

DE SOL A SOL...



DE SOL A SOL...

NORMAS:

- Se empieza la partida tirando un dado y se avanza hasta esa casilla. La persona/pareja contraria coge una carta de preguntas sobre el tema dado y la lee. Le da las 3 opciones y le tiene que decir cuál es la respuesta correcta y si la persona/pareja la acierta se queda en esa casilla y tira el equipo contrario. Si falla vuelve a la casilla en la que estaba y tira el equipo contrario.
- Si caigo en la casilla del Sol, digo de Sol a Sol y tiro porque me toca y no tengo que contestar ninguna pregunta cuando caigo en el Sol.
- De mundo 1 a mundo 2 y me quedo en el mundo 2 si contesto bien la pregunta, sino retrocedo a la casilla 5.
- Si caigo en la casilla 19 pierdo un turno porque estoy en el laboratorio investigando la cura contra los zombis.
- Si caigo en la casilla del pozo pierdo dos turnos y no contesto a la pregunta.
- Si caigo en la casilla de los dados cambio donde están los otros dados y no tengo que contestar ninguna pregunta.
- Si caigo en la casilla del laberinto retrocedo hasta la casilla 30 y no tengo que contestar ninguna pregunta ese turno.
- Si caigo en la casilla de la cárcel tengo que permanecer sin jugar dos turnos.
- Si entras a la cárcel pierdes un turno
- Si caigo en la calavera empiezo desde el principio y no contesto ninguna pregunta ese turno.
- Para entrar en el jardín y “Salvar a la humanidad” es necesario sacar los puntos justos para entrar y contestar bien la pregunta. En caso de exceso se retroceden tantas casillas como puntos sobrantes.