

**Notas del tema:**

Ha participado en un concurso para competir en su tienda de juegos favorita y recoger tantos juegos como pueda y llevarlos al mostrador antes de que se acabe el tiempo.

¿Decides tomar la ruta Directa y llegar al mostrador lo más rápido posible? ¿O decides ir a algunas de las islas laterales, con la esperanza de conseguir algunos de esos juegos caros que siempre has tenido en mente?

**Para jugar necesitarás:**

una copia impresa del artículo (página 2). un bolígrafo o lápiz.  
4 dados regulares D-6 (use la tecla de dados).

**Rules:**

Comience en una de las puertas (D - azul).

Door

El objetivo es llegar a las cajas registradoras (C - verde).

Cash

Un jugador Tira los 4 dados (d-6s). Todos los jugadores dibujarán estas formas de dados en su papel.

Muévete según los dados. Debes seguir corriendo por la tienda reuniendo tantos juegos como puedas. Cada ficha en el suelo = 1 espacio/movimiento. Traza a lo largo de las líneas del gráfico.

No puedes volver sobre tu mismo camino. Aunque se puede cruzar un camino anterior.

Cada vez que te detengas junto a un estante (marrón), toma un juego (1 punto).

\*La parada se considera al final del movimiento de cada dado. – los juegos no se juntan en medio de un solo dado movimiento. No importa en qué dirección esté mirando cuando esté al lado del estante.

En cualquier momento, puedes sacrificar 2 dados, para rotar en cualquier dirección y moverte 1 espacio. (no recoja un juego si está al lado de un estante).

Si te detienes en una “B” (estantería de juegos de colores) estos son juegos especiales o de bonificación (2 puntos).

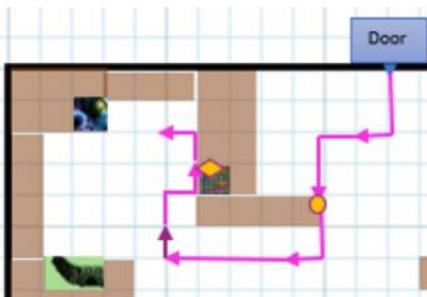
\*Si un dado te obliga a caminar a través de un estante, debes elegir una rotación diferente para ese camino.

Si pasas por una mesa “T” (roja), pierdes un dado. – te has detenido a chatear con tus amigos.

Table

**Ejemplo de juego**

**Puntuaciones ganadoras**



Para el juego multijugador: llega a la caja registradora con la mayor cantidad de puntos de juego. Cada turno requerido después de que el primer jugador llegue primero a la caja registradora = -2 puntos frente a otros jugadores

Puntuaciones de un solo jugador.

Tienes 10 minutos (10 tiradas de dados) para cruzar la tienda y llegar a las cajas registradoras.

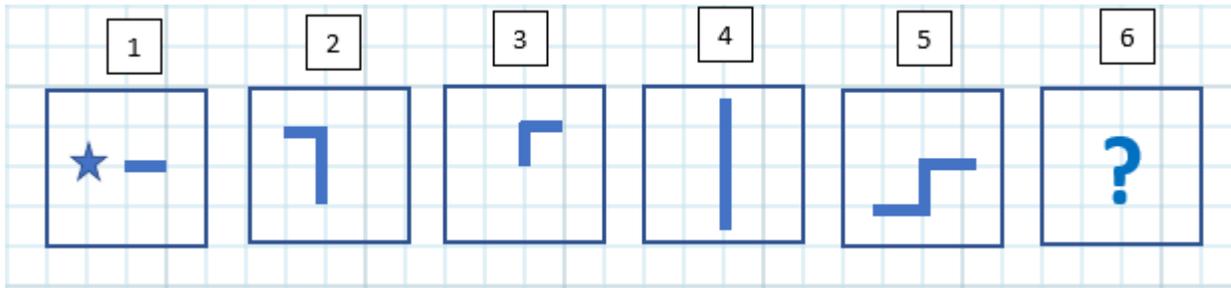
Cualquier turno menos de 10, da 2 puntos

**Descripciones de caras de dados:**

1. Gire en cualquier dirección (incluso en línea recta), Muévase hacia adelante 1.
2. Muévase 1 espacios en línea recta, luego 2 a la derecha o a la izquierda
3. Muévase 1 recto, luego 1 a la derecha o a la izquierda.
4. Muévete 4 espacios rectos.
5. Muévase 1 recto, 1 derecho o izquierdo, luego 1 recto.
6. Comodín: elige cualquier otra cara del dado.

**Preguntas de prueba:**

1. ¿Tiene la tabla la forma correcta? ¿Tiene suficientes casillas de bonificación?
2. ¿Los dados tienen la forma correcta?
3. ¿Cuántas vueltas es el número correcto para que se sienta como una carrera (tiempo limitado) pero también sienta que puede moverse por la tienda?
4. ¿Son los puntos la cantidad adecuada para incentivar la velocidad frente a los giros adicionales?
5. Cualquier otro comentario para mayor claridad o sugerencias.



Juegos reunidos:	Juegos bonificación (x2):	Turnos:	Total:
------------------	---------------------------	---------	--------

Juegos reunidos:	Juegos bonificación (x2):	Turnos:	Total:
------------------	---------------------------	---------	--------