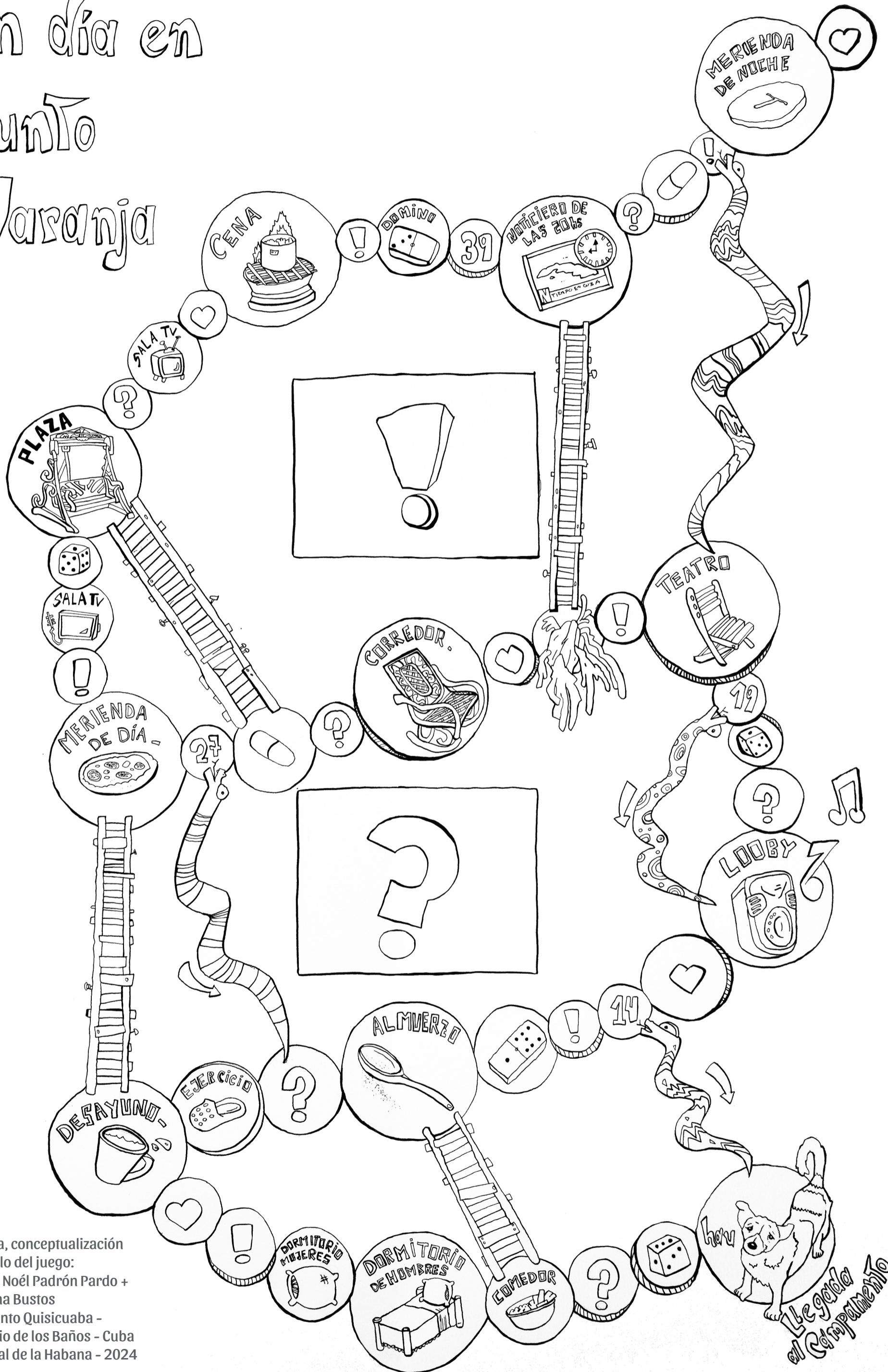


Un día en Punto Naranja



Co-autoría, conceptualización
y desarrollo del juego:
Alexander Noel Padrón Pardo +
Guillermina Bustos
Campamento Quisicuba -
San Antonio de los Baños - Cuba
15va Bienal de la Habana - 2024

heva
Llegada
al Campamento



PIEZAS: DOMINO
 TABLERO: CHAPITA - PARCHIS - GATO Y RATÓN
 CARTAS: LA SOLTERONA - LA BRISCA - LA GUERRA
 DADOS: SILO

OTROS JUEGOS CLÁSICOS CUBANOS



!Recorre y vive un día en Punto Naranja!

avanzar:

Tira los datos y avanza las casillas que correspondan
 Si llegas a una casilla con estos signos “?” “i” “!” saca una carta y
 sigue las instrucciones
 Si llegas a una casilla con un < 3 (corazón) ayuda a otro jugador a

2. !Comienza a jugar!

INSTRUCCIONES PARA JUGAR

CRÉDITOS

Conceptualización:

Alexander Noel Padrón Pardo + Guillermina Bustos

Ilustraciones:

Guillermina Bustos

Colaboración especial:

Silvia Espinosa, Mercy, Alejandro, Zorisadai, Natali Peña Juan,
 Olga María Villa Barrien, María Caridad, Liban, Rosi, Luis Alfredo,
 Eugenio, Mayte, Natasha Forcade, Adrian Lamera, Osmany
 Bonet y Rosa Naday.

Agradecimientos:

Jorge Sepúlveda T., Federico de la Puente, Sol Gil, Alma Cardoso,
 Ángel, Camagüey y Jaime Permuth.

Apoyos:

Uberbau_House, la Embajada Argentina en Cuba, el Centro de
 Arte Contemporáneo Wilfredo Lam, la Asociación Quisicuba,
 Nelson Ramírez de Arellano, Lisset Alonso Compte y Yanet
 Oviedo.

> Visitas:
 fotógrafo
 artista

lata de carretera: que tiene la ventaja de ya estar aplastada
 lata alegre: que se encuentra fácil y medio llena

> Materia Prima:

> Funcionario:
 cocinera
 médico

sancochero: busca comida
 jinetero: trabajador/a sexual
 nocturno: trabaja de noche
 león: trabaja de día
 buzo sin orgullo: selecciona sin cuidado
 buzo fino: que selecciona con cuidado

> Deambulantes:

1. Elige al azar un Personaje para jugar

INSTRUCCIONES PARA JUGAR

Un día
 en Punto
 Naranja

NOVIEMBRE - 2024
SAN ANTONIO DE LOS BAÑOS - CUBA

FICHAS PARA PARTICIPAR

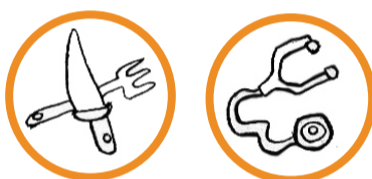
¡IDEAMBULANTES!



¡MATERIA PRIMA!



¡FUNCIONARIOS!



¡VISITANTES!



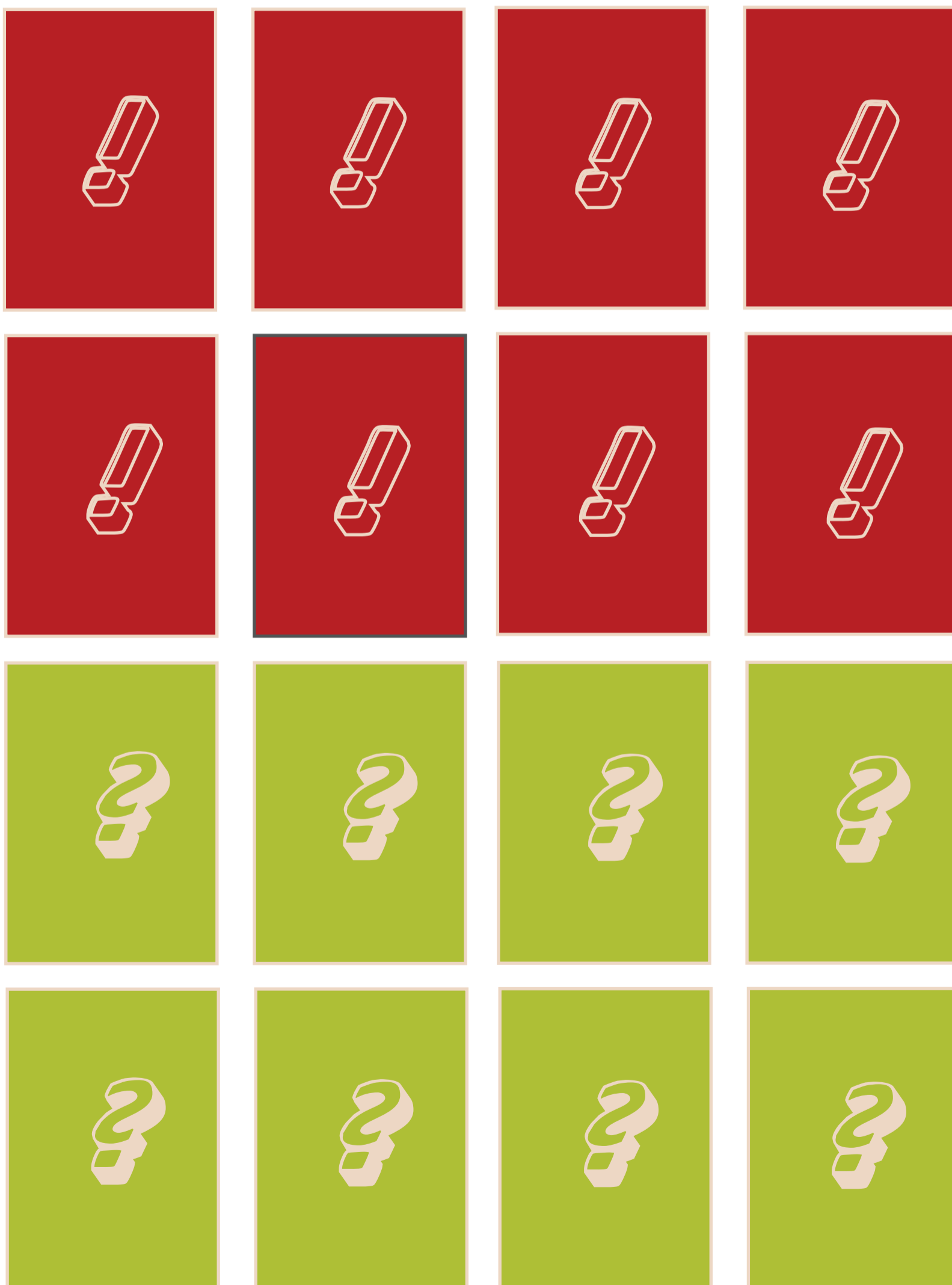
Un día en Punto Naranja

¡PREPARA EL JUEGO!

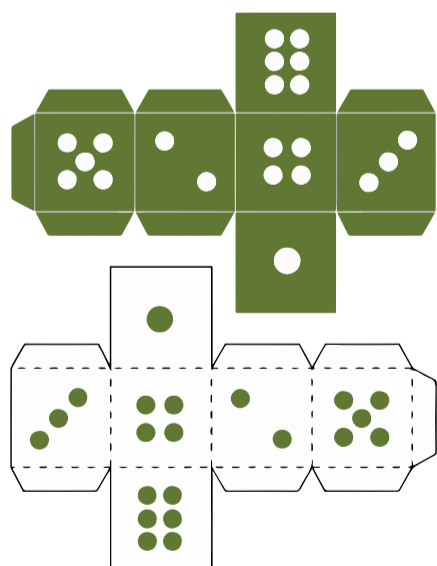
1. Imprime tu Juego *Print and Play* de *Un día en Punto Naranja*.
2. Dobra el tablero en cuatro partes, siguiendo las líneas guía, para obtener un fanzine desplegable.
3. Recorta las fichas para participar naranjas.
4. Recorta, pega los bordes y arma tus dados de papel.
5. Recorta las 16 cartas de suerte rojas y verdes, con los signos “!” y “?”, y ubicalas en el lugar que está asignado en el tablero.

¡AHORA SIGUE LAS INSTRUCCIONES INDICADAS DETRÁS DEL TABLERO!

¡16 CARTAS DE SUERTE!



RECORTA Y ARMA TUS PROPIOS DADOS



¡CONOCE MÁS!



Un día en Punto Naranja



¡PREPARA EL JUEGO!

1. Imprime tu Juego *Print and Play* de *Un día en Punto Naranja*.
2. Dobra el tablero en cuatro partes, siguiendo las líneas guía, para obtener un fanzine desplegable.
3. Recorta las fichas para participar naranjas.
4. Recorta, pega los bordes y arma tus dados de papel.
5. Recorta las 16 cartas de suerte rojas y verdes, con los signos “!” y “?”, y ubicalas en el lugar que está asignado en el tablero.

¡AHORA SIGUE LAS INSTRUCCIONES INDICADAS DETRÁS DEL TABLERO!



¡16 CARTAS DE SUERTE!

¡Oh no!
Tienes un dolor de
madrugada y
debes arreglarte
con lo que hay

RETROCEDE
hasta la Medicina

¡DÍA DE COMER
PIZZA!

AVANZA
hasta la
Merienda de Día

¡Llegan los
niños de visita!

AVANZA
10
Casillas

Llegaron los
mosquitos

RETROCEDE
1
Casillas

Se corta
la Luz

RETROCEDE
3
Casillas

Te invitan a bailar
casino al
corredor

AVANZA
hasta
El Corredor

Hacemos una
rueda de la mano
en ergoterapia

AVANZA
3
Casillas

Un artista diseña
un juego sobre el
Campamento

AVANZA
hasta el
FINAL

Se corta
la Luz

RETROCEDE
3
Casillas

¡Llega la visita
del Presidente!

AVANZA
7
Casillas

Tu Trabajo será
mostrado fuera
del Campamento

AVANZA
hasta
El Teatro

Se pierde una
pieza del
Domino

RETROCEDE
5
Casillas

¡Pasó el Ciclón!

RETROCEDE
hasta la
LLEGADA DEL
CAMPAMENTO

Recibes la
Visita de Artistas

AVANZA
6
Casillas

El Corredor
está mojado y
resbaloso

RETROCEDE
4
Casillas

El Campamento
recibe una
donación de ropa

AVANZA
8
Casillas

FICHAS PARA PARTICIPAR

¡DEAMBULANTES!



¡MATERIA PRIMA!



¡FUNCIONARIOS!



¡VISITANTES!



VIVE UN DÍA
DE UN
DEAMBULANTE
EN EL
CAMPAMENTO
QUISICUABA

¡CONOCE MÁS!

