

INSTRUCCIONES

- Debes comenzar en la casilla Nº 1 de Salida. Puedes coger las fichas que tu quieras utilizando lentejas u otras fichas que tengas en casa y un dado.
- Si consigues hacer cada una de las pruebas puedas continuar en la casilla que has caído y continuará jugando el siguiente jugador, de lo contrario retrocederás una.
- Solo podrás tirar una vez cada ronda, a no ser que caigas en la **casilla 10** “Emoca”, que dirás “de emoca en emoca y tiro porque me toca” en la cual podrás avanzar a la **casilla 17** y volver a tirar.
- En las **casillas 7**, si tu contrincante no acierta la emoción y pierde este retrocede a la casilla de salida, si acierta avanza dos casillas y tú retrocedes 2 casillas.
- En la **casilla 9**, si consigues que alguien se ría puedes avanzar una casilla, de lo contrario retrocedes 3.
- En la **casilla 13**, si consigues que uno de tus contrincantes se ría con las cosquillas avanzas una casilla, de no conseguirlo retrocedes dos.
- En la **casilla 18**, si caes en esta casilla te invadirá un profunda tristeza y deberás volver a la casilla de SALIDA para que la alegría vuelva a ti.
- Si consigues llegar a la **casilla 20**... ¡habrás GANADO!

¡A jugar!