

OBJETOS DEL JUEGO

Tablero: Tablero de cuadros de diferentes colores sobre el cual las fichas se moverán

Dado: indicará el número de movimientos que los jugadores deben realizar

Fichas de movimiento: dos o cuatro fichas altas regulares que representan los movimientos de cada uno de los jugadores

Barreras: Líneas negras que se encuentran en medio de los cuadros de colores del tablero

Fichas de representación: fichas que se recolectan a medida que avanzan los movimientos en el tablero y que al final se utilizan para representar un objeto

Tarjetas de representación: cartas que indican el objeto que deben representar

Reloj de arena: se utiliza para indicar el tiempo que se debe emplear en las dos partes del juego

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

1. Los dos jugadores se ubican en lados opuestos del tablero y ponen el reloj de arena en posición para comenzar el juego o en cada lado del tablero en caso de ser cuatro jugadores.
 - > El punto de partida de los jugadores, está ubicado en el exterior del tablero, no dentro de alguna casilla.
 - > Los jugadores que se encuentran en los lados opuestos del tablero, conforman un equipo. Es decir, si son dos jugadores, solo habrá un equipo en la partida, pero si hay cuatro, habrán dos equipos.
2. Cualquiera de los jugadores lanza el dado. El jugador comienza a mover su ficha por el borde del lado en el que está ubicado en el recuadro que desee, la única condición en este paso, es que el recuadro debe ser del mismo color que tenga su ficha.
3. La cantidad de movimientos que debe hacer, debe llevarlo a un cuadro del color de su ficha, si no es así, debe saltar el turno al otro jugador o puede donarle al otro jugador su cantidad de movimientos.
4. A continuación, en caso de existir dos jugadores, los movimientos se realizan por turnos intercalados, si no, continuará por el lado derecho del que empezó. Este jugador debe realizar el mismo proceso del paso 2.
5. En la medida que los jugadores avancen, podrán ir recolectando y arrastrando hacia el otro lado del tablero o su extremo, las fichas que encuentre durante su recorrido si se encuentran sobre recuadro del color que le pertenece.
6. Al llevar todas las fichas de todos los jugadores a los extremos, deben **elegir una** tarjeta de representación para todos.
7. Entre todos los jugadores, en un máximo de 3 minutos, deben representar la figura que la tarjeta de representación les haya indicado utilizando las fichas que han recolectado en la primera parte del juego

LÍMITES

1. Los jugadores ÚNICAMENTE se pueden parar y hacer movimientos sobre los cuadros que son del color de su ficha
2. No está permitido que los jugadores realicen movimientos en diagonal, ni que pasen por las mismas casillas en la misma jugada.
3. Los jugadores deben realizar los movimientos del tablero y llevar las fichas de representación hasta el otro extremo en máximo 15 minutos
4. Las barreras no pueden ser traspasadas, es decir, no se pueden realizar movimientos a cuadros que se encuentren paralelos a ella, únicamente pueden ser rodeadas
5. La representación de la tarjeta de representación se debe hacer en máximo 2 minutos
6. Implica una pérdida de turno sacar 1 con el dado, no utilizar o no donar el número de movimientos que indique el dado.

OPORTUNIDADES

1. Los jugadores pueden negociar para donar su cantidad de movimientos para alcanzar a llevar las fichas de ambos en el tiempo debido. Si se donan, los movimientos deben ser de la misma cantidad que el dado indica, no más, no menos.
2. Si uno de los jugadores del equipo ya logró llegar a su extremo, puede continuar lanzando el dado en su turno, para donarle los movimientos a su compañero.