
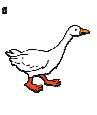
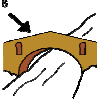



Instrucciones:


 1 = casilla de salida

 = de oca a oca y tiro porque me toca, saltamos de una casilla de oca hacia la siguiente, siempre hacia adelante y podemos volver a tirar.

 = de puente a puente y tiro porque me lleva la corriente, si caes en la 6 avanzarás a la 12 y si caes en la 12 retrocederás hasta la 6 y podemos volver a tirar.


 = si caes en la casilla de la posada o restaurante tienes que estar dos turnos sin tirar.

 = si caes en la casilla de dados tendrás que avanzar o retroceder hasta la otra casilla de dados.

 = si caes en la casilla 31 del pozo tienes que estar tres turnos sin tirar.

 = si caes en la casilla 42 del laberinto tienes que estar dos turnos sin tirar.

 = si caes en la casilla de la cárcel tienes que estar tres turnos sin tirar.

 = si caes en la casilla de la muerte, tienes que volver a empezar desde la casilla 1.



Gana quien llegue primero a la casilla final.  
Necesitas sacar un número exacto. Si no lo es, hay que retroceder, a partir de la casilla ganadora tantas casillas como tengas de más.