

Serpientes y escaleras: 36 casillas

De 2 a 4 jugadores · Un dado

Empieza fuera del tablero, antes del 1. Sigue los números.

36 FIN	35	34 >23	33	32	31
25	26	27	28 >12	29	30
24	23	22	21	20 >31	19
13	14	15	16	17 >7	18
12	11	10	9 >22	8	7
1	2	3	4 >14	5	6

Tira y avanza. Para ganar, llega exactamente al final; si te pasas, retrocede el exceso. Las reglas de la página siguiente explican las casillas especiales.

Serpientes y escaleras: 36 casillas

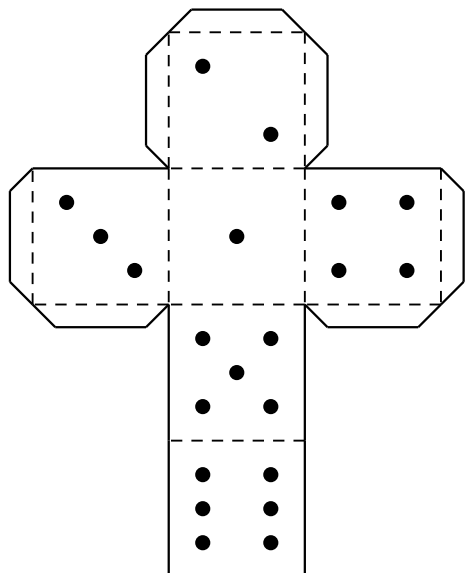
Reglas de la partida

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. Las flechas > indican el destino de un atajo. Escaleras: 4 a 14, 9 a 22 y 20 a 31. Serpientes: 17 a 7, 28 a 12 y 34 a 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

Dado y fichas recortables

Recorta por las líneas continuas. Dobra las discontinuas y pega las pestañas por dentro del dado. Prueba que rueda. También puedes usar un dado de casa.



Recorta las fichas. Cada jugador elige una letra.

