

En camino a la corte

Estas son las reglas del juego:

Debes ser el que llega primero a la corte siguiendo el camino dibujado.

Pueden jugar de 1 a 4 personas.

Las piezas del juego pueden ser monedas, sujetapapeles (*paperclips*), o gomas de borrar.

Deja caer 3 monedas sobre una superficie plana.

Cuenta la cantidad de caras y avanza ese número de espacios.

Si ves 1 cara y 2 sellos, avanza 1 espacio.

Si ves 2 caras y 1 sello, avanza 2 espacios.

Si ves 3 caras y 0 sellos, avanza 3 espacios.

Si ves 0 caras y 3 sellos, no avances.

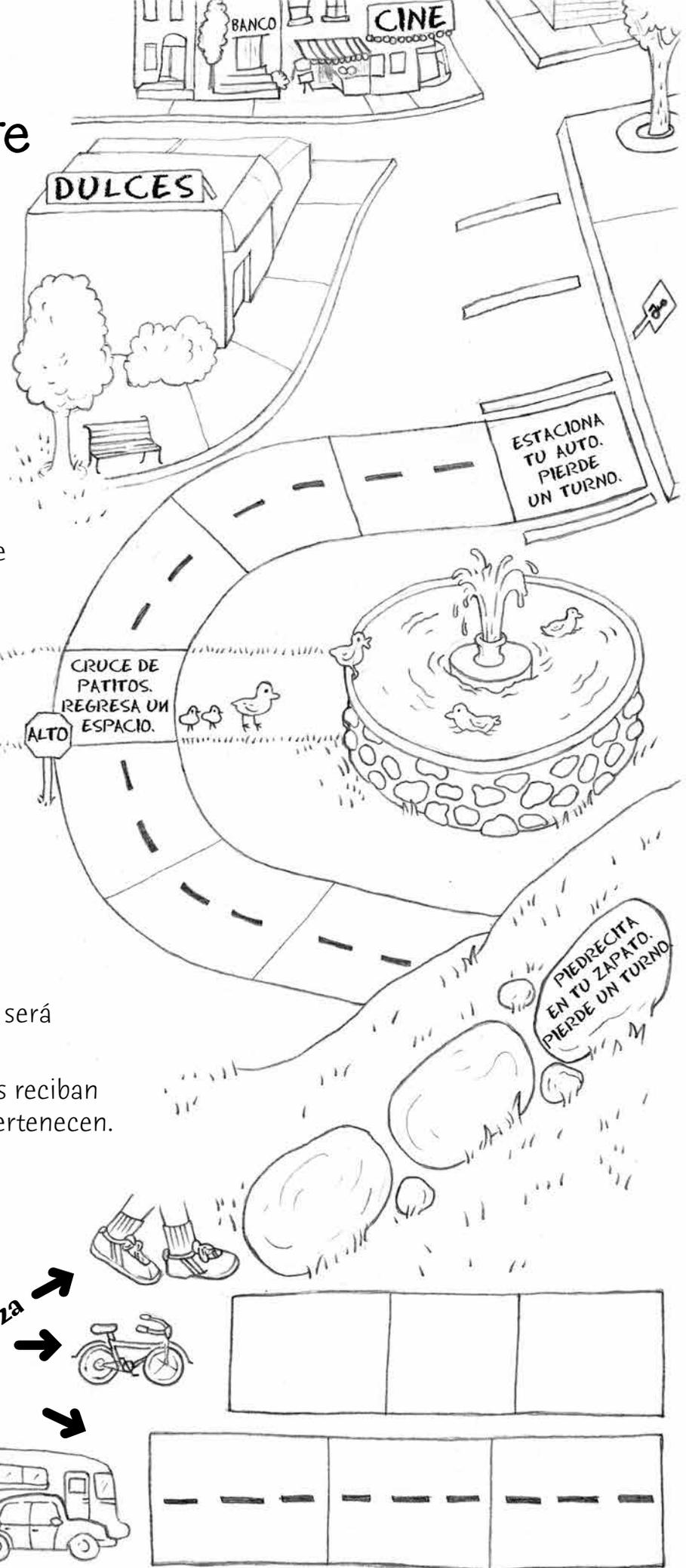
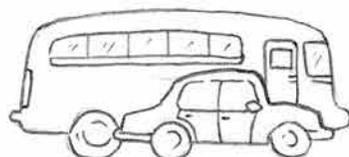
Cuando llegues a un espacio, sigue las instrucciones dentro de ese espacio.

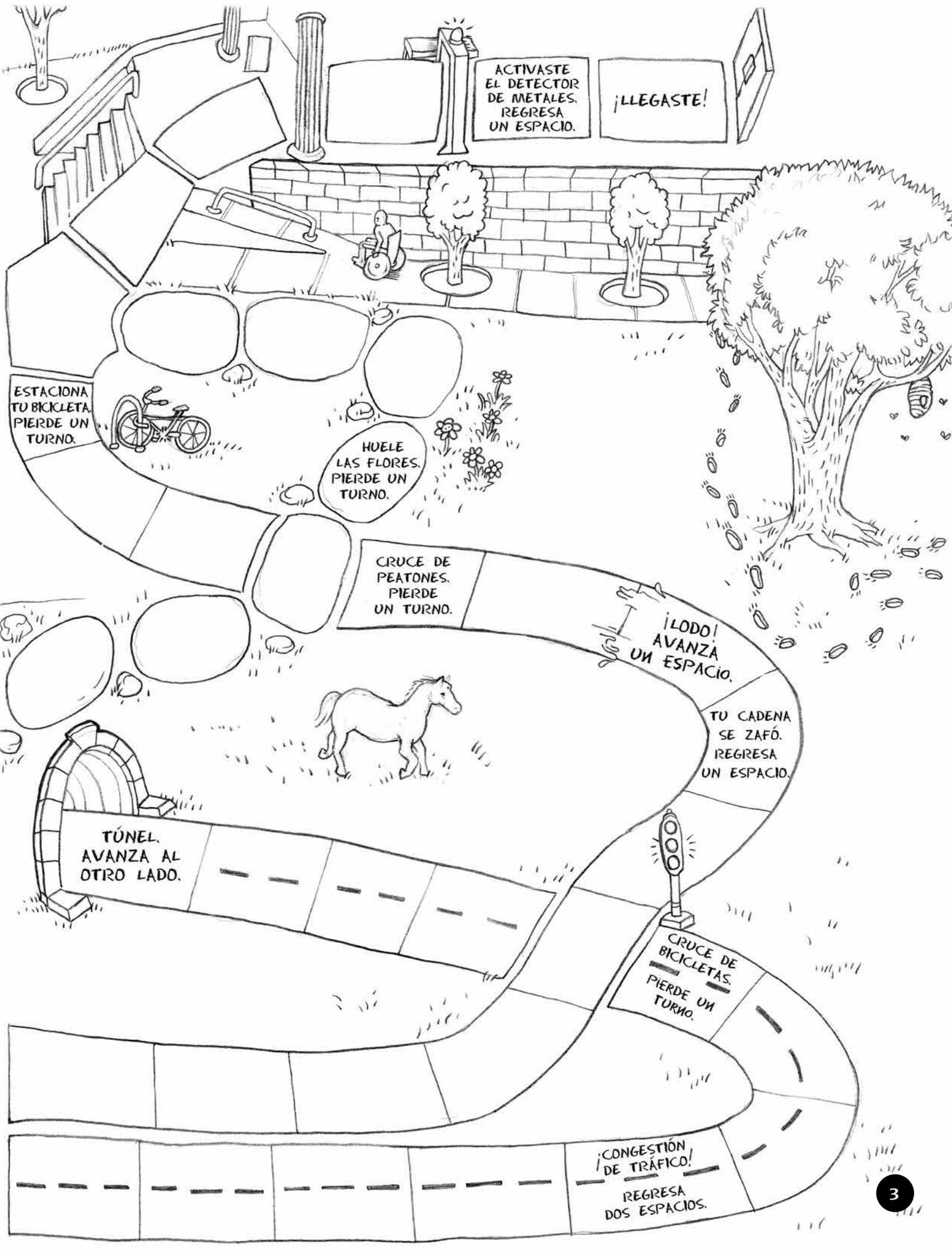
La persona que llegue primero a la corte será el ganador.

Al final del juego, asegúrate de que todos reciban de regreso las piezas del juego que les pertenecen.

Dibuja un círculo alrededor de todos los objetos que viste hoy en el camino a la corte. Si viste un caballo, dibuja un círculo alrededor del caballo. Si no encuentras algo que viste hoy, dibújalo.

Comienza
aquí





ACTIVASTE EL DETECTOR DE METALES. REGRESA UN ESPACIO.

¡LLEGASTE!

ESTACIONA TU BICICLETA. PIERDE UN TURNO.

HUELE LAS FLORES. PIERDE UN TURNO.

CRUCE DE PEATONES. PIERDE UN TURNO.

¡LLODO! AVANZA UN ESPACIO.

TU CADENA SE ZAFÓ. REGRESA UN ESPACIO.

TÚNEL. AVANZA AL OTRO LADO.

CRUCE DE BICICLETAS. PIERDE UN TURNO.

¡CONGESTIÓN DE TRÁFICO! REGRESA DOS ESPACIOS.