

La Gran CARRERA



TABLERO REVERSIBLE

DOBLE ENTRETENIMIENTO



COMO JUGAR:

- CADA JUGADOR ELEGIRÁ UN AUTITO PARA CORRER CON ÉL DURANTE TODA LA PARTIDA Y LO COLOCARÁ EN EL TABLERO, SOBRE EL CASILLERO DE SALIDA.
 - COMENZARÁ EL JUEGO QUIEN OBTENGA EL MAYOR PUNTAJE AL ARROJAR EL DADO.
 - EL JUGADOR, ARROJARÁ EL DADO Y AVANZARÁ TANTAS CASILLAS COMO PUNTOS HAYA OBTENIDO.
 - LUEGO SERÁ EL TURNO DEL JUGADOR A SU DERECHA. Y EL JUEGO CONTINUARÁ DE ESTE MODO, ARROJANDO LOS DADOS DE A UN JUGADOR A LA VEZ.
 - DOS O MÁS JUGADORES PUEDEN OCUPAR LA MISMA CASILLA SIN PROBLEMAS.
 - CUANDO EL JUGADOR CAE CON SU AUTITO EN UNA CASILLA BLANCA, DEBE LEER CON ATENCIÓN LAS INDICACIONES QUE SE DICTAN EN EL TABLERO, SEGÚN LO QUE ESTÉ OCURRIENDO SOBRE LA PISTA. PARA ESTAR SEGUROS PODRÁN LEER LA GUÍA DE CASILLEROS BLANCOS A CONTINUACIÓN:
- AVANZA: 2; 4; 13; 15; 21; 28; 30; 35; 37; 46; 51; 62; 64; 76. RETROCEDE: 17; 33; 60; 69; 79.
- PIERDE 1 TURNO: 7; 24; 39; 43; 57.
- GANARÁ EL JUEGO QUIEN ALCANCE EL CASILLERO DE LLEGADA ANTES QUE LOS DEMÁS. PARA ESTO NO ES NECESARIO OBTENER EL NÚMERO EXACTO DE PUNTOS.

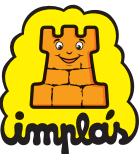
2^{EN} 1



Las ESCALERAS

COMO JUGAR:

- CADA JUGADOR ELEGIRÁ UNA FICHA DE COLOR Y LA COLOCARÁ EN EL TABLERO, SOBRE EL CASILLERO DE SALIDA.
 - COMENZARÁ EL JUEGO QUIEN OBTENGA EL MAYOR PUNTAJE AL ARROJAR EL DADO.
 - EL JUGADOR, ARROJARÁ EL DADO Y AVANZARÁ TANTAS CASILLAS COMO PUNTOS HAYA OBTENIDO.
 - LUEGO SERÁ EL TURNO DEL JUGADOR A SU DERECHA. Y EL JUEGO CONTINUARÁ DE ESTE MODO, ARROJANDO LOS DADOS DE A UN JUGADOR A LA VEZ.
 - DOS O MÁS JUGADORES PUEDEN OCUPAR LA MISMA CASILLA SIN PROBLEMAS.
 - CUANDO EL JUGADOR CAE CON SU FICHA EN UNA CASILLA DE COLOR, DEBE AVANZAR O RETROCEDER SEGÚN COMO SE COMPORTA, EN EL TABLERO, CADA TRAVIESO PERRITO. PARA ESTAR SEGUROS PODRÁN LEER LA GUÍA DE CASILLEROS A CONTINUACIÓN:
- CASILLEROS QUE AVANZAN: 3 AL 19; 8 AL 48; 9 AL 32; 21 AL 43; 27 AL 64; 31 AL 49; 52 AL 70; 76 AL 96.
- CASILLEROS QUE RETROCEDEN: 16 AL 2; 17 AL 5; 25 AL 7; 80 AL 59; 87 AL 18; 91 AL 54; 97 AL 83; 99 AL 81.
- GANARÁ EL JUEGO QUIEN ALCANCE EL CASILLERO DE LLEGADA ANTES QUE LOS DEMÁS. PARA ESTO NO ES NECESARIO OBTENER EL NÚMERO EXACTO DE PUNTOS.



CONTENIDO: · 1 TABLERO REVERSIBLE · 4 FICHAS DE COLORES · 4 AUTITOS DE COLORES · 1 DADO