

Juego de tablero del mar

Del puerto hasta la isla: tira el dado y avanza



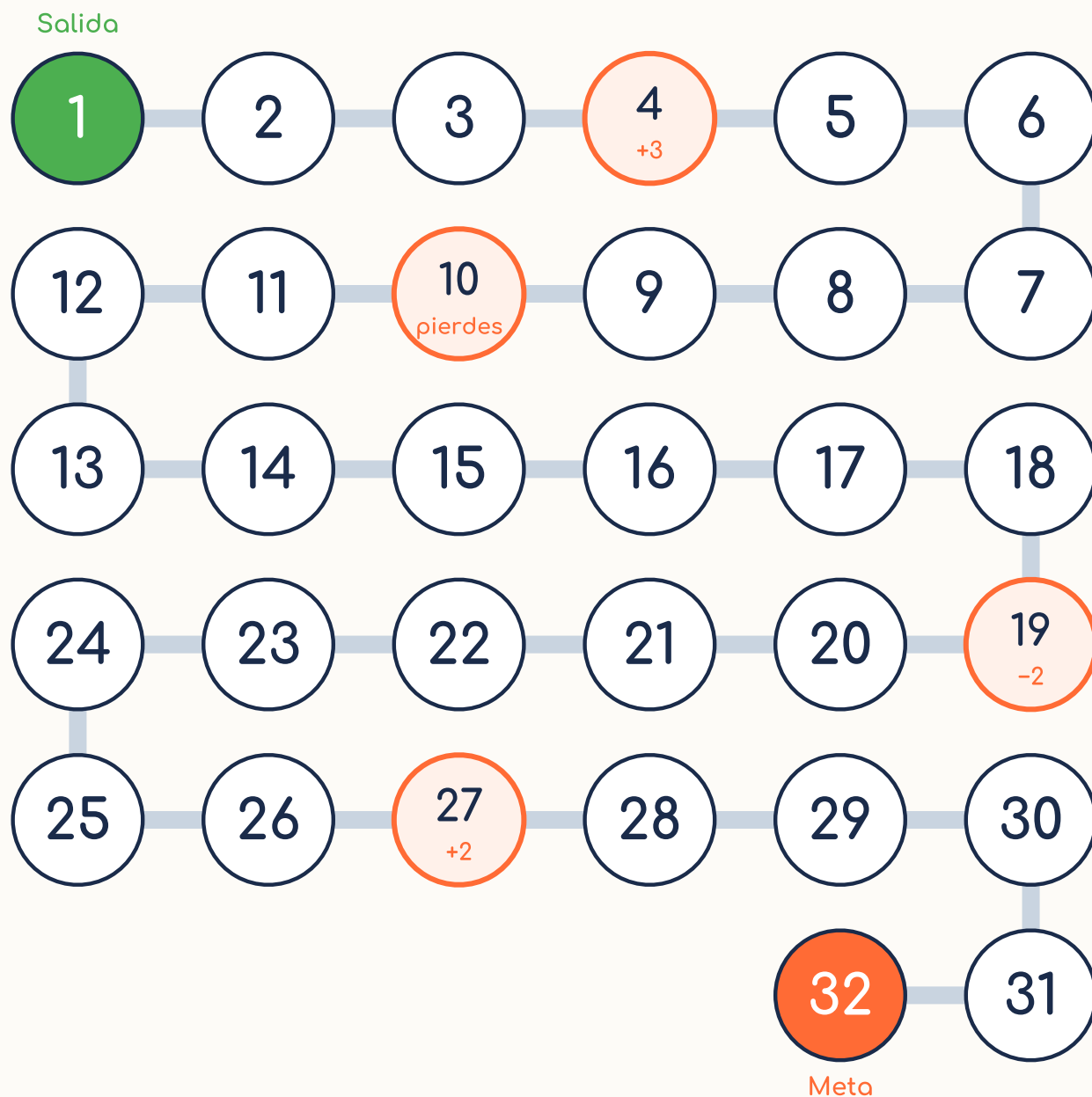
Reglas

- Por turnos se tira el dado y se avanza la ficha tantas casillas como salga.
- Si caes en una casilla naranja, haz lo que pone y muévete por la flecha.
- Gana quien llegue primero a la meta. No hace falta sacar el número exacto.

Fichas: botones o monedas. Hace falta un dado.

Juego de tablero del mar

Otra travesía, con las casillas cambiadas



Reglas

- Por turnos se tira el dado y se avanza la ficha tantas casillas como salga.
- Si caes en una casilla naranja, haz lo que pone y muévete por la flecha.
- Gana quien llegue primero a la meta. No hace falta sacar el número exacto.

Fichas: botones o monedas. Hace falta un dado.