ [www.dipusevilla.es](http://www.dipusevilla.es)
- ◆ [www.prodetur.es](http://www.prodetur.es)
- ◆ [www.turismosevilla.org](http://www.turismosevilla.org)
- ◆ [www.juntadeandalucia.es/iea](http://www.juntadeandalucia.es/iea)
- ◆ [www.juntadeandalucia.es/educacion](http://www.juntadeandalucia.es/educacion)
- ◆ [www.juntadeandalucia.es/empleo](http://www.juntadeandalucia.es/empleo)
- ◆ [www.sevillainfo.com](http://www.sevillainfo.com)
- ◆ [www.sevillaweb.info](http://www.sevillaweb.info)
- ◆ [www.esp.andalucia.com](http://www.esp.andalucia.com)
- ◆ [http://enciclopedia.us.es](http://http://enciclopedia.us.es)
- ◆ [www.castillosnet.org](http://www.castillosnet.org)
- ◆ [www.alcaladelrio.es](http://www.alcaladelrio.es)
- ◆ [www.vera-cruz.org](http://www.vera-cruz.org)
- ◆ [www.hermandadsoledad.com](http://www.hermandadsoledad.com)
- ◆ [http://pieraedicions.com/alcoleario.html](http://http://pieraedicions.com/alcoleario.html)
- ◆ [www.laalgaba.net](http://www.laalgaba.net)
- ◆ [www.portaltaurino.com](http://www.portaltaurino.com)
- ◆ [www.brenes.es](http://www.brenes.es)
- ◆ [www.brenescofrade.com](http://www.brenescofrade.com)
- ◆ [www.mosan.es/brenes.htm](http://www.mosan.es/brenes.htm)
- ◆ [www.burguillos.com](http://www.burguillos.com)
- ◆ [www.cantillana.es](http://www.cantillana.es)
- ◆ [www.cantillanaysupastora.com](http://www.cantillanaysupastora.com)
- ◆ [www.asunciondecantillana.com](http://www.asunciondecantillana.com)
- ◆ [www.rafaes.com/html-2004/patrona-cantillana.htm](http://www.rafaes.com/html-2004/patrona-cantillana.htm)
- ◆ [www.guillena.org](http://www.guillena.org)
- ◆ [ww.loradelrio.es](http://ww.loradelrio.es)
- ◆ [www.loradelrio.net](http://www.loradelrio.net)
- ◆ [pieraedicions.com/lorariedadesgenerals.htm](http://pieraedicions.com/lorariedadesgenerals.htm)
- ◆ [www.loracep.org](http://www.loracep.org)
- ◆ [es.geocities.com/loradelrio/lora.html](http://es.geocities.com/loradelrio/lora.html)
- ◆ [www.tocinalosrosales.com/amigosdelora/](http://www.tocinalosrosales.com/amigosdelora/)
- ◆ [www.hermandaddejesus.es](http://www.hermandaddejesus.es)
- ◆ [www.peñaflor.org](http://www.peñaflor.org)
- ◆ [www.larinconada.es](http://www.larinconada.es)
- ◆ [www.soderin.com](http://www.soderin.com)
- ◆ [www.tocinalosrosales.com](http://www.tocinalosrosales.com)
- ◆ [www.granpodertocina.org](http://www.granpodertocina.org)
- ◆ [www.veracruztocina.com](http://www.veracruztocina.com)
- ◆ [www.villanuevadelasminas.galeon.com](http://www.villanuevadelasminas.galeon.com)
- ◆ [www.villanuevadelasminas.com](http://www.villanuevadelasminas.com)
- ◆ Anuario Estadístico de la Provincia de Sevilla 2006. Diputación de Sevilla. Prodetur.

## GRAN VEGA JUEGA

# DIVIÉRTETE CONOCIENDO TU COMARCA

El juego que tienes en tus manos se creó con el objetivo de que mujeres y jóvenes de la Comarca de la Vega conocieran su Comarca a fondo de una manera amena y divertida.

Recorre los 13 pueblos de la La Vega y conoce sus costumbres, sus personajes más relevantes, sus momentos históricos más destacados, el gran patrimonio artístico que poseemos, su variada gastronomía, su economía y otras curiosidades gracias a este juego.

CON LA FINANCIACIÓN DE:



**Asociación Comarcal Gran Vega de Sevilla.**

Avda Guadalquivir, nº 77 A. Cantillana. Sevilla.

Tel: 95 5730061// 9555730419

emails: generoyjuventud@gmail.com y generoyjuventud@gvs.es

## REGLAS DEL JUEGO

- **Contenido:** "Gran Vega Juega" contiene un tablero, 1 bloc, 1 bolígrafo, un dado, 200 Tarjetas generales, 44 Tarjetas de localidad y 4 fichas de diferentes colores.
- **Objetivo del Juego:** Conseguir las once tarjetas de las localidades en el tiempo estipulado, enriqueciendo así nuestros conocimientos sobre la La Vega.

### ➤ Preparación del Juego

- Se juega por equipos formados con un mínimo de dos personas. El máximo es 6 equipos.
- Se lanza el dado y el que consiga la puntuación más alta inicia el juego. Si 2 ó más equipos empatan volverán a tirar.

### ➤ El Juego

#### SALIDA:

Cada equipo inicia el juego desde la localidad que elija libremente. Y desde ella, avanzará en la dirección preferida según lo marcado en los dados. Dos o más equipos podrán salir de un mismo pueblo si lo desean.

#### RECORRIDO:

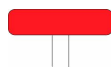
A lo largo del juego podemos caer en las siguientes casillas:



Estas son las casillas de preguntas y pruebas: el equipo deberá responder correctamente la pregunta relativa a la temática del color del icono para conservar el turno.



Estas casillas permiten al equipo volver a tirar los dados. Si cae en una casilla con alguno de estos logotipos puede volver a tirar y seguidamente mover las fichas.



Si cae en una de las casillas principales (referidas a alguna localidad con este símbolo) el equipo elegirá la temática de la pregunta de forma que, si contesta correctamente, además de conservar el turno, conseguirá la tarjeta de esa localidad.



Esta casilla es un "acceso directo" al pueblo indicado en la señal, pudiendo así conseguir la tarjeta de esa localidad si contesta correctamente la pregunta pertinente.

Si el equipo cae en una casilla ya ganada, solo tiene que contestar para avanzar como desee. Elige tema, pero no vuelve a conquistar el pueblo.

**Casilla "Pregunta" o "Prueba":** El equipo que ha caído en la casilla pregunta, deberá responder correctamente a la pregunta que le formulará el equipo de su izquierda. En esta prueba sólo se tiene derecho a dar una única respuesta relacionada con la temática comarcal. Cada equipo deberá elegir un/a Portavoz, que será quien responda a las preguntas, aunque puede consultarlas con otros miembros del equipo. El contenido de la pregunta variará dependiendo del color de la casilla:

**Azul** – Ámbito Socioeconómico

**Verde** – Geografía, Historia, Espacios Naturales

**Naranja** – Patrimonio y Arte

**Amarillo** – Costumbres y Personajes.

**Rosa** – Prueba de mímica, de dibujo y de palabras prohibidas que a continuación se detallan:

#### **Prueba de mímica (infinitivo):**

Un/a jugador/a del equipo deberá conseguir que su/s compañer@/s adivinen la acción indicada en la tarjeta mediante la mímica, pudiendo utilizar sonidos y onomatopeyas relacionadas con la palabra.

#### **Prueba de dibujos (sustantivos):**

El/la jugador/a debe comunicar a su pareja o al equipo el nombre indicado en la tarjeta mediante simples trazos o dibujos, sin hablar, gesticular ni escribir letras y/o números.

#### **Prueba de palabras prohibidas:**

L@s compañer@s deben adivinar el verbo o la acción que contenga la tarjeta con las explicaciones del jugador sin pronunciar ninguna de las palabras prohibidas, ni derivados de ellas. Si todo esto ocurriera, este equipo pierde automáticamente el turno. Tampoco pueden utilizarse iniciales o abreviaturas, ni realizar gestos.

### ➤ Advertencias:

- En cada turno, el tiempo máximo de respuesta es de 60 segundos para las preguntas y 60 segundos para las pruebas.
- Sólo se aceptará como válida la respuesta dada por el /la Portavoz, salvo en las Pruebas que pueden participar todos/as.
- En cada turno, el/la jugador/a que realiza la casilla "Prueba" debe de alternarse con otro/a de los/as compañeros/as para que todos/as participen.
- Cada vez que va a iniciarse una "Prueba", el resto de equipos debe controlar el tiempo y la respuesta correcta.
- No existe orden preestablecido alguno para conseguir las trece tarjetas de las localidades.