

La Gran Carrera

Finalidad:

Contar y establecer una relación entre los puntos que marca el dado y el número de casillas que debe avanzar o retroceder cada jugador en el tablero.

Dentro de la caja encontrarán:

- Una pista con 35 casillas.
- Seis tarjetas ilustradas con rampas de la pista que significan “avanza”. Al reverso de ellas se indica cuántas casillas hay que avanzar.
- Seis tarjetas ilustradas con zonas pedregosas de la pista que significan “regresa”. Al reverso de ellas se indica cuántas casillas hay que regresar.

Para comenzar la carrera también necesitarán:

- Uno o dos dados.
- Una ficha para cada jugador.

Las reglas de la carrera:

Juegan de 2 a 4 jugadores. Para iniciar, la pista debe estar al centro de los jugadores. Acomoden en una pila las tarjetas de “rampa” y en otra las tarjetas de “zona pedregosa”, con los números hacia abajo. Definan el turno de cada jugador y ¡comiencen la carrera!

1. Cada jugador escoge su ficha y la coloca en el espacio de la salida.
2. Por turnos, cada jugador lanza el dado o los dados, cuenta y avanza el número de casillas que éstos indiquen. En caso de caer en alguna casilla de “rampa”, deberá tomar una tarjeta de la pila correspondiente y avanzar el número de casillas que indique la tarjeta.
3. En caso de caer en alguna casilla de “zona pedregosa”, deberá tomar una tarjeta de la pila correspondiente y retroceder el número de casillas que indique la tarjeta.
4. Si algún jugador cae en la casilla número 15 perderá un turno, pues en esa casilla va cruzando una gallina con sus pollitos y deberá esperar a que terminen de cruzar.
5. Ganará quien avance más casillas o quien llegue primero a la meta.

