

# LA PIRÁMIDE

## INSTRUCCIONES:

**INICIO:** Empieza el jugador que obtenga la tirada más alta lanzando el dado (1 dado de 6 caras).

El jugador que empieza debe lanzar el dado una vez al principio del turno. Esta tirada indica el movimiento de giro de la pirámide. Ejemplo: se lanza el dado y obtiene un 3, entonces se gira en sentido de las agujas del reloj la pirámide 3 veces. Entonces se mira que ha salido en la cara orientada hacia el lado del tablero del jugador y se aplica lo que indica:

**calavera:** el jugador vuelve a la casilla de salida

**hielo:** pierde turno

**-1:** retrocede una casilla

**X2:** tira dos veces el dado



Tras realizar la tirada de la pirámide el jugador realiza su propia tirada para saber el número de casillas que debe avanzar. El movimiento de la ficha continúa avanzando sobre el tablero del siguiente jugador (avanza en espiral). Si tras mover la ficha el jugador no cae en ninguna casilla especial o sobre la ficha de otro jugador se acaba su turno y comienza el turno del jugador a su izquierda.

### Casillas especiales:

Existen dos tipos de casillas especiales:

**Escorpión:** si se cae en esta casilla (nº14) se desciende hasta la casilla nº9

**Serpiente:** si se cae en esta casilla (nº5) se asciende hasta la casilla nº12

**Casos especiales:** si se cae sobre la ficha de otro jugador se avanzan 5 casillas adicionales mientras que el jugador que es alcanzado retrocede 5 casillas.

**FIN DE JUEGO:** El juego finaliza cuando uno de los jugadores alcanza la pirámide. Para llegar a la pirámide es necesario caer de una tirada justa, si el número de movimientos es superior a la distancia hasta la pirámide se rebotará en ella contando el exceso de movimiento en dirección contraria.



### Contenido del juego:

4 fichas

1 tablero (4 partes)

1 base

1 pirámide

de 1 a 4 jugadores