

SERPIENTES Y ESCALERAS

Los jugadores comienzan con una ficha en el casillero inicial y se tornan para lanzar un dado que les indicará la cantidad de casillas que deben avanzar. Las fichas se mueven según la numeración del tablero, en sentido ascendente; la ruta en el tablero avanza desde el extremo inferior izquierdo hacia el extremo superior izquierdo y pasa una vez por cada casillero. Si al finalizar un movimiento un jugador cae en un casillero en donde comienza una escalera, sube por ella hasta el casillero donde ésta termina. Si, por el contrario, cae en uno en donde comienza la cabeza de una serpiente, desciende por ésta hasta el casillero donde finaliza su cola. Si un jugador obtiene un 6 podrá mover dos veces en un solo turno. Si un jugador obtiene tres 6 consecutivos, deberá regresar al casillero inicial y no podrá mover su ficha hasta obtener nuevamente un 6. El jugador que logra llegar al casillero final es el ganador.

