

Instrucciones juego "La Gran Montaña"

«Dijo un célebre alpinista:

“¿Por qué me dedico a escalar?

¡Porque existen las montañas!”.

Lo que nosotros nos preparamos a escalar

es la cumbre del siglo XXI,

¡la gran montaña del *kosen-rufu*».

«La vida es una sucesión de montañas que hemos de escalar. Después de una cumbre nos toca ascender a la siguiente, y luego a otra más. Quienes perseveran finalmente logran conquistar la elevación más alta. Por otro lado, quienes evitan el desafío y eligen la ruta llana terminan descendiendo a los valles».²

Objetivo del juego

Ser el primero en llegar a la Gran Montaña central, tras «escalar» y superar retos o recibir beneficios de las «casillas especiales».

Materiales

- **Tablero.** Se puede jugar directamente desde la revista o imprimir y pegar el tablero en una base más resistente.
- **Fichas.** Una ficha diferente para cada jugador (podéis construir vuestras propias fichas utilizando algún objeto pequeño personal que os represente o fabricar con creatividad vuestro «avatar»).
- **Dados.** Se puede jugar con uno o dos dados para aumentar el nivel de dificultad. Se pueden construir o reutilizar los de otros juegos.
- **Jugadores.** Dos o más jugadores.

1. *Civilización Global*, n.º 198, octubre de 2021.

2. Aliento diario 18 de junio <<https://www.sokaglobal.org/es/resources/daily-encouragement/june-18.html>>

Reglas del juego

¿Preparados para escalar esta montaña?

Inicio:

Todos los jugadores empiezan en la casilla de salida. Comienza el jugador que obtenga el número más alto en la primera tirada de dados. Gana el jugador que primero llega a la Gran Montaña. Para hacerlo es necesario llegar a la casilla final (57) con una tirada exacta.

Casillas especiales:

- **Montaña. Casillas 5, 12, 20, 29, 40 y 50.** Funciona como en el juego de la oca: esta casilla permite avanzar más rápido en el tablero. De montaña a montaña y «tiro porque el coraje me acompaña». Y si de montaña en montaña quieres avanzar y los dados volver a tirar, un gran reto nos tienes que contar: ¿Qué montaña (objetivo) has logrado alcanzar?
 - Si caes en la casilla 5, avanzas hasta la 12
 - 12 > avanzas hasta la casilla 20
 - 20 > avanzas hasta la casilla 29
 - 29 > avanzas hasta la casilla 40
 - 40 > avanzas hasta la casilla 50
 - Si caes en la casilla 50, vuelves a tirar los dados.
- **Ave Fénix. Casilla 9.** Para volar alto, los dados volverás a tirar. Solo avanzas si sale un número par. Pero antes, tus metas del próximo curso compartirás. Si sale número impar, en la misma casilla te tendrás que quedar.
- **Libro. Casilla 14.** Para avanzar una casilla, responde a las siguientes preguntas: ¿Qué libro/s estás leyendo en este momento? ¿Cuál es tu libro preferido y por qué?
- **Espejo. Casilla 16.** Avanza 3 casillas después de responder a la pregunta: ¿Qué te impulsa a entonar Nam-myoho-renge-kyo y cómo te sientes cuando lo haces? O, en el caso de que no hagas *daimoku* normalmente, puedes hacerle estas preguntas a la persona a tu derecha.

- 
- **Laberinto. Casilla 18.** Retrocede tres casillas. Si nos cuentas una dificultad, una casilla podrás avanzar.
 - **Pozo. Casilla 22.** De esta no te vas a librar, y dos turnos te quedarás sin tirar.
 - **Rugido de león. Casilla 25.** ¿Cuándo te has sentido valiente como un león? Cuéntanos cómo fue y vuelve a tirar.
 - **Oscuridad. Casilla 30.** Puedes intercambiar la casilla por la casilla del jugador que quieras.
 - **Puente de amistad. Casillas 35 y 42.** «De puente a puente y tiro porque soy valiente». Puedes ir de puente a puente compartiendo qué significa para ti la amistad. Pero si quieres volver a tirar, sé valiente y cuéntanos: ¿Cuándo has ayudado a un amigo y cómo lo hiciste?

IMPORTANTE: Si caes en la casilla 35, irás a la 42, y si caes en la número 42, retrocedes hasta la 35 (en ambos casos vuelves a tirar porque eres valiente).

- **Avance conjunto. Casilla 37.** ¡Enhorabuena!! Todos los jugadores se dan la mano y, para todos poder avanzar una casilla más, una acción por la paz deben idear.
 - **Agradecimiento. Casilla 45.** ¿Cómo apoyo a mis padres? ¿De qué manera agradezco el apoyo que me dan mis padres, profesores, familia...?
 - **Torre de los tesoros. Casilla 48.** ¿Sabes cuál es el tesoro más grande y dónde se encuentra? Si nos muestras una virtud tuya, una casilla escalarás, y si, además, descubres una virtud de tus compañeros de juego, otra casilla más avanzarás.
 - **Gran Montaña. Casilla 57.** ¡Felicidades! ¡Has llegado a la Gran Montaña! Para realmente ser victoriosos, vamos en busca de la próxima cima. Cuéntanos... ¿Cuál es la siguiente montaña que quieres escalar en tu vida? O sea, ¿qué meta quieres conseguir? ¿Cómo te ves en 2030 y en 2050?
- 