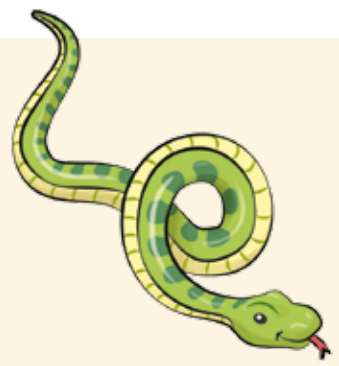




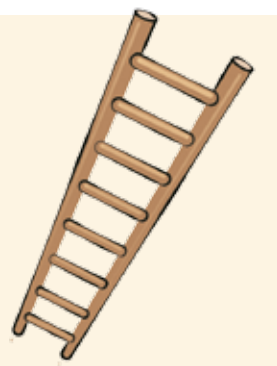
## Instrucciones y dinámica del juego

- Se juega entre dos o más personas, a cada una de las cuales les corresponderá una ficha de color.
- Se utilizan dos dados.
- Si al iniciar el juego los dados suman 9, pueden darse dos situaciones:
- Si los dados son 5 y 4, se pondrá la ficha en la casilla 26.
- Si los dados señalan 6 y 3, se pasará la ficha a la casilla 53.
- Cuando al tirar los dados se deba ir a una de las casillas que tenga OCA, podrá volver a contar los mismos tantos hasta llegar adonde no exista una OCA.
- El jugador que al comienzo saque 6 puntos, llegará al PUENTE, deberá duplicar la apuesta con que entró al juego, colocará su ficha en la casilla 12 y ahí esperará dos veces su turno; luego podrá tirar de nuevo.
- El que llegue al POZO, casilla 31, tendrá que doblar la apuesta y permanecer allí hasta que otro lo sustituya, ocupando el sitio de este en el POZO.
- Quien llegue a la casilla 42, el LABERINTO, pondrá nueva apuesta y volverá a la casilla 39.
- El que llegue a la CÁRCEL, casilla 52, pagará lo dicho y permanecerá ahí hasta que otro jugador caiga en la CÁRCEL y lo saque. El jugador a quien sacaron ocupará el sitio del que lo sacó, y este permanecerá allí hasta ser sacado por otro.
- Quien llegue a la MUERTE, casilla 58, comenzará de nuevo el juego.
- El que llegue a un número ocupado por otro, sacará a este de allí, y el sacado tendrá que ocupar el número de quien lo sacó.
- Ganará el JUEGO el afortunado jugador que llegue a la casilla 63 con una puntuación exacta en los dados. Si se pasa de la casilla 63 la puntuación de los dados, volverá atrás tantos puntos como haya sacado de más, y si llega a una OCA, seguirá contando hacia atrás hasta donde no la haya.





# Serpientes y escaleras





**Objetivo:** Es un juego de competencia y de azar, en el cual gana el jugador que llega primero con el puntaje exacto del dado a la casilla final, sorteando algunos obstáculos en el trayecto de las casillas, de acuerdo con el número que arroje el dado.

### **Instrucciones y dinámica del juego**

- Se juega entre dos o más personas hasta un máximo de cinco.
- Los jugadores comienzan con una ficha y se turnan para lanzar un dado, el cual les indicará la cantidad de casillas que deben avanzar. En cada jugada se tira una sola vez.
- Si la ficha de un jugador llega al número donde está el inicio de una escalera, subirá a la casilla hasta donde esta termina. Ejemplo: si la ficha llega a la casilla 19, esta se moverá a la casilla 45.
- Cuando la ficha de un jugador llegue a un número o casilla en el que se encuentre la cola de una serpiente, la ficha se trasladará adonde esta termine, es decir, hasta donde está su cabeza. Ejemplo: si la ficha llega a la casilla 62, retrocederá hasta la casilla 14.
- El triunfo lo obtiene el jugador que llegue a la casilla 100, advirtiéndole que cuando el dado marque mayor número de puntos que los necesarios para llegar a la 100, la ficha se regresará tantas casillas como número de puntos excedan en el dado. Ejemplo: si está en el 99 y el dado marca 3 puntos, regresará al 98.