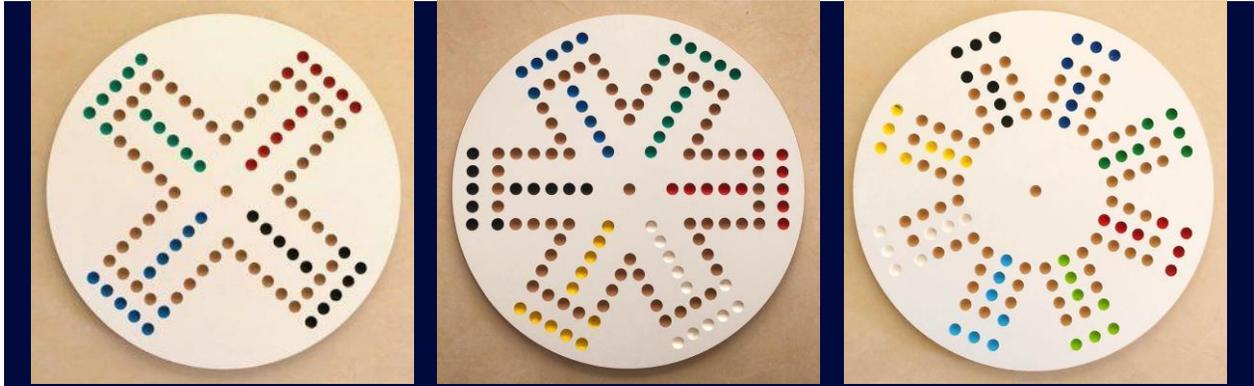


Reglas del juego «No te enojes».



Objetivo del juego

Cada jugador **debe llevar sus canicas desde la base hasta la meta** mientras recorre todo el tablero y se encuentra con las canicas de otros jugadores, ¡no te enojas si alguien come tus canicas y regresas al inicio! **Gana el primero que logre meter todas sus canicas en su meta.**

Es un juego de estrategia, pues a veces **debes pensar dos veces qué canica te convendrá mover**. También es un juego de azar puesto que **se juega con dados** y hay situaciones en que la suerte de tu tiro te pondrá en ventaja o desventaja.

Este juego se llama así porque **cualquiera puede perder la paciencia** cuando otro jugador lo regrese a la base o cuando tu canica no puede entrar a la meta porque no te sale el número que necesitas.

Salir de la base

Para sacar una canica de la base es necesario que nos salga **un 6 o un 1**. Si te toca 6, vuelve a tirar, si salió un 1, termina tu turno.

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

Comer a una canica enemiga

Si tiras los dados y la canica que deseas mover se superpone a la canica de tu enemigo, puedes «comerla» y tendrá que regresar a su base **arruinando así todo el progreso que llevaba**.

Adelantarme a mi propia canica

En principio, **uno no puede adelantarse a su propia canica**, la primera en salir de la base deberá ser la primera en llegar a la meta, a menos que sea engullida por el enemigo.

Puedes sin problemas **adelantar** el puesto de una canica **de algún otro jugador**, pero ahora **serás tú quien está en riesgo de ser comido**.

Seis (6)

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

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 meta

Si una canica tuya está a punto de entrar a la meta 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

Cuando un jugador se encuentra en su casilla inicial, puede tomar el atajo (una casilla al centro del tablero) **si obtiene un cuatro (4)**. Para poder sacar la canica, el jugador debe obtener un uno (1) y **la canica pasa directamente a la esquina más próxima a sus casillas de llegada**.

Los tres 6

Cuando un jugador tiene la fortuna de **sacar seis (6) tres veces seguidas**, entonces la canica más que esté más avanzada va directamente hasta la meta.

¡Y recuerda: No te enojés!

Este juego es perfecto para pasar un buen rato con amigos o familiares y aunque sabemos que es muy frustrante cuando alguien elimina tus canicas del juego, **siempre trata de no molestarte** pues lo más seguro es que le quites lo divertido al juego.