

REGLAS DEL JUEGO

¡El primer jugador que llegue a la casilla 60 gana el juego!
Para empezar, el jugador con la puntuación más alta en el dado juega primero.

Las casillas **CLÁSICAS**

Las casillas que no se mencionan en este documento simplemente le permiten avanzar con normalidad. No tienen poder específico.

Las casillas **REALES**

Las casillas 4 y 21 permiten al jugador volver a tirar los dados para avanzar más rápidamente.

Las casillas de **DUELO**

Las casillas 5 y 44 permiten al jugador enfrentarse a un oponente de su elección en los dados:
El ganador podrá avanzar con la puntuación obtenida en los dados.

Las casillas de **PRISIÓN**

Si el jugador cae en las casillas 8, 48 y 57 tendrá que pasar su turno.

Las casillas de **BRONCEADO**

Si el jugador cae en las casillas 13 y 28, tendrá que pasar 2 turnos. ¡A descansar!

Las casillas con **PASARELA**

Cuando una casilla tiene una pasarela como las casillas 10, 15, 24, el jugador debe tomar el camino para llegar a la casilla correspondiente.

Las casillas del **ÁGUILA**

¡Las casillas 19, 23, 39 y 59 son las peores! Obligan al jugador a volver al punto de partida.

Las casillas de **TRANSPORTE**

¡Si el jugador cae en las casillas 9, 20 y 33 podrá duplicar el resultado de los dados!

Las casillas del **LADRÓN**

Si el jugador cae en las casillas 22 y 54 deberá restar la mitad de la puntuación obtenida con el dado. Ejemplo: Si tiro un 6 con mi dado, sólo avanzo 3 casillas.

La casilla del **ACCIDENTE**

Si el jugador cae en la casilla 27, deberá retroceder 10 casillas. Sin embargo,
¡También puede elegir a otro jugador para que retroceda 10 casillas! Elige una buena estrategia.

La casilla **GANADORA**

¡El primer jugador que llegue a la casilla 60 gana el juego! ¡Vamos!

