



No te Enojes

Juego para 2 a 6 jugadores.

Contenido:

Tablero No te enojas, 24 canicas (4 de cada color) y un dado.

Objetivo:

Ser el primero en Mover las cuatro canicas de tu color de la banca (espacio alargado) a su Casa, en el sentido de las manecillas del reloj.

Preparación del juego:

Cada jugador selecciona un color de los 6 disponibles y coloca las canicas en la banca **Fig-1**.

Se determina por cualquier método al jugador que será el primero en tirar.

Reglas:

- Para sacar una canica de la banca y ponerla en el espacio de arranque **Fig-2**, es necesario tirar un 6 o un 1. Si te toca 6, vuelve a tirar, si salió un 1, termina tu turno.

- Puedes tener tantas canicas como quieras fuera de la banca, pero debes saber que tener todas tus canicas en juego aumentarán las posibilidades de ser comidas por la canica de otro jugador.

- Comer a una canica enemiga.

Si tiras el dado y la canica que deseas mover cae en una canica de otro jugador, puedes comerla y este tendrá que regresar a su banca arruinando así todo el progreso que llevaba.

- Adelantarme a mi propia canica.

Uno no puede adelantarse a otra de sus propias canicas, la primera en salir de la base deberá ser la primera en llegar a la meta, a menos que sea comida por otro jugador.

- Puedes sin problemas rebasar una canica de algún otro jugador, pero ahora serás tú quien está en riesgo de ser comido.

- Si tiras un seis (6).

Tienes dos posibilidades, sacar una de tus canicas de la banca o mover alguna otra canica que ya esté jugando sus respectivos 6 lugares. Lo mejor del 6 es que siempre puedes volver a tirar.

- Si tiras un uno (1).

Con esta cara del dado también tienes posibilidad de sacar a jugar una canica o avanzar 1 lugar, pero NO te regala otro tiro.

- Llegar a la Casa.

Si una canica tuya está a punto de entrar a la casa, deberás esperar hasta sacar el número exacto de modo que la canica entre hasta el último lugar disponible.

De otro modo puedes elegir otra canica para mover o perder el turno.

- Atajo. Este funciona solo si tiras un 4 y estas en la casilla de arranque.

Cuando un jugador se encuentra en su espacio de arranque **Fig-3 A**, puede tomar el atajo a la casilla al centro del tablero solo si tira un 4 **Fig-3 B**.

Para poder sacar la canica de la casilla del centro, el jugador debe tirar un 1 y la canica pasa directamente a la esquina más próxima a sus casillas de llegada **Fig-3 C**.

- Los tres 6.

Cuando un jugador tiene la fortuna de tirar 6 tres veces seguidas, entonces la canica que esté más avanzada va directamente hasta la meta.

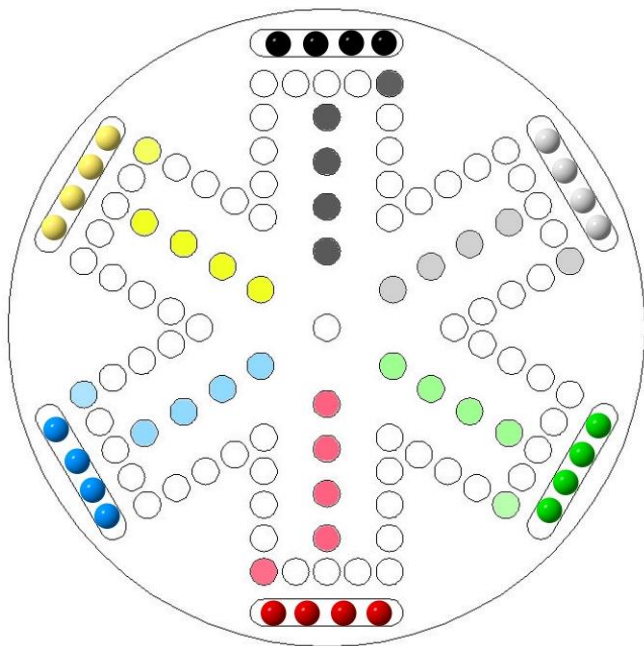


Fig-1

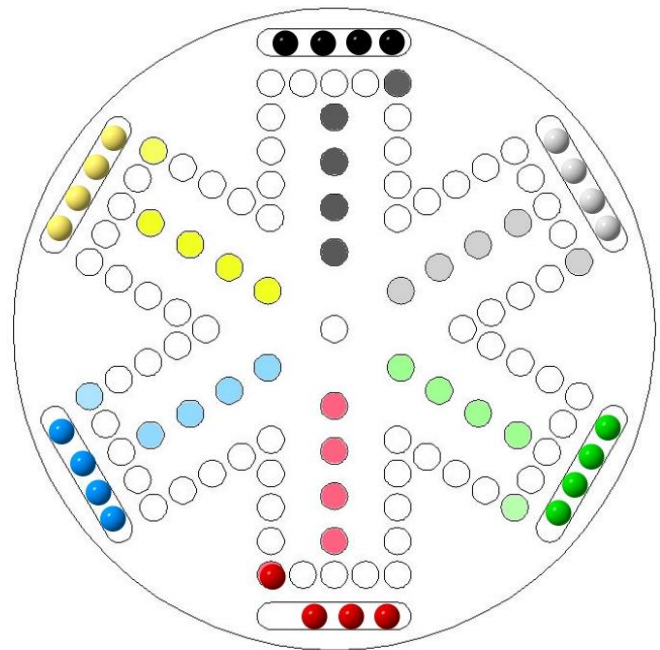


Fig-2

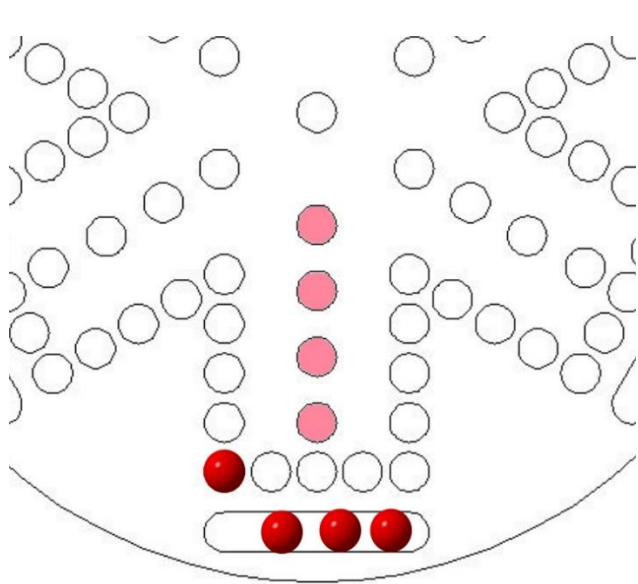


Fig-3 A

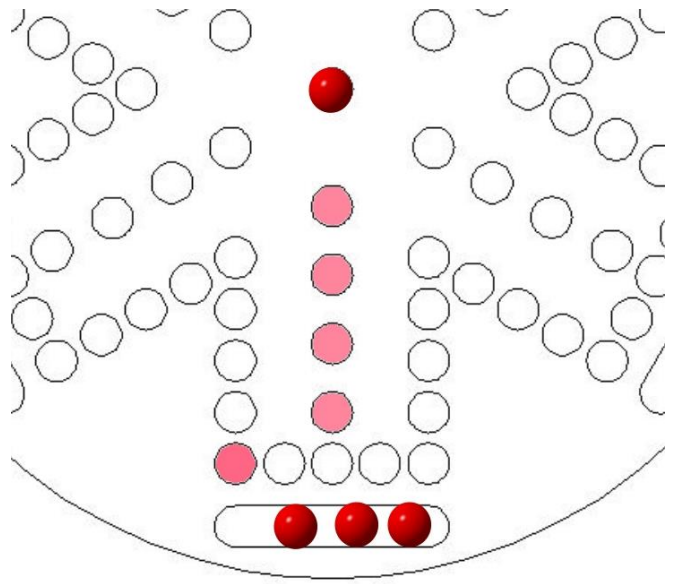


Fig-3 B

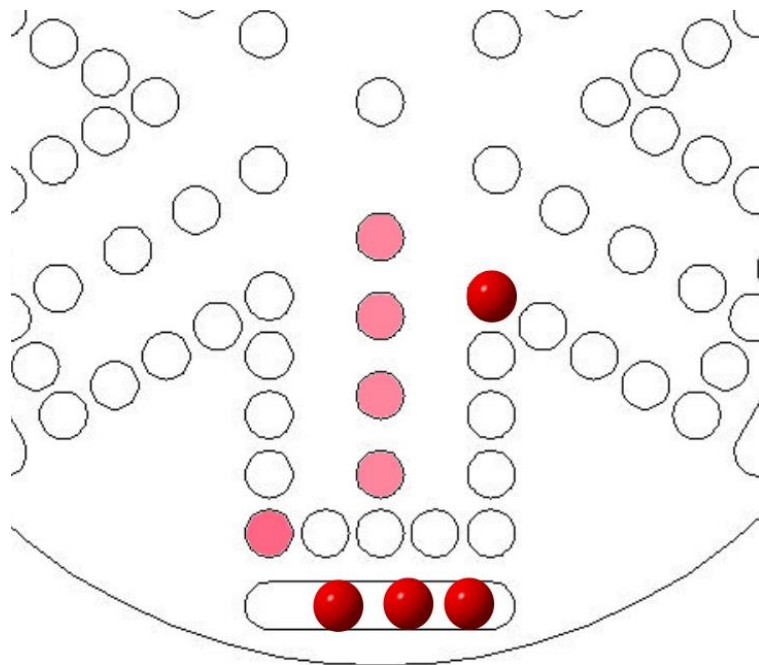


Fig-3 C