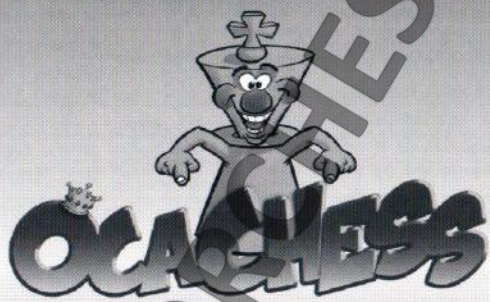


WWW.INIQUITIES.COM



INSTRUCCIONES

Ocachess, un nuevo juego para niños

Ocachess nace por la necesidad de buscar recursos educativos eficaces para la enseñanza del ajedrez a los más pequeños. Ocachess fusiona el popular, sencillo y divertido juego de mesa que es la oca, con el rey de los juegos: el milenario ajedrez. El niño obtiene mediante el juego una serie de beneficios psicológicos indiscutibles: estimula el razonamiento, incrementa la creatividad y la memoria, crea un marco propicio para ejercitar la concentración y para la toma de decisiones, etc. Ocachess transporta los beneficios educacionales y psicológicos del ajedrez a un nuevo escenario, un nuevo juego, con la diversión nutriendo al aprendizaje.

Hay una falsa creencia de que el ajedrez es un juego muy difícil y que su aprendizaje está reservado a mentes privilegiadas. Nada más lejos de la realidad; el ajedrez es un juego con un especial atractivo para los niños, un pequeño reino bicolor a semejanza de la vida misma. Sin embargo, la tarea de transmitir a un niño la esencia, belleza y fantasía del ajedrez no es tarea fácil. Por nuestra experiencia de muchos años en la docencia ajedrecística consideramos esencial que el niño disfrute, se divierta, desarrolle sus habilidades, aprendiendo las reglas del ajedrez, y percibiendo sus progresos en el juego de mesa más popular. Aprender jugando, en suma, es decir, progresar sin apenas darse cuenta.

OCACHESS, es un magnífico instrumento educativo para el aprendizaje del ajedrez.

Objetivo del juego

El objetivo del juego será llegar el primero a la casilla de JAQUÉ MATE.

Contenido

1 dado, 4 fichas-peones, 1 reloj de arena (60 segundos), 1 pizarra magnética con rotulador, instrucciones, 1 tablero de 40x40 y 84 tarjetas (con 160 retos matemáticos y 160 preguntas).

Mecánica del juego

Al iniciar la partida los jugadores situarán sus fichas-peones en las casillas de SALIDA (a1,b1,c1), tirarán el dado sobre el tablero y moverán tantas casillas como número hayan sacado, saltando de posiciones y sometiéndose a las reglas del juego, establecidas por cada casilla.

Los jugadores disponen de una pizarra que podrán utilizar para realizar los retos matemáticos y las preguntas, siempre y cuando sea necesario.

Recomendaciones

Los niveles básico y avanzado serán orientativos por edades. Básico (5-7 años) Avanzado (+7 años). Serán los mismos jugadores, padres o profesores los que dependiendo del nivel del niño pactarán al inicio de la partida en que grupo se clasifican.

Leer bien las instrucciones antes de comenzar, haciendo hincapié en las reglas y en los ejemplos para realizar los retos matemáticos.

Reglas

• Si el jugador cae en una casilla ocupada por otro peón, el peón capturado retornará a la casilla de salida, excepto si te encuentras en una pregunta o reto.



• **Reloj de Ajedrez** (f1,a6,g7): el jugador que caiga en esta casilla podrá retar a cualquier jugador a una partida de ajedrez rápida, si gana, podrá cambiar su ficha por la del contrario. En caso de no tener tablero deberá coger una tarjeta y resolver correctamente una pregunta y un reto de su nivel.



• **Reto Matemático** (h1,g8,a7,e2,d7,f3): el jugador cogerá una tarjeta correspondiente a Reto Matemático y tendrá 1 minuto de tiempo (reloj de arena) para resolverlo. Si acierta, vuelve a tirar.



• **Pregunta** (h4,c8,c2,g3,f7,b3,d6): el jugador cogerá una tarjeta correspondiente a Pregunta y tendrá 1 minuto de tiempo para contestar correctamente. Si acierta, vuelve a tirar.



• **Caballo saltarín** (h3,a5,d2,g6,b4): de caballo a caballo y vuelvo a tirar.



• **Dado** (h6,b2): de dado a dado y no se vuelve a tirar.



• **Capakhine** (h8): casilla con comodín. El jugador cogerá la tarjeta Capakhine y la podrá utilizar en cualquier momento para salvarse, (si caes en la cárcel, peón negro, fallo en pregunta, etc)



• **Jaqué** (e8, d3): Podrás elegir a un jugador y este debe contestar una pregunta y un reto de una tarjeta, en caso de que falle tendrá que volver a la casilla de salida.



• **Alfil alegre** (a8): el jugador podrá subir hasta la casilla b7, en el caso contrario, si cae en el Alfil triste (b7), bajará hasta la casilla a8.



• **Coronación** (a4): Podrás cambiar tu pieza por la del rival que quieras.



• **Enroque-cárcel (g2):** Dos rondas sin tirar.



• **Dama Mágica (f6):** podrá elegir a un jugador y hacerle retroceder 10 casillas.



• **Peón negro (c4):** el jugador vuelve a empezar.



• **Virrey (e4):** Te desplazaras a la casilla de coronación (a4) y podrás realizar la función de coronación.



PEÓN



TORRE



CABALLO



ALFIL



DAMA



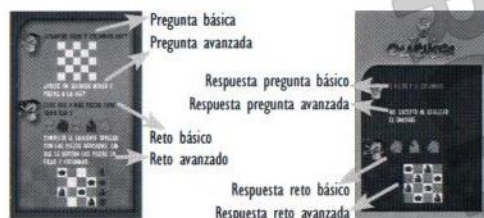
REY

Tarjetas

En una cara se encuentran las preguntas y retos. En la otra, las respuestas de las mismas.

Los enunciados, en color azul encontramos las preguntas y retos básicos, en blanco las preguntas y retos avanzados.

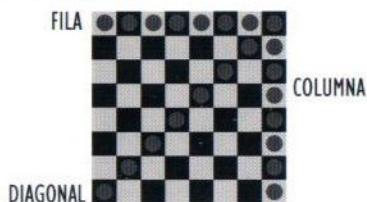
En la cara posterior, las naranjas son las respuestas a las preguntas y retos básicos, en blanco las respuestas avanzadas.



Movimientos de las piezas

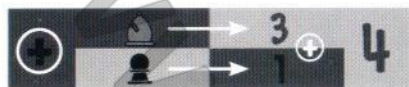


Valor de las piezas



Orientaciones para los retos matemáticos

En los cálculos con piezas se podrá utilizar indistintamente el caballo o el alfil, ya que el valor es el mismo, 3.



Realizaremos la operación indicada, teniendo en cuenta el valor de cada pieza.



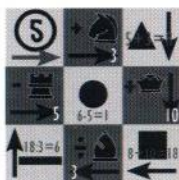
Realizaremos la operación indicada completando el tablero con piezas según el valor resultante.



Completaremos cada cuadro con piezas, teniendo en cuenta su valor, la suma de dos cuadros que están juntos dará como resultado el cuadro que esté encima.



Completaremos la serie realizando la operación indicada, teniendo en cuenta el valor de las piezas al inicio.



Partiendo del número inicial y siguiendo las flechas se realizarán las operaciones indicadas, sustituyendo cada pieza por su valor, para obtener el valor de cada figura geométrica.

Se ha incluido una casilla, llamada el **virrey**, con la intención de que los niños amplíen sus conocimientos. El ajedrez del virrey es una modalidad de ajedrez exactamente igual que la actual, con la pequeña diferencia que cuando un peón llega a la 8ª fila y corona, se convierte forzosamente en la pieza que ocupa esa columna en la posición inicial.

Si se corona por ejemplo un peón de alfil, se convertirá de manera obligada en un alfil.

Si la columna es de rey, el peón se convertirá en un virrey que se mueve igual que el rey pero se puede capturar como una pieza más. El virrey no puede enrocar.

CREADORES: Miguel Ángel Malo Quirós
Pilar Cordero Domínguez.

ILUSTRADOR: Wadalupe.

DISEÑO GRÁFICO: Que Maten al Diseñador Proyectos Creativos

Agradecimientos

A Luis Fernández Siles (Capakhine), a Juega y Aprende incluido en el proyecto Educachess y a José A. Garzón (creador del Virrey).

Ocachess está dedicado a la reina de mi corazón, mi hija Paula, sin su inspiración nada de esto hubiera sido posible.

INFORMACIÓN AL CLIENTE: Guardar las instrucciones. Contiene información valiosa del producto. Los colores y diseños pueden variar de los mostrados en la caja. **¡Advertencia!** No apto para menores de 3 años por contener piezas pequeñas y/o desmontables susceptibles de ser ingeridas o inhaladas. Peligro de asfixia. Fabricado en España. **GARANTÍA:** Ocachess garantiza este producto conforme a la legislación vigente.





INFORCHESS.COM

(96 378 21 56 - 96 091 60 39)
658 97 12 74 - 618 63 96 19)



TODO LO QUE
BUSCAS
SOBRE AJEDREZ

Email: inforchess@inforchess.com

Para más información del Ocachess y compra accede a este link:

<http://inforchess.com/catalogo/Ocachess.htm>

Para buscar otros artículos relacionados con el ajedrez, juegos y juguetes
accede a este link:

<http://inforchess.com/>