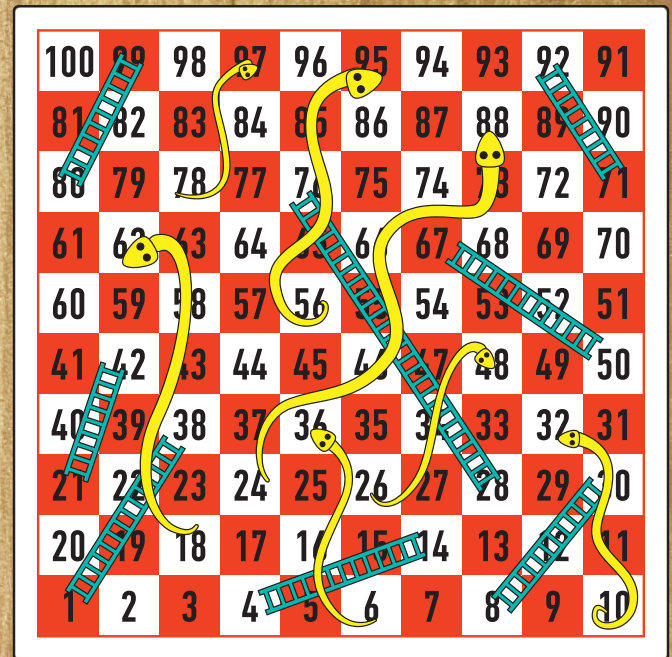


Serpientes y Escaleras



**YELLOW
MOUNTAIN**
IMPORTS

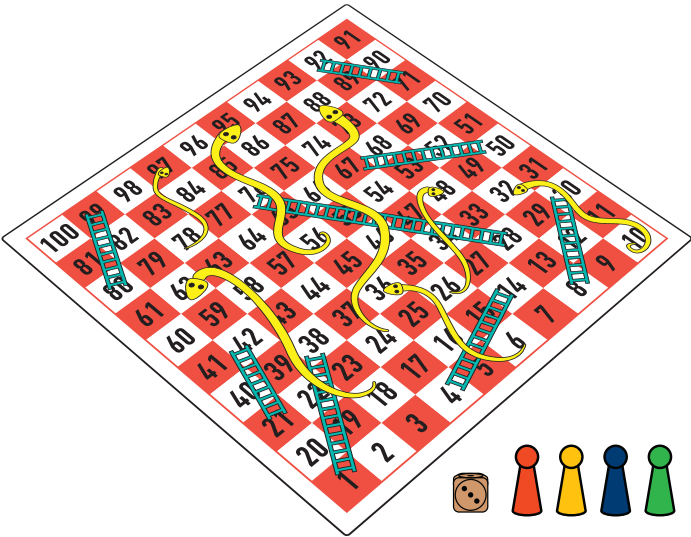
www.ymimports.com

Serpientes y Escaleras

¡Un clásico juego de mesa disfrutado en todo el mundo — para 2 a 4 jugadores! Mueve tu ficha desde el inicio hasta la meta, evitando las serpientes y subiendo por las escaleras para avanzar más rápido. Este juego se originó en la India antigua, donde era conocido como Moksha-Patamu. Avanzar en el tablero simbolizaba una jornada espiritual en la vida, con las virtudes representadas por las escaleras y los vicios por las serpientes.

Equipo

- Tablero de Serpientes y Escaleras
- 1 dado
- Fichas de juego

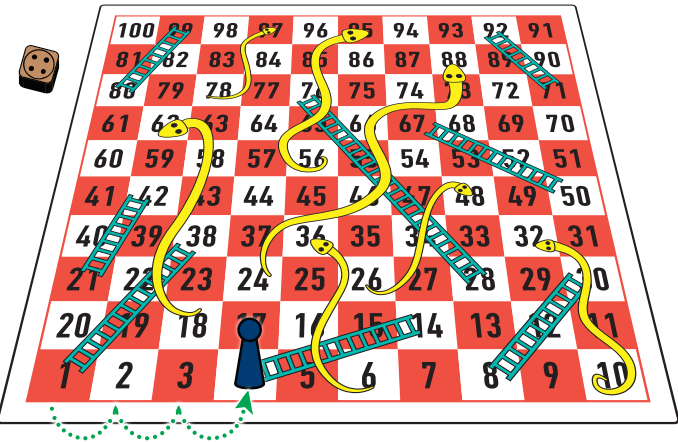


Preparación

Para comenzar, cada jugador lanza el dado una vez. El jugador que obtenga el número más alto comienza. Si hay empate, los jugadores empatados lanzan nuevamente para decidir quién inicia. Luego, los jugadores se turnan en sentido de las agujas del reloj.

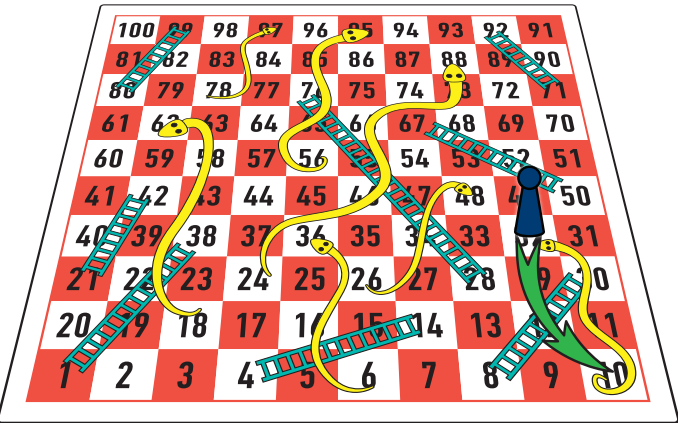
Desarrollo del Juego

Los jugadores avanzan su ficha según el número obtenido en el dado. El recorrido empieza en el 1 y sigue el orden de los números en el tablero, de izquierda a derecha en la primera fila, luego de derecha a izquierda en la siguiente, y así sucesivamente hasta llegar a 100. Por ejemplo, si un jugador saca un 4, mueve su ficha cuatro casillas hacia adelante.

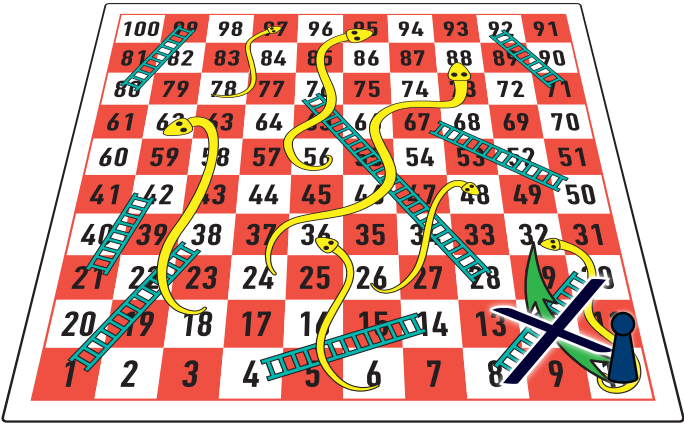


Serpientes

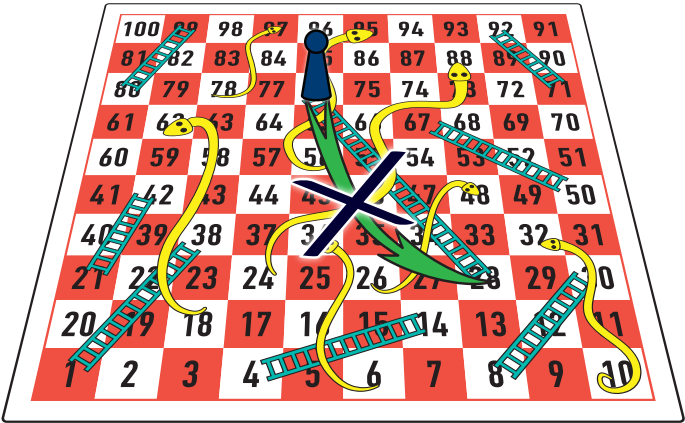
Si un jugador cae en la cabeza de una serpiente, desliza su ficha hasta la cola de la serpiente.



Si un jugador cae en la cola de una serpiente, permanece allí.

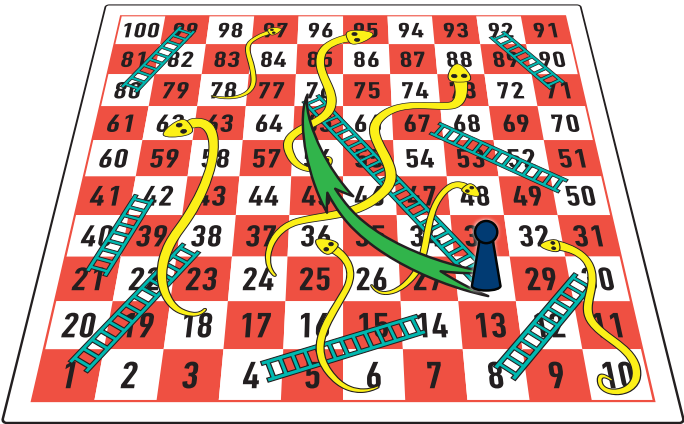


Si un jugador cae en la cima de una escalera, no recibe un movimiento adicional.



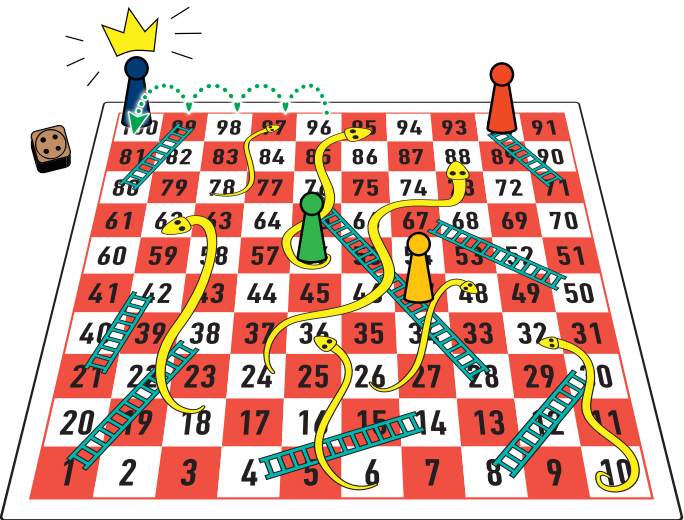
Escaleras

Si un jugador cae en la base de una escalera, sube inmediatamente hasta la cima de la escalera.



Ganar el Juego

El primer jugador en llegar a la casilla final, la 100, gana el juego. Para ganar, un jugador debe obtener el número exacto necesario para llegar a la 100. Si saca un número mayor, su ficha permanece en su lugar hasta su siguiente turno.



Variante de Rebote

En esta variante, los jugadores no necesitan caer exactamente en la casilla 100 para ganar. Si un jugador saca un número mayor que el necesario para llegar a 100, su ficha retrocede la cantidad restante de casillas. Por ejemplo, si un jugador está a cuatro casillas de la 100 y saca un 6, avanza cuatro casillas hasta la 100 y luego retrocede dos casillas y termina en la 98. El primer jugador en llegar a la 100 gana.

