

Inicio

Llevar las cuatro fichas desde la casilla de inicio hasta la meta recorriendo todo el tablero en un trayecto cerrado.

- Se juega con 2 a 4 jugadores.
- Cada jugador elige un color (amarillo, azul, verde o rojo) y toma cuatro fichas del mismo color.
- El tablero tiene un trayecto en sentido contrario a las manecillas del reloj, como lo indica la lmg 1.

1. **Lanzar los dados para salir:**

- Cada jugador lanza un dado en su turno.
- Para sacar una ficha del área inicial, el jugador debe obtener un 6. Si lo logra, puede mover una ficha a la casilla de salida y lanzar nuevamente el dado.

- Las fichas se mueven el número de casillas que indique el dado.
- Si un jugador saca un 6, puede elegir mover una ficha ya en juego o sacar otra ficha del área inicial, y obtiene un turno adicional.

- Si una ficha cae en la misma casilla que una ficha de otro jugador, esta última es "capturada" y regresa a su área inicial. La captura de fichas será siempre el movimiento principal sin importar que el jugador tenga otra ficha cerca a la meta y los números del dado coincidan en estos 2 movimientos. En el caso en el que el jugador desperdicie la oportunidad de capturar otra ficha, dicha ficha que hizo la captura será devuelta a la posición inicial.

- Cuando una ficha da la vuelta completa al tablero, debe ingresar al recorrido final hacia la meta. Se necesita un número exacto para alcanzar la casilla final.

- El jugador que logre llevar primero sus cuatro fichas a la meta es el ganador.

- 1 tablero
- 4 fichas rojas, 4 fichas verdes, 4 fichas amarillas, 4 fichas azules
- 1 dado
- 1 manual