

La Leyenda del Mago Lopi

Conoce la LOPIVI para ayudar a los demás

Hace mucho tiempo, el Mago Lopí se dio cuenta de que muchos niños y niñas seguían sufriendo violencia en nuestros días.



Por ello, decidió crear una Ley
mágica que pudiera protegerlos.





La Ley era poderosa, pero muy complicada. Por eso hacían falta héroes que pudieran entenderla y utilizarla para ayudar a los niños más vulnerables.

Adéntrate en el Mundo de la LOPIVI. Sigue la Senda del Mago Lopí y conviértete en un Héroe de Leyenda.



Reglas del Juego

I- Comienza desde la Casilla "INICIO DEL VIAJE". Utiliza un dado de seis caras para avanzar. Empezará la partida el jugador más joven. El siguiente en tirar será quién se encuentre a su derecha, y así sucesivamente.

II- Al caer en una casilla     se deberá responder una pregunta. Si se acierta, se permanecerá en ella; si se falla, el jugador se quedará donde estaba antes.

III- El objetivo es alcanzar el Castillo de Lopí, para demostrarle que se ha aprendido la Ley. Existen cinco tipos de casillas normales en las que es posible caer:



-El Ángel Blanco: te hará una pregunta y deberás elegir entre las opciones que te presente.



-El Genio Maligno: te hará una pregunta, pero esta vez deberás dar una respuesta sin ayuda.

Reglas del Juego



-La Sirena Engañosa: hará una afirmación y deberás responder si es verdadera o falsa.



-El Fantasma Troll: ¡Cuidado con él! Te propondrá desafíos de todo tipo; innovadores, fascinantes y complejos.



-El Castillo del Bien: si caes en un castillo, puedes transportarte hasta el siguiente. No es posible volver a tirar en ese turno.

Reglas del Juego

IV-También hay algunas casillas especiales con las que debes tener cuidado:



La Torre Oscura:
No la confundas con un Castillo, si caes en ella pierdes el turno siguiente.



Bestia del Bosque: Te enfrentas a una bestia violenta. Tira el dado, si el resultado es par, no pasa nada; si es impar, retrocede cinco casillas.



La Misma Muerte:
Vuelve a la casilla de salida y tira otra vez. No dejes que el viaje termine aquí.



El Vuelo del Dragón:
Ahora eres jinete de dragones. Puedes volver a tirar.



Espada del Héroe:
Enhorabuena, eres digno. Tira otra vez y continúa tirando mientras respondas correctamente las preguntas que se te hagan.



El Caldero Mágico:
Tira el dado. Si el resultado es impar, cambia tu posición con el compañero más atrasado; si es par, con el que se encuentre más adelante.



Buena suerte a todos y recordad,
¡aprendiendo esta Ley podéis
protegeros a vosotros mismos y a
los que más lo necesitan!