



[www.traditionalgardengames.co.uk](http://www.traditionalgardengames.co.uk)

**SP**

## **SERPIENTES Y ESCALERAS**

¡Gran diversión para toda la familia!

¡Este juego gigante de SERPIENTES Y ESCALERAS le involucra como nunca! Usted mismo forma parte del juego, actuando como contador, moviendo arriba y abajo las serpientes y las escaleras.

Trampas ocultas añaden diversión, como teniendo que estar con una sola pierna en el cuadrado de “mordido por el perro”, o sentarse fuera cuando ha perdido el turno al caer en el “agujero”. Finalmente también puede tirar dos veces si cae en “doble dado”, y hasta puede llegar a la meta y tener que retroceder hasta completar los puntos que han salido en el dado.

Puede jugar cualquier nº de personas. Edad, más de 3 años.

Contenido: Tablero de plástico gigante (3 m. x 3 m. aprox.)  
8 estacas  
un dado gigante inflable

Objeto del juego: ser el primero en completar el tiro hasta la meta.

Cómo jugar:

- 1- Desplegar el tablero de plástico gigante y ponerlo en el suelo. Utilizar las estacas para asegurar el tablero en el suelo.
- 2- Inflar el dado gigante, y ya está listo para jugar.
- 3- Para decidir el orden de los jugadores, tirar el dado, el nº más alto es el que empieza, y sucesivos.
- 4- Tirar el dado, y avanzar el nº de casillas que indique, desde la casilla de salida.
- 5- Si vas al pie de una escalera, desplázate hasta la parte superior del cuadrado. Si llegas a la cabeza de una serpiente, desciende hasta la cola.
- 6- Si caes en “mordido por el perro” debes permanecer sobre una pierna hasta la nueva tirada del dado. Si alguna otra parte de tu cuerpo toca a tierra antes de que tires, deberás ir hacia atrás el nº de veces que salga en el dado.
- 7- Si caes en “agujero” debes permanecer fuera, y pierdes un turno.
- 8- Si caes en el “doble dado”, en tu próximo turno, multiplicas por 2 el nº que salga en el dado, y si llegaras a la meta, debes contar hacia atrás, hasta que completes la tirada.
- 9- Más de una persona puede ocupar el mismo recuadro a la vez, pruébalo!!!

Ganar el juego: El jugador debe conseguir exactamente el n° correcto para llegar a la meta. Si tiras un numero superior, hay que llegar y luego continuar hacia atrás hasta llegar al n° indicado en el dado.

El primer jugador que llega exactamente a la meta es el ganador.