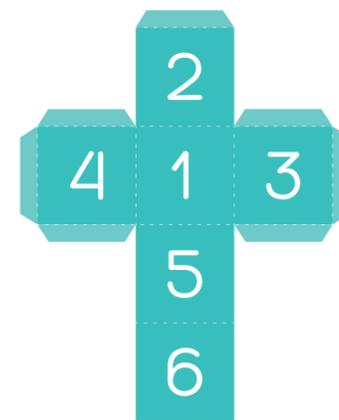


CONSTRUYE TU DADO



1. Recorta este desplegado.
2. Pliega por la línea de puntos para crear las caras.
3. Dobra las pestañas y pégalas al interior.
4. ¡Lánzalo!

RECORTA LAS FICHAS



NORMAS DEL JUEGO

1. Si caes en una casilla rosa debes avanzar hasta la siguiente que sea igual (de mascota a mascota y tiro porque me toca).
2. Las casillas de veterinario te dan turnos o te dejan avanzar.
3. Sigue las indicaciones de aquellas casillas con círculos azules: con las conductas positivas puedes avanzar, si no lo son perderás un turno, retrocederás o volverás al principio juego.



#EresResponsable
eresresponsable.es



¡Enhorabuena por tu nueva mascota!

1. Tira el dado y avanza el número de casillas que caiga. Si caes en una casilla rosa, avanza hasta la siguiente que sea igual (de mascota a mascota y tiro porque me toca).

2. Si caes en una casilla con un círculo azul, sigue las indicaciones de la casilla.

3. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta positiva, puedes avanzar.

4. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta negativa, perderás un turno, retrocederás o volverás al principio juego.

5. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta positiva, puedes avanzar.

6. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta negativa, perderás un turno, retrocederás o volverás al principio juego.

7. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta positiva, puedes avanzar.

8. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta negativa, perderás un turno, retrocederás o volverás al principio juego.

9. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta positiva, puedes avanzar.

10. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta negativa, perderás un turno, retrocederás o volverás al principio juego.

11. Es su cumpleaños, tira el dado otra vez.

12. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta positiva, puedes avanzar.

13. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta negativa, perderás un turno, retrocederás o volverás al principio juego.

14. Retrocede 2 casillas por no limpiar el arenero.

15. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta positiva, puedes avanzar.

16. Tira 2 veces por esterilizar a tu mascota.

17. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta positiva, puedes avanzar.

18. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta negativa, perderás un turno, retrocederás o volverás al principio juego.

19. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta positiva, puedes avanzar.

20. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta negativa, perderás un turno, retrocederás o volverás al principio juego.

21. Avanza 3 casillas por hacerle una revisión.

22. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta positiva, puedes avanzar.

23. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta negativa, perderás un turno, retrocederás o volverás al principio juego.

24. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta positiva, puedes avanzar.

25. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta negativa, perderás un turno, retrocederás o volverás al principio juego.

26. Tira 2 veces por llevarlo a que le corten las uñas.

27. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta positiva, puedes avanzar.

28. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta negativa, perderás un turno, retrocederás o volverás al principio juego.

29. Pierdes turno por darle comida no adecuada.

30. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta positiva, puedes avanzar.

31. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta negativa, perderás un turno, retrocederás o volverás al principio juego.

32. Avanza 2 casillas por desparasitación.

33. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta positiva, puedes avanzar.

34. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta negativa, perderás un turno, retrocederás o volverás al principio juego.

35. Pierdes 2 turnos por no recoger las heces.

36. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta positiva, puedes avanzar.

37. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta negativa, perderás un turno, retrocederás o volverás al principio juego.

38. Ha enfermado por no cuidarlo, vuelve a la 1.

39. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta positiva, puedes avanzar.

40. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta negativa, perderás un turno, retrocederás o volverás al principio juego.

41. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta positiva, puedes avanzar.

42. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta negativa, perderás un turno, retrocederás o volverás al principio juego.

43. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta positiva, puedes avanzar.

44. Felicidades has llegado al final del viaje y tu mascota ha tenido una vida muy feliz.

45. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta positiva, puedes avanzar.

46. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta negativa, perderás un turno, retrocederás o volverás al principio juego.

47. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta positiva, puedes avanzar.

48. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta negativa, perderás un turno, retrocederás o volverás al principio juego.

49. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta positiva, puedes avanzar.

50. Si caes en una casilla con un círculo azul y una conducta negativa, perderás un turno, retrocederás o volverás al principio juego.