SALIDA casilla anterior +5

tu dado tu dado +7

casilla

META

REGLAS DEL JUEGO

Se tira el dado

nº de la casilla

casilla

anterior -1

Si el jugador cae en una casilla de color azul, tendrá que leer el número correctamente, si no retrocedera a la casilla anterior. En caso de caer en una casilla

blanca tendrá que resolver el problema y acertar, Si falla la respuesta vuelve a la casilla en la que se encontraba.

Si cae en la sombrilla pierde un turno.

Gana el jugador que llegue antes a la meta.



Blog de recursos para la elaboración de ACIS.

> nº de la casilla

nº de la casilla -2

casılla posterior

nº de la casilla +3