

Clases de moda ¡aplicáte!

55

# eres **mamá**

Y tu mamá  
también...  
**¿trabaja?**



**OV7** x 2 =

**14 años juntos**

\$18.00



[www.navegaseguro.com](http://www.navegaseguro.com)

Exhibir hasta el 26-05-03



# El Patolli

En la época de los aztecas existía **un juego fantástico y muy divertido**, ¿quieres aprender a jugarlo?

Por Enrique Zenil

## Reglas de juego:

- Se juega entre dos chicos (as).
- Recorta el tablero que viene en la siguiente página y pégalo sobre un cartón.
- Necesitas 12 piedritas (seis por jugador) y cuatro frijoles negros.
- Pinta los frijoles por un lado con corrector líquido, éstos serán tus dados. Al lanzarlos, avanzas el número que incluyen los que caigan del lado blanco (máximo cuatro).
- Cada jugador toma sus seis piedritas y **escoge un eje del tablero para avanzar** (de abajo hacia arriba, de izquierda a derecha y viceversa). **La zona del símbolo es su salida.**
- Tiren los frijoles (como si fueran dados) y a **quien obtenga más puntos comienza el juego** (máximo cuatro puntos).
- Primero, **te mueves con una de tus piedras el número de casillas que te indiquen los frijoles** que caigan del lado blanco (máximo cuatro); o sea, si caen dos frijoles del lado blanco vas hacia adelante dos casillas; si caen tres avanzas tres y así sucesivamente, de acuerdo con el número que te salga.
- Sigue la dirección de las flechas.
- Puedes mover la misma piedra hasta que ya no se pueda, ya sea por que hay otra (de tu contrincante) en la zona naranja o porque ya le diste la vuelta a tu eje. **Entonces puedes empezar con la siguiente piedra** y así sucesivamente.
- Las zonas marcadas con el símbolo azteca no cuentan, por lo que no puedes avanzar a través de ellas.
- Debes tener el número necesario para llegar a la zona señalada con el símbolo azteca; si no, debes retroceder. Te debe salir la cuenta exacta; por ejemplo, debes ir hacia atrás uno cuando estás a una casilla de llegar, dos cuando estás a dos, etc.
- Si un jugador encuentra en el cuadro del centro (zona naranja) una o dos piedras del contrincante, las puede saltar, pero nunca quedarse en ese lugar. La o las piedras del contrincante se regresan al símbolo azteca y empiezan de nuevo.
- Gana quien pase sus seis piedras por todo el eje y llegue al punto de partida.

**La partida de Patolli más famosa de la historia fue entre Moctezuma y Hernán Cortés**, cuando el emperador Mexica estuvo como prisionero en su propio palacio. ¡Ah! Se sabe que Cortés hizo Yxoxol (trampa en Náhuatl).

Aquí está el tablero, ¡recórtalo!

