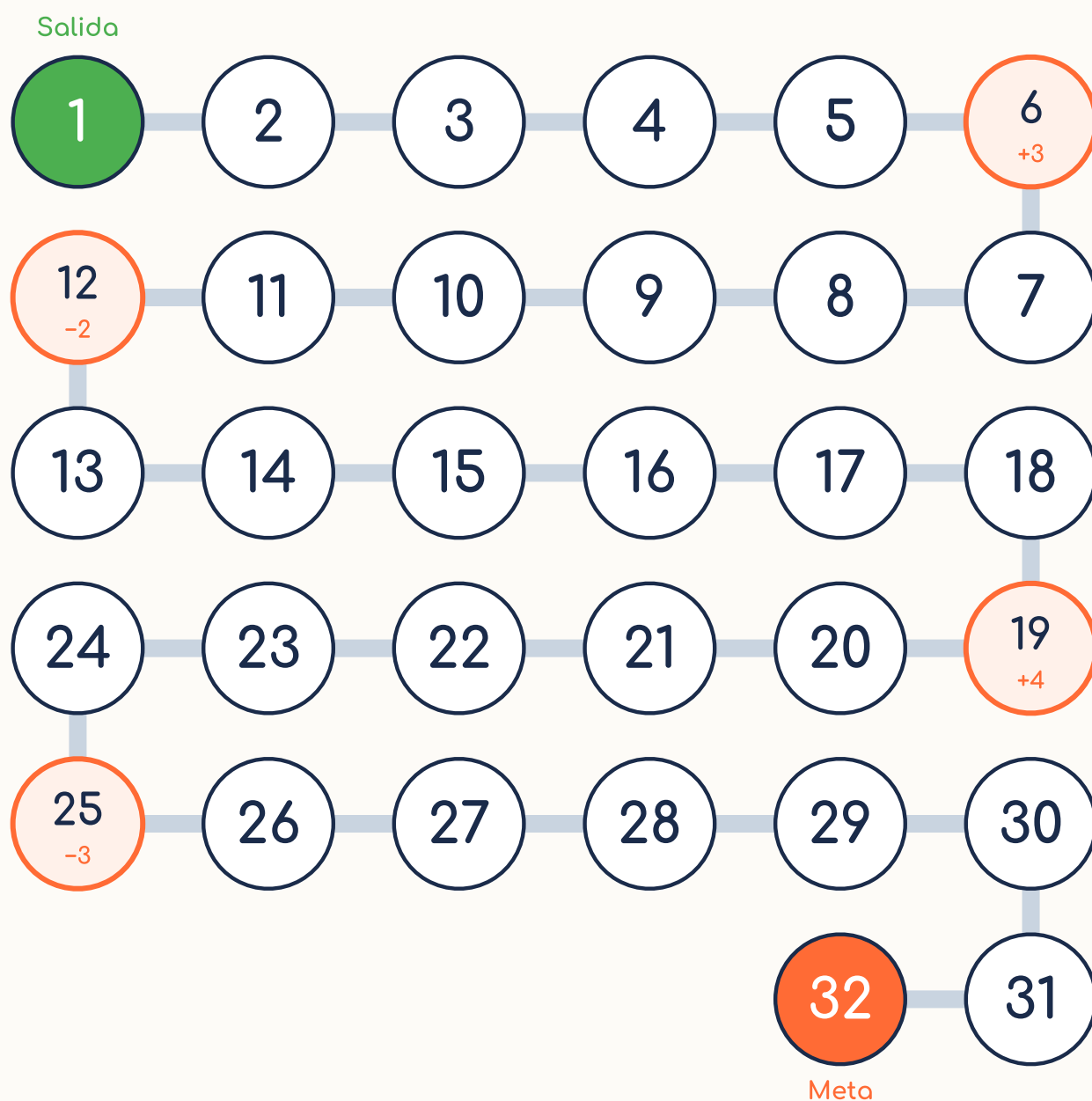


Carrera espacial

Tira el dado y llega el primero a la meta



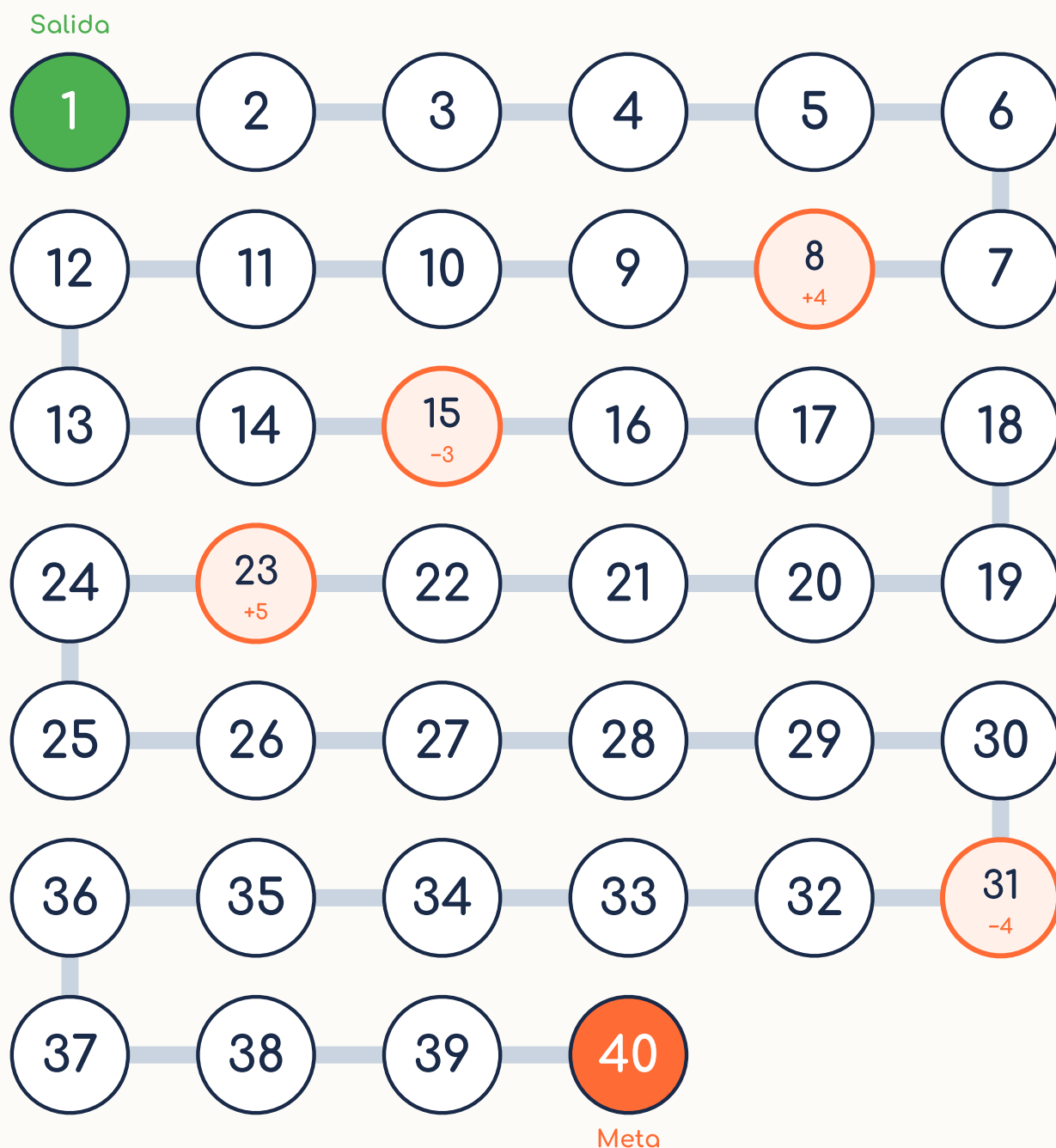
Reglas

- 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.

Carrera espacial

Un recorrido más largo, para cuando el primero se quede corto



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.