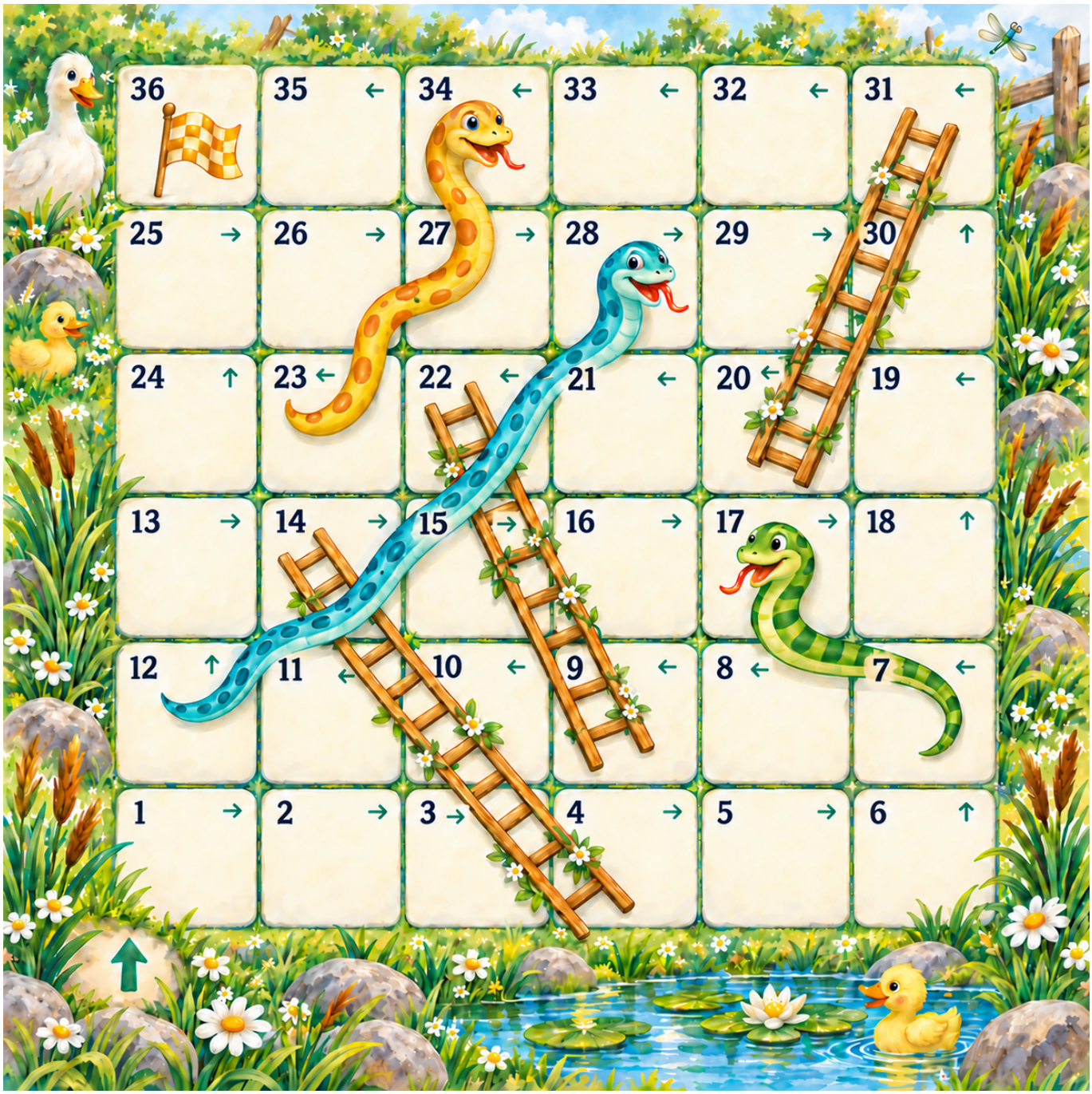
Serpientes y escaleras: 36 casillas

2–4 jugadores · Un dado · Sube escaleras y baja serpientes



Sigue el dibujo hasta el otro extremo

Sube desde el pie de una escalera. Baja desde la cabeza de una serpiente. Solo actúan cuando tu tirada termina ahí.

Empieza antes del 1. Llega al 36; si te pasas, retrocede.

Serpientes y escaleras: 36 casillas

Reglas de la partida

1. Para 2–4 jugadores. Todos empiezan fuera del tablero, antes del 1. Por turnos, tira un dado y avanza ese número de casillas.

2. Si caes al pie de una escalera, sube hasta su extremo: 4 al 14, 9 al 22 y 20 al 31. Si caes en una cabeza de serpiente, sigue su cuerpo hasta la cola: 17 al 7, 28 al 12 y 34 al 23.

3. Aplica el atajo solo si terminas la tirada en su casilla de inicio. Pasar por ella no tiene efecto. Compartir casilla está permitido.

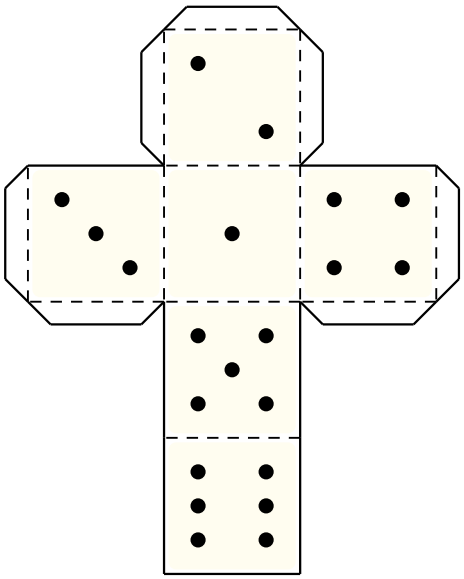
4. Gana quien llegue exactamente al 36. Si te pasas, retrocede el exceso. Ejemplo: desde el 35, un 3 te deja en el 34 y la serpiente te baja al 23.

Serpientes y escaleras: 36 casillas

Prepara el juego · Un dado y ocho fichas para elegir

Imprime al 100 %. Puedes usar un dado y fichas que ya tengas. Si preparas este kit, recorta con ayuda de una persona adulta cuando la necesites.

1. Monta el dado



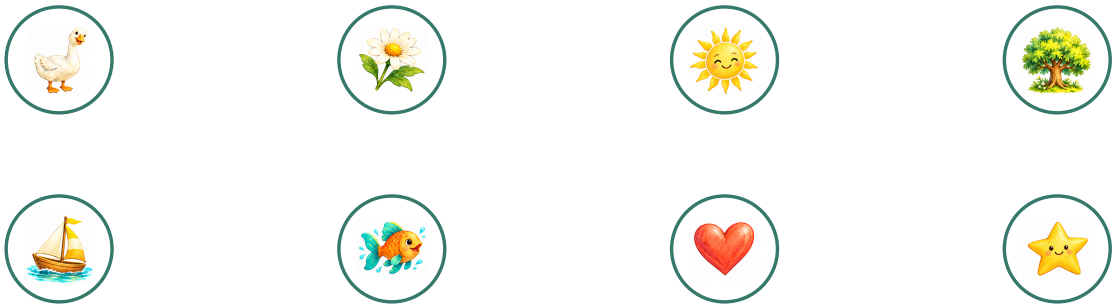
1. Recorta el contorno continuo.
2. Dobla las líneas discontinuas.
3. Pega las pestañas por dentro.
4. Deja secar y prueba que ruede.

——— Cortar

- - - - - Doblar

2. Elige tu ficha

Recorta los ocho círculos. Cada jugador elige un dibujo diferente. Guarda las fichas que sobren para otra partida.



Papel algo grueso o cartulina fina ayuda a que el dado y las fichas duren más. Guarda las tres páginas juntas para la próxima partida.