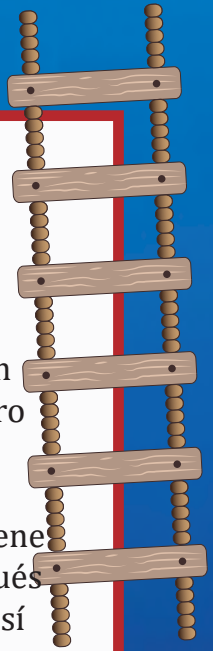


SERPIENTES Y ESCALERAS



CONTENIDO: 1 tablero / Fichas / 1 dado

INSTRUCCIONES:

- 1.** Comprende el objetivo del juego. El objetivo del juego es ser el primer jugador en llegar hasta el final moviéndote a través del tablero desde el cuadro inicial al cuadro final.
- 2.** Decide quién va a empezar. Cada jugador debe tirar un dado para ver quién obtiene el número más alto. Quién saque el número más alto tendrá el primer turno. Después del turno del primero jugador, la persona que está a la izquierda es la siguiente y así hasta completar el círculo.
Si dos o más personas tiran el mismo número y es el número más alto, esas personas deben de tirar el dado una vez más para ver quién va primero.
- 3.** Tira el dado y mueve tu ficha. Para tomar tu turno, vuelve a tirar el dado y lee el número que cayó. Toma tu ficha y muévete por el tablero la cantidad de espacios. Por ejemplo, si cayó un dos, mueve tu ficha hacia el cuadro número 2. En tu próximo turno, si te cae un 5, mueve tu ficha 5 espacios hacia adelante, terminando en el cuadro número 7.
- 4.** Sube por las escaleras. Las escaleras en el tablero te permiten subir para avanzar con más rapidez. Si caes en un cuadro que muestra la imagen del inicio de la escalera, entonces puedes mover tu pieza por toda la escalera hasta donde termina.
- 5.** Deslízate hacia abajo por las serpientes. Las serpientes hacen que te muevas hacia atrás en el tablero ya que te tienes que deslizar por ellas. Si caes exactamente en un cuadro donde está la cola de la serpiente, tienes que deslizar tu ficha hasta donde está la cabeza de la serpiente.
- 6.** Tira dos veces si te sale un 6. Si al tirar el dado, cae un 6, entonces tienes un turno extra. Primero mueve tu pieza 6 espacios hacia adelante y vuelve a tirar el dado de nuevo. Si caes en una escalera o serpiente, sigue las instrucciones anteriores para avanzar y después vuelve a tirar el dado. Si vuelve a caer un 6, puedes seguir avanzando.
- 7.** Tienes que caer exactamente en el último cuadro para ganar. La primera persona que llegue al último cuadro del tablero (el número 30), gana. Pero hay una regla que dice que si el dado cae en un número muy alto, tu ficha salta al último cuadro y luego "rebota" hacia atrás. Solo puedes ganar si cae el número exacto que necesitas para caer en el último cuadro.



MARATÓN

MARATÓN DE TORTUGAS MARINAS

CONTENIDO:

- 1 tablero
- 4 tortugas (a manera de fichas)
- 50 tarjetas

INSTRUCCIONES:

1. Los jugadores (máximo 4) deben sentarse en torno al árbitro (que es quien lee las preguntas, ya sea con o opciones de respuesta, según lo decidan los jugadores al inicio) y contestar las preguntas en riguroso orden, en sentido contrario a las manecillas del reloj, empezando por el que está ubicado a su derecha.
2. Una vez escuchada la pregunta, tendrá 20 segundos para contestar, y si lo hace correctamente avanzará su ficha una casilla. Ganará el primer jugador que llegue a la meta.

Una variante es jugarlo en equipos, así los miembros de cada equipo pueden comentar las posibles respuestas; en esta variante podría jugarse sin dar las opciones de cada pregunta.



MEMORAMA

CONTENIDO: 50 pares de cartas

INSTRUCCIONES:

1. Todos los pares se revuelven y se colocan boca abajo en un tablero, mesa o en el suelo.
2. Se puede jugar solo.
3. Si es entre varias personas cada quién tiene un turno.
4. En tu turno puedes levantar dos cartas. Si encontraste el par de la carta, tienes derecho a levantar otro par.
5. El juego debe continuar hasta que se acaben todas las cartas que están boca abajo.

Variante: se puede jugar con 25 pares de cartas.

WILDCOAST
COSTASALVAJE