

REGLAS DEL JUEGO

COMENZAR EL JUEGO

Los jugadores colocan sus caballos de colores (máximo 4) en sus respectivos establos. Con el dado, determine el primer jugador que comenzará, luego el juego continuará en el sentido de las agujas del reloj.

Para comenzar el juego un jugador debe sacar un 6 para poder sacar un caballo del establo y colocarlo en su primer espacio de color marcado con flechas. Cuando un jugador tira un 6 en el dado, automáticamente vuelve a jugar y tiene la opción de elegir entre eliminar un nuevo caballo o avanzar 6 casillas en el campo. Los caballos dan la vuelta al tablero en el sentido de las agujas del reloj.

1, 2, 3, ¡VAMOS!

VARIAR LA REGLA PARA JUEGOS MÁS RÁPIDOS

PUEDES PONER MENOS CABALLOS EN TUS RESPECTIVOS ESTABLOS.

JUGAR UNA PARTIDA

Los jugadores avanzan sus caballos en el tablero de acuerdo con las tiradas de dado (solo un caballo por tirada de dado). Pero ojo, un espacio en el tablero sólo puede ser ocupado por un caballo. Un jugador no puede adelantar a otro. Si un caballo aterriza en el mismo espacio que otro caballo, entonces este último deberá regresar al establo y comenzar de nuevo el recorrido. Por tanto, es posible que un jugador se encuentre bloqueado en su progresión; si no puede usar su tirada de dado, de lo contrario el caballo permanece en su lugar y pasa el turno al siguiente jugador.

GANAR EL JUEGO

Cuando un caballo está a punto de terminar su recorrido, con una tirada de dado debe detenerse justo delante de su escalera. Si el número del dado es demasiado grande, debe retroceder esa misma cantidad de espacios. Después de detenerse frente a la escalera, el jugador debe, para subir la escalera, obtener el número que tiene frente a él; es decir, 1, luego 2, 3, 4, 5 y 6. Para finalizar su turno el jugador debe obtener nuevamente un 6 para colocar su caballo en el centro del juego.