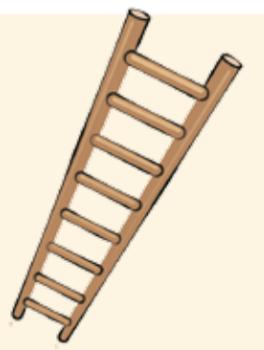
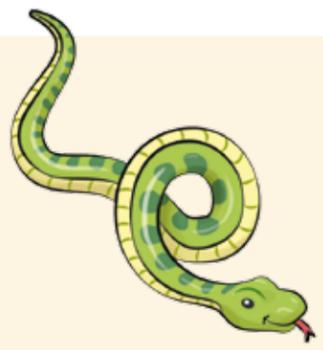




## Instrucciones y dinámica del juego

- 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



A board game board for 'Serpientes y Escaleras' (Snakes and Ladders) with 100 numbered squares. The board is a 10x10 grid with a winding path. A green snake is placed on the board, starting at square 100 and moving down to square 1. A wooden ladder is placed on the board, starting at square 1 and moving up to square 100. The board is divided into four quadrants by a diagonal line from square 1 to square 100. The numbers on the squares are: 1 (Panda), 2 (Bus), 3 (Deer), 4 (Snake), 5 (Dog), 6 (People), 7 (Lizard), 8 (Train), 9 (Penguin), 10 (Lion), 11 (Farmer), 12 (Monkey), 13 (Parrot), 14 (People), 15 (Horse), 16 (Dolphin), 17 (People), 18 (People), 19 (People), 20 (Train), 21 (People), 22 (People), 23 (Rabbit), 24 (Eagle), 25 (Tiger), 26 (People), 27 (Sheep), 28 (Donkey), 29 (Dog), 30 (People), 31 (Horse), 32 (Deer), 33 (Lion), 34 (Elephant), 35 (Snake), 36 (Train), 37 (Snake), 38 (Horse), 39 (Landscape), 40 (People), 41 (Duck), 42 (Fish), 43 (People), 44 (Horse), 45 (Man), 46 (Lion), 47 (Horse), 48 (Giraffe), 49 (People), 50 (Horse), 51 (Elephant), 52 (Farmer), 53 (Horse), 54 (Horse), 55 (Horse), 56 (People), 57 (Horse), 58 (Scorpion), 59 (Lion), 60 (Shark), 61 (Monkey), 62 (People), 63 (Swan), 64 (Horse), 65 (Horse), 66 (Owl), 67 (People), 68 (People), 69 (People), 70 (People), 71 (Horse), 72 (Horse), 73 (Horse), 74 (People), 75 (People), 76 (Farmer), 77 (Swan), 78 (People), 79 (Waves), 80 (Rooster), 81 (Horse), 82 (Horse), 83 (Train), 84 (People), 85 (Horse), 86 (Horse), 87 (Horse), 88 (Zebra), 89 (Horse), 90 (Parrot), 91 (Fish), 92 (People), 93 (People), 94 (Horse), 95 (Horse), 96 (Horse), 97 (Seagull), 98 (Penguin), 99 (Horse), 100 (People).

**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.