

# “Tira el dado y muévete”

## Instrucciones

Se echará a suerte qué jugador comienza.

El jugador que comience lanzará el dado, avanzará las casillas que se indique y deberá realizar la prueba que aparezca en la casilla en que se encuentre. Si realiza la prueba de manera exitosa se mantendrá en esa casilla, si falla, retrocederá dos casillas.

Ganará el jugador que llegue antes a la casilla de meta.

Para entrar a la casilla meta deberá hacerlo con el número exacto, es decir, si se encuentra a 3 casillas de distancia y saca un 4, contará hasta la meta y luego retrocederá el número de casillas sobrantes, en este caso, 1.

## Casillas:

### Casillas sin pruebas:

- **Casillas descanso:** son casillas en las que aparecen personajes durmiendo (4, 8, 11, 21, 24, 26 y 30). En estas casillas no deberemos realizar prueba alguna, nos quedaremos ahí y pasará el turno al siguiente jugador.
- **Casillas dado:** son casillas en las que aparecen dos dados (3, 10, 14, 22 y 28). El jugador que caiga en estas casillas volverá a tirar de nuevo sin realizar ninguna prueba.

### Casillas con pruebas:

- **Casillas “pingüinos”**: son casillas en las que aparecen pingüinos (13 y 19). En esta casilla el jugador deberá realizar la prueba “Saltos pingüinos”. Si realiza la prueba bien se mantendrá en la casilla, si falla retrocederá dos casillas.
- **Casillas “superhéroes”**: son casillas en las que encontramos a Superman o Wonderwoman (2, 7, 16 y 32). En estas casillas el jugador deberá realizar la prueba “Supermán”. Si realiza la prueba bien se mantendrá en la casilla, si falla retrocederá dos casillas.
- **Casillas “dibujando”**: son casillas en las que aparece la imagen de una persona dibujando (15 y 35). En estas casillas el jugador deberá realizar la prueba “Dibuja”. Si realiza la prueba bien se mantendrá en la casilla, si falla retrocederá dos casillas.
- **Casillas “comba”**: son casillas en las que aparece la imagen de una persona saltando a la comba (25 y 34). En estas casillas el jugador deberá realizar la prueba “Salto a la comba”. Si realiza la prueba bien se mantendrá en la casilla, si falla retrocederá dos casillas.
- **Casillas “equilibristas”**: son casillas en las que aparece la imagen de personas realizando equilibrios (9, 18 y 36). En estas casillas el jugador deberá realizar la prueba “Equilibrio”. Si realiza la prueba bien se mantendrá en la casilla, si falla retrocederá dos casillas.
- **Casillas “botellas”**: son casillas en las que aparece la imagen de una botella (1, 17, 23). En estas casillas el jugador deberá realizar la prueba “Rueda la botella”. Si realiza la prueba bien se mantendrá en la casilla, si falla retrocederá dos casillas.
- **Casilla “sentadilla”**: son casillas en las que aparece la imagen de personas realizando sentadillas (12, 20, 27, 29). En estas casillas el jugador deberá realizar la prueba “Me siento”. Si realiza la prueba bien se mantendrá en la casilla, si falla retrocederá dos casillas.

### Casillas con pruebas especiales:

- **Casillas “manos”**: Son casillas en las que aparecen dibujadas unas manos (15 y 33). En estas casillas deberán realizar la prueba “Ritmos con palmas”. El jugador que realice la prueba correctamente en primer lugar será el que continúe tirando.
- **Casillas “bailando”**: Son casillas en las que aparece la imagen de un grupo de personas bailando (6 y 31). En estas casillas todos los jugadores deberán realizar la prueba “Baile libre”. Todos los que realicen esta prueba avanzarán dos casillas.

Pruebas: Las pruebas están explicadas en las tarjetas del juego.