

Reglas "Serpientes y escaleras"

1. Objetivo del juego

El objetivo de serpientes y escaleras es ser el primer jugador en llegar hasta el final moviéndose a través del tablero desde el cuadro de INICIO al cuadro de META; en cada turno el jugador lanzará un dado y el número que salga será la cantidad de casillas que podremos avanzar. En cada una de las casillas que conforman el juego, los participantes podrán conocer (a través de ilustraciones), algunas de las especies de mamíferos que habitan en el Estado de Morelos y que forman parte de la amplia riqueza biológica de nuestro país.

2. ¿Quién inicia el juego?:

Cada jugador debe tirar un dado para ver quién obtiene el número más alto, la persona que lo obtenga tendrá el primer turno, el segundo será la persona que esté a la izquierda y así sucesivamente hasta completar el círculo.

*Si dos o más personas les toca el mismo número y es el número más alto, esas personas deben de tirar el dado una vez más para ver quién va primero.

3. ¡Tira el dado y a jugar!

Para tomar tu turno, vuelve a tirar el dado y lee el número que cayó. Toma tu ficha y muévete por el tablero la cantidad de espacios que corresponda.

Se inicia en la primer fila de abajo y el movimiento es de derecha a izquierda, después subimos a la segunda fila, en donde nos moveremos de izquierda a derecha y así sucesivamente hasta llegar al final.

***TIP:** Sigue los números en el tablero para ver hacia dónde moverte. Por ejemplo, si te salió un 3 en los dados y estás en la casilla 11, entonces mueve tu ficha al número 14.



4. Sube por las escaleras.

Las escaleras en el tablero te permiten subir para avanzar con más rapidez. Si caes en un cuadro que muestra el inicio de la escalera, entonces puedes mover tu pieza por toda la escalera hasta donde termina.

Si caes en la parte superior de la escalera o en un cuadro a la mitad de la escalera, te tienes que quedar en ese mismo lugar, ya que no te puedes mover hacia abajo en las escaleras.

5. Deslízate hacia abajo con las serpientes:

Las casillas en donde hay serpientes hacen que te muevas hacia abajo en el tablero ya que te tienes que deslizar por ellas.

Si caes exactamente en una casilla donde está la cola de la serpiente, tienes que deslizar tu ficha hasta donde está la cabeza de la serpiente.

*Si caes en un cuadro que se encuentra a la mitad o al final de la serpiente, no pasa nada. Solo te tienes que deslizar por la serpiente si caes exactamente en el cuadro de la cola.

6. Tienes que caer exactamente en el último cuadro para ganar:

La primera persona que llegue al último cuadro del tablero (casilla de META), gana. Pero hay una regla que dice que, si el dado cae en un número muy alto, tu ficha salta al último cuadro y luego "rebota"; hacia atrás.

Solo puedes ganar si cae el número exacto que necesitas para caer en el último cuadro.

Por ejemplo, si estás en el cuadro 22 y te toca un 4, debes mover tu ficha a la casilla de meta (un espacio hacia adelante) y después brincas hacia atrás, hacia el 22, el 21 y al 20 (dos, tres y cuatro movimientos).

*Si diera el caso que la casilla en la que rebotaste es cola de una serpiente, tendrás que deslizarte hasta la casilla que corresponda.

