

## REGRAS

## 1. INTRODUCCIÓN

Benvidos e benvidas a todos e todas, tedes unha misión moi importante, debedes recolectar lendas e historias da cultura galega pero con moito coidado, xa que polo camiño podedes atoparvos con criaturas maléficas que vos poden dificultar a tarefa. Moito ollo e ánimo!

## 2. CONTIDO:

- Taboleiro
- 26 cartas
  - 10 de Probas e Preguntas.
  - 8 de Maldicións.
  - 8 de Conxuros.

## 3. PREPARACIÓN:

Pódese xogar de forma individual ou en parellas, cada unha escollerá unha ficha para moverse polo taboleiro de xogo. A continuación clasificaranse as cartas en **Probas e Preguntas**, **Maldicións** e **Conxuros**, formando 3 grupos que colocaremos no taboleiro.

## 4. OBXECTIVO:

O primeiro xogador, xogadora ou parella que chegue á casa de **Fin** é a que gaña a partida.

## 5. COMO SE XOGA:

Comezará xogando o ou a participante que saque co dado o número máis preto do 1, esta persoa tirará o dado e moverá a súa ficha, se cae nunha casa branca pasarase o turno á persoa da súa dereita. Se cae nunha casa de cor terá que coller a carta correspondente e facer o que a se indica nela. Unha vez que realice o da carta rematará a súa quenda e continuará xogando o xogador ou xogadora da dereita. Así ata que un chegue á casa de **Fin**.

## 6. TIPOS DE CARTAS:

Hai 3 tipos de cartas, en todas introducirse unha lenda ou historia galega:

- **Probas e preguntas:** Despois de introducir a lenda ou historia haberá unha pregunta en relación á mesma. Darase dúas opcións, se responden correctamente poden permanecer nesa casa, se contestan incorrectamente deberán volver á casa na que estaban antes.

*Exemplo:* sacades un 6 e caedes nunha casa de proba, contestádelas mal polo que debes retroceder as 6 casas. Unha vez respondida a pregunta e comprobar se é correcta ou non, pasa o turno ao ou á seguinte xogadora. *As respostas ás preguntas están no apartado 7 deste mesmo documento.*

- **Maldicións:** Son cartas de castigo, esperamos que caigades o menos posible nelas.
- **Conxuros:** Son cartas de recompensa, cae en todas as que poidas! Hai recompensas moi boas.

Unha vez usada unha carta de **Maldición** ou **Conxuro** colocárase a un lado, cando os dous grupos de cartas se acaben, barallaranse as cartas usadas e volveranse a poñer no xogo.

*\*Se unha carta vos manda retroceder ou avanzar e acabades nunha casa especial (probas, maldición ou conxuro) non collas carta desa casa.*





## 7 . R E S P O S T A S   D A S   P R O B A S   E   P R E G U N T A S :

-Atópaste na Veiga, Ourense, rodeado de natureza. De repente ves saír a unha muller dunha cova. Ten o cabelo louro e leva un peine na man, ela acércase ao río e comeza a peitearse. Tentas agocharte pero xa é tarde, xa te viu, ela colle o peine e tírao preto de ti coa intención de que o recollas. Que fas?

**Resposta:** Recollelo.

-Atópaste no Monte de Neme, é a noite de San Xoán de súpeto vés que aparecen meigas e comezan a bailar ao redor da fogata. Notas que pasa algo raro onde elas pisan. Que pasa onde pisan as meigas?

**Resposta:** Non crece a herba.

-Imos a Coruña onde descansa o Capitán Británico John Moore o cal morreu por unha bala de canón. Os seus restos foron enterrados no Xardín de San Carlos. De repente vés a unha fermosa muller que entra no panteón para velar a memoria do capitán, pero notas algo raro, é unha ánima! Qué relación ten a muller co capitán?

**Resposta:** É a súa muller.

-O apalpador é un xigante que, cada 31 de decembro métese nas habitacións dos máis pequenos sen facer ruído e apálpalles a barriga, se os nenos comeron di: "Así, así esteas todo o ano" e deixa algo enriba da mesa... Qué é?

**Resposta:** Castañas.

-Atópaste en Sarria nun circo moi famoso, neste lugar o pallaso que daba comezo ao acto deixa a vida diante dos ollos de todos. Pasaron os anos ata que quedou casi no esquecemento e alí fixeron unha construción. Qué foi o que construíron alí?

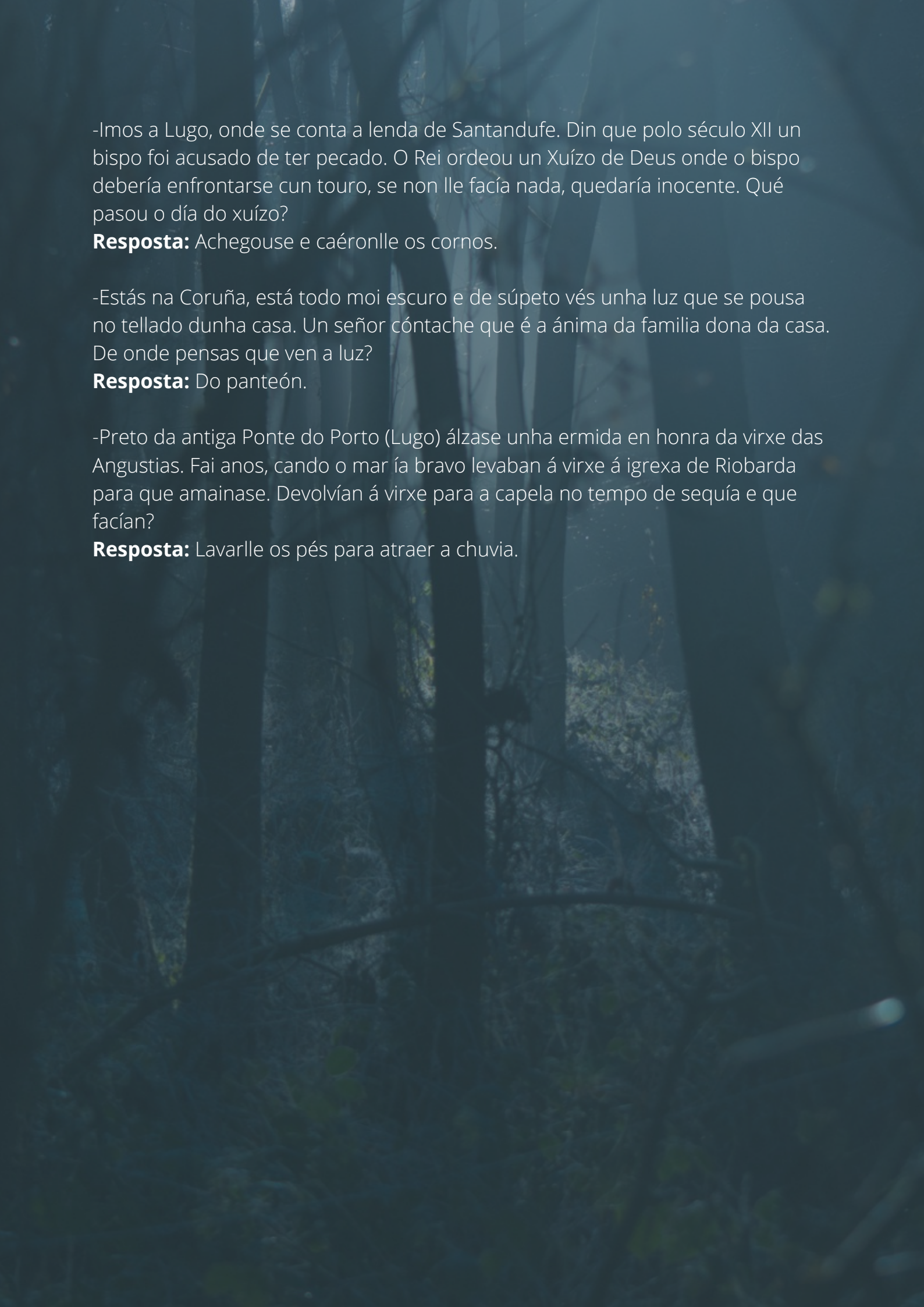
**Resposta:** Un colexio.

-No lugar do Curro, en San Estevo do Vicedo, á esquerda da pista que vai desde o cemiterio parroquial do Vicedo á estrada xeral, atópase un antigo cruceiro coas imaxes de Cristo crucificado e outra figura en posición orante. Cal é esa figura?

**Resposta:** A Virxe.

-Estás San Bartolomeu de Ínsua, en Lugo. De súpeto vés saír a unha vella vestida de branco dunha cova. Esta personaxe dache unha bolsa con algo dentro, cando se marcha ábrelo e dentro vés carbón, tíralo. Máis tarde volves a abrir a bolsa e dentro aparece unha pedra preciosa, cal é?

**Resposta:** Diamante.



-Imos a Lugo, onde se conta a lenda de Santandufe. Din que polo século XII un bispo foi acusado de ter pecado. O Rei ordeou un Xuízo de Deus onde o bispo debería enfrontarse cun touro, se non lle facía nada, quedaría inocente. Qué pasou o día do xuízo?

**Resposta:** Achegouse e caéronlle os cornos.

-Estás na Coruña, está todo moi escuro e de súpeto vés unha luz que se pousa no tellado dunha casa. Un señor cóntache que é a ánima da familia dona da casa. De onde pensas que ven a luz?

**Resposta:** Do panteón.

-Preto da antiga Ponte do Porto (Lugo) álzase unha ermida en honra da virxe das Angustias. Fai anos, cando o mar ía bravo levaban á virxe á igrexa de Riobarda para que amainase. Devolvían á virxe para a capela no tempo de sequía e que facían?

**Resposta:** Lavarlle os pés para atraer a chuvia.



## 8 . C R E A D O R A S :

Rosalía Rodríguez Valencia.

Katherin Daniela Chacón Villamizar.

Ano de creación: 2021

## 9 . E X E N C I Ó N D E R E S P O N S A B I L I D A D E E L I C E N Z A

### **Exención de responsabilidade:**

As persoas e/ou entidades anteriormente indicadas son as únicas responsables dos contidos gráficos e textuais deste xogo, asumindo a responsabilidade das posibles vulneracións de dereitos de imaxes, protección de datos, honor e intimidade ou calquera outro dereito propiedade dun terceiro que poida ser vulnerado cos contidos gráficos e textuais dos xogos presentados. Antaxurada SL e a Deputación da Coruña quedan indemnes de calquera responsabilidade que se desprenda destas posibles vulneracións.

### **Licenza:**

Este xogo e todo o seu material asociado está distribuído baixo a licenza Atribución-Compartir igual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0). Isto significa que: Es libre de copiar e redistribuír o material en calquera medio ou formato, así como de remesturar, transformar e recrear sobre este material para calquera propósito, incluso comercialmente, sempre que:

1. Respectes o dereito de autoría indicando o nome da persoa, persoas ou entidades creadoras. Se fixeches mudanzas sobre o material orixinal debes indicalo explicitamente, e adicionar o teu nome como autora da presente versión.
2. Se distribuíres este material ou calquera material derivado del, debes facelo baixo os termos desta mesma licenza para que outras persoas poidan gozar dos mesmos dereitos que ti.

Este é un resumo coloquial dos termos legais da licenza, que podes consultar íntegra en <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.gl>