

# TALLER 1 LUNES 4 DE NOVIEMBRE

## Zona Desarrollo/ *Development Zone*

### Actividad 1 / Activity 1

La actividad consiste en construir y desarrollar unas cartas para posteriormente poder jugar al brilé o al quemado con las cartas desarrolladas. Para ello debemos de seguir los siguientes pasos:

*The activity consists of building and developing some cards to later be able to play shine or burn with the developed cards. To do this we must follow the following steps:*

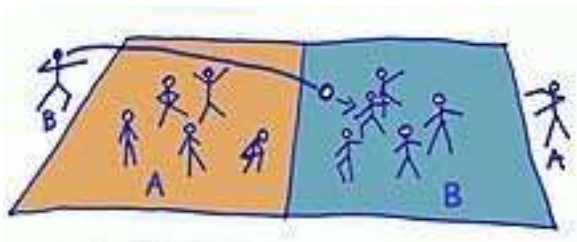
1. Antes de empezar a desarrollar las cartas tenemos que explicar en qué consiste el juego y cuáles son sus normas básicas.  
*1. Before starting to develop the cards we have to explain what the game consists of and what are its basic rules.*

## El brile

Eliminar a todos los jugadores contrarios. Para ello, basta con golpearles con la pelota sin que lleguen a cogerla con las manos antes de que toque el suelo. El jugador golpeado abandona el campo de juego y pasa a situarse fuera, detrás del campo enemigo. Allí tiene la posibilidad de atrapar la pelota si esta traspasa el campo enemigo y devolverla así a su equipo.



The winner of the brile is the one who manages to eliminate all opposing players. To do this, simply hit them with the ball without getting to catch it with your hands before it touches the ground. The hit player leaves the playing field and goes outside, behind the enemy field. There you have the possibility to catch the ball if it crosses the enemy field and return it to your team.






2. Una vez conocidas las reglas básicas ahora vamos a introducir algunas normas que harán que el juego sea más entretenido y estratégico. Para ello vamos a desarrollar unas cartas que después les daremos a los jugadores cuando participen en el juego. Cada carta supondrá que el jugador que sea brillado asumirá lo que la carta determine. Tendremos que inventarnos al menos 6 cartas distintas.

*Once the basic rules are known, we will now introduce some rules that will make the game more entertaining and strategic. For this we will develop some cards that we will then give to the players when they participate in the game. Each card will assume that the player who is shined will assume what the card determines. We will have to invent at least 6 different cards.*

Ejemplos:

CARTA REY/KING	CARTA VIDA/LIFE
	
<p>El que tenga esta carta es el Rey, con lo cual si es brillado acaba la partida.</p> <p>The one with this card is the King, so if it is shiny, the game ends.</p>	<p>El jugador que tenga esta carta tiene una vida extra, podrá seguir jugando una vez más</p> <p>The player with this card has an extra life, he can continue playing once more</p>

3. Cuando tengamos todas las cartas construidas las vamos a plastificar y las utilizaremos en la práctica para ver qué tal resultan.

*When we have all the cards built we will plasticize them and use them in practice to see how they turn out.*