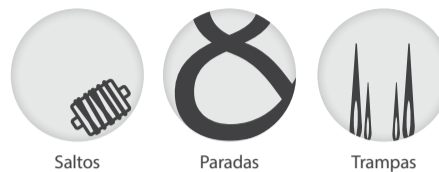


REGLAS DEL JUEGO & DIRECTRICES

OBJETIVO DEL JUEVO

- El objetivo es convertirse en el primer jugador en ganar el botón **DORADO**. Alcanzar la línea de meta moviéndose a través del juego de tablero de la casilla 1 a la casilla 100. También debes capturar a otros jugadores para enviarlos a la casilla inicial. Esto los ralentizará ya que tendrán que comenzar de nuevo. Puedes jugarlo solo o entre 2, 3 y 4 jugadores.
- El juego de mesa tiene 3 elementos principales:**
 - 4 saltos representados por las casillas del carrete de hilo.
 - 5 paradas de seguridad representadas por las casillas de símbolos.
 - 6 trampas representadas las casillas de agujas.
- El juego de mesa tiene 1 pieza para cada jugador:**
 - Pieza con 1 agujero para el jugador (1).
 - Pieza con 2 agujeros para el jugador (2).
 - Pieza con 3 agujeros para el jugador (3).
 - Pieza con 4 agujeros para el jugador (4).



RODANDO LOS DADOS

- Cada jugador debe tirar los dados una vez para ver quién obtiene el número más alto. Quien obtenga el número más alto puede tomar el primer turno. La persona que sacó el segundo, tercer y cuarto más alto tomará su turno en un orden similar a lo largo del juego.
- Si 2 o más jugadores tiran el mismo número, y es el número más alto, cada uno de esos jugadores tira el dado otra vez para ver quién va primero.
- Si sacas un 6, obtienes un turno extra en el cual puedes rodar los dados. Por ejemplo, estás en la casilla 1. Sacas un 6 y en el turno extra un 4. Ahora tienes que avanzar tu ficha a la casilla 11 (1 + 6 + 4). En un solo turno, puedes tirar 6 como máximo 3 veces. Si sacas un 6 por la cuarta vez enseguida, pierdes el turno sin avanzar.

SIGUE LOS NÚMEROS

Sigue las casillas del juego de mesa para ver como avanzar.

- Aterrizaje en paradas seguras**
Las paradas seguras te permiten quedarte parado. Varios jugadores pueden aterrizar en las paradas seguras sin capturarse entre sí. Por ejemplo, si sacaste un 1 y estabas en la casilla 26, estarías seguro en la casilla 27. Tuviste suerte, nadie puede tocarte.
- Subiendo carretes de hilo**
Los carretes de hilo te permiten moverte hacia arriba y avanzar más rápido. Si aterrizas exactamente en una casilla que muestra una imagen del carrete de hilo, entonces tienes que mover tu pieza hasta la casilla donde termina el hilo. Por ejemplo, si sacaste un 2 y estabas en la casilla 18, entonces moverías tu pieza a la casilla 20 que te llevas a la casilla 36. Tuviste suerte, avanzaste de 16 puntos.
- Deslizamiento de agujas**
Las agujas te permiten moverte hacia atrás y deslizarse hacia abajo. Si aterrizas exactamente en la parte superior de las agujas, desliza la pieza hasta la casilla donde termina el hilo. Por ejemplo, si sacaste un 3 y estabas en la casilla 22, entonces moverías tu pieza a la casilla 8. No tuviste suerte, retrocediste de 17 puntos.
- Capturar a otros oponentes**
Si aterrizas en la misma casilla que uno de tus oponentes, luego, tu oponente tiene que retroceder al inicio en la casilla 1. Como beneficio adicional, obtienes un turno adicional para tirar los dados. Por ejemplo, si sacaste un 4, y estabas en la casilla 14, y otro jugador ya está en la casilla 18. Entonces moverías tu pieza a esa casilla capturando a tu oponente. Tuviste suerte, aplastaste a tu oponente.

CUANDO TE QUEDAS PARADO

- Si aterrizas en las paradas seguras. No puedes capturar o ser capturado por otros jugadores.
- Si aterrizas en la parte superior de un hilo o en algún lugar en el medio de un hilo conectado a un carrete, quédate quieto. Nunca te mueves atrás hacia los carretes de hilo.
- Si aterrizas en una casilla que está en el medio o en la parte inferior del hilo de las agujas, simplemente quédate. Solo se desliza hacia abajo si aterrizas en la casilla que representa la parte superior de las agujas.

CÓMO GANAR

El ganador será el primer jugador en tirar el número exacto necesario para aterrizar en la casilla **GOLDEN** 100. Por ejemplo, si estás en la casilla 99 y saca un 4, no puede mover su pieza más. Aún permanece en la casilla 99 a menos que saque el número exacto 1.

Este juego de mesa está diseñado para reavivarse con amigos y familiares. Tiene 2 versiones diferentes, obtenga la otra versión enredada también. ¡A disfrutar!

