

Descobreix Salou

OBJECTIU DEL JOC

Aconseguiràs ser el primer en arribar a la casella central del joc? Tot depèn de la tirada dels daus però, compte! hi ha caselles que tenen unes normes establertes. Molta sort i a jugar!

MATERIAL I JUGADORS

1 tauler amb 52 caselles
1 fitxa del Trenet de diferent color per a cada jugador
1 dau
Jugadors: 2 o més

INSTRUCCIONS DEL JOC

Landmark (logo): caselles 1, 15, 21, 30, 38 i 52. Si caus en alguna d'aquestes caselles, pots avançar fins a la següent casella del Landmark i, a més, pots tornar a tirar!

Passarel·la del Camí de Ronda: caselles 11 i 16. Si caus en una d'aquestes caselles, has de saltar fins l'altra casella de la Passarel·la del Camí de Ronda i pots tornar a tirar!

Presó: casella 27. Si caus en aquesta casella, t'has de quedar un torn sense jugar.

Laberint: casella 19. Si caus en aquesta casella, has de retrocedir fins a la casella 5.

Daus: caselles 10 i 35. Si caus en una d'aquestes caselles, has de saltar fins l'altra casella dels daus i pots tornar a tirar!

Calavera: casella 43. Quina mala sort! Si caus en aquesta casella, has de retrocedir fins a la casella 1.

Entrar al Landmark (logo) central: casella 52. Per entrar-hi, és necessari que treguis els punts exactes; si els treus exactes, seràs el/la guanyador/a del DESCOBREIX SALOU! però si et passes de puntuació, has de retrocedir tantes caselles com punts et sobrin.

Descubre Salou

OBJETIVO DEL JUEGO

¿Conseguirás ser el primero en llegar a la casilla central del juego? Todo depende de la tirada de los dados pero, ¡cuidado! hay casillas que tienen unas normas establecidas. ¡Mucha suerte y a jugar!

MATERIAL Y JUGADORES

1 tablero con 52 casillas
1 ficha del Trenecito de diferente color para cada jugador
1 dado
Jugadores: 2 o más

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Landmark (logo): casillas 1, 15, 21, 30, 38 y 52. Si caes en alguna de estas casillas, puedes avanzar hasta la siguiente casilla del Landmark y, además, ¡puedes volver a tirar!

Pasarela del Camino de Ronda: casillas 11 y 16. Si caes en una de estas casillas, tienes que saltar hasta la otra casilla de la Pasarela del Camino de Ronda y ¡puedes volver a tirar!

Prisión: casilla 27. Si caes en esta casilla, tienes que quedarte un turno sin jugar.

Laberinto: casilla 19. Si caes en esta casilla, tienes que retroceder hasta la casilla 5.

Dados: casillas 10 y 35. Si caes en una de estas casillas, tienes que saltar hasta la otra casilla de los dados y ¡puedes volver a tirar!

Calavera: casilla 43. ¡Qué mala suerte! Si caes en esta casilla, tienes que retroceder hasta la casilla 1.

Entrar en el Landmark (logo) central: casilla 52. Para entrar, es necesario que saques los puntos exactos; si los sacas exactos, ¡serás el/la ganador/a del DESCUBRE SALOU! pero si te pasas de puntuación, tienes que retroceder tantas casillas como puntos te sobren.