



paperoom

Paquete de juegos de mesa

Serpientes y escaleras, el juego de la oca, ludo, mancala y más, con fichas y dados de papel

Contenido

Serpientes y escaleras · Subir por las escaleras, bajar por las serpientes

Juego de la oca · Rumbo al jardín de la oca

Parchís · Cuatro casas, una carrera a meta

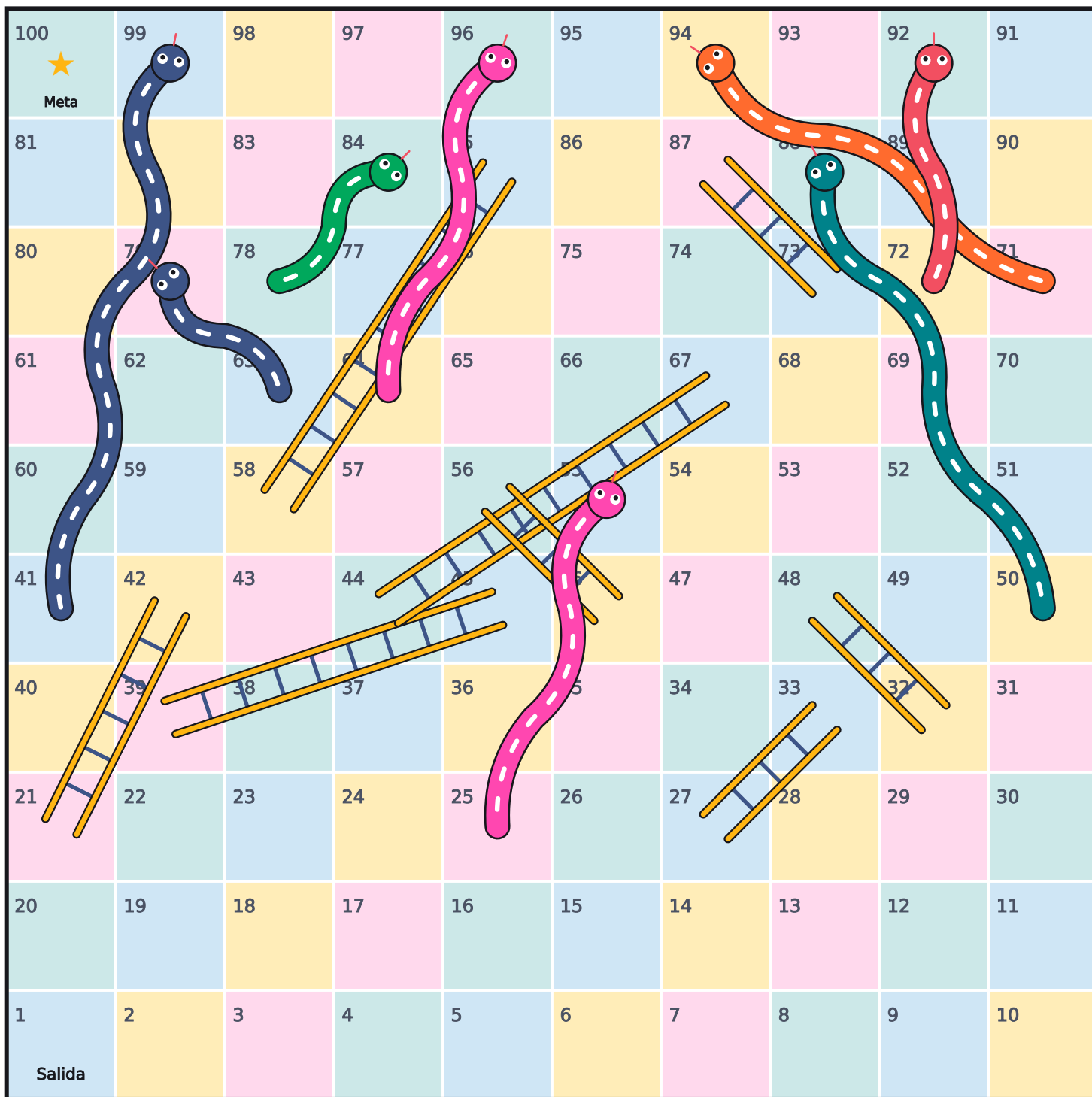
Mancala (oware, kalah, congkak) · Siembra, cuenta, captura

Molino · Haz un molino

Juego real de Ur · Un juego de la antigua Ur

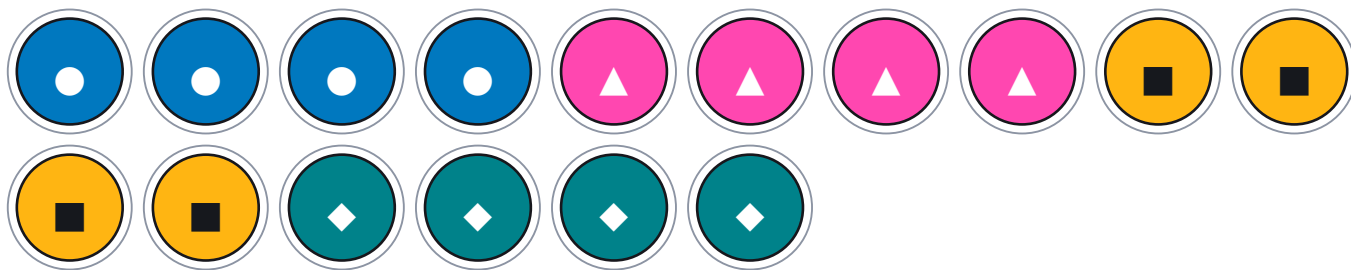
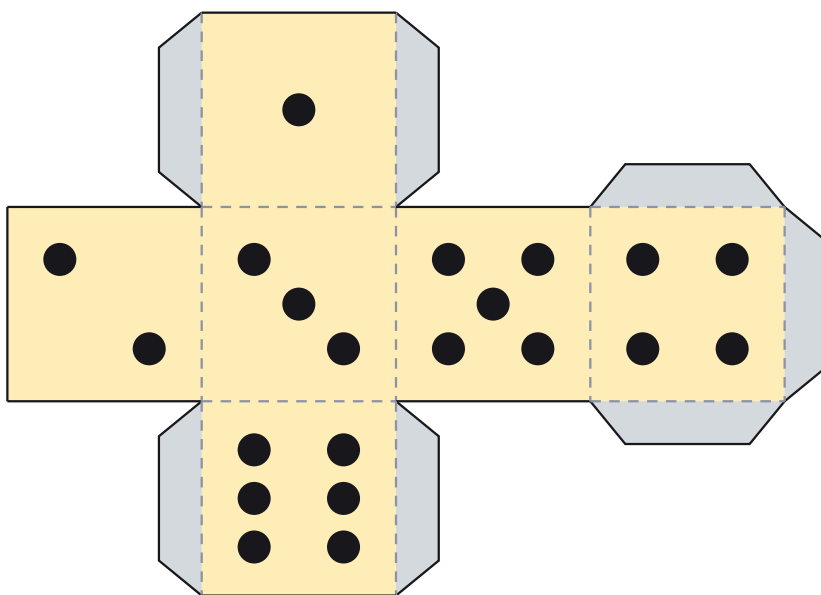
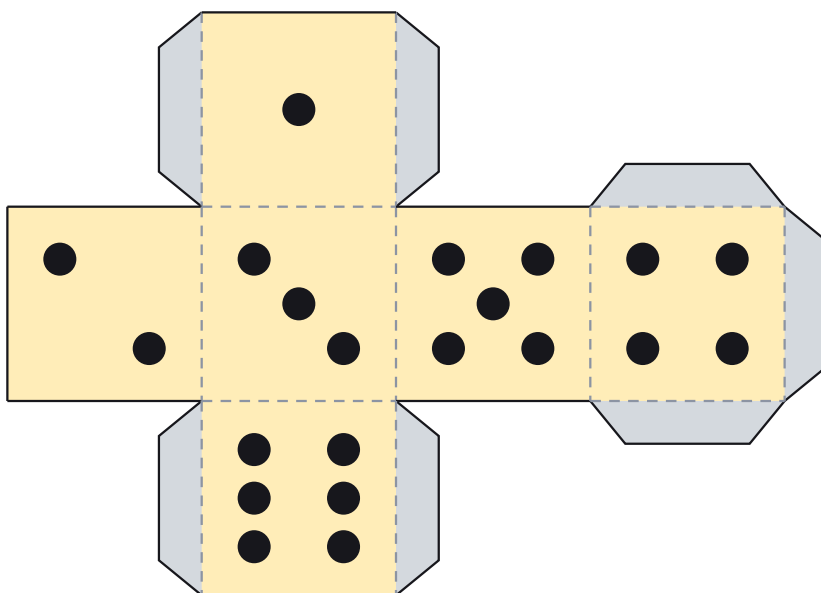
Subir por las escaleras, bajar por las serpientes

Tira el dado y mueve tu ficha. Sube por las escaleras y baja por las serpientes. Gana el primer jugador que llegue a 100.



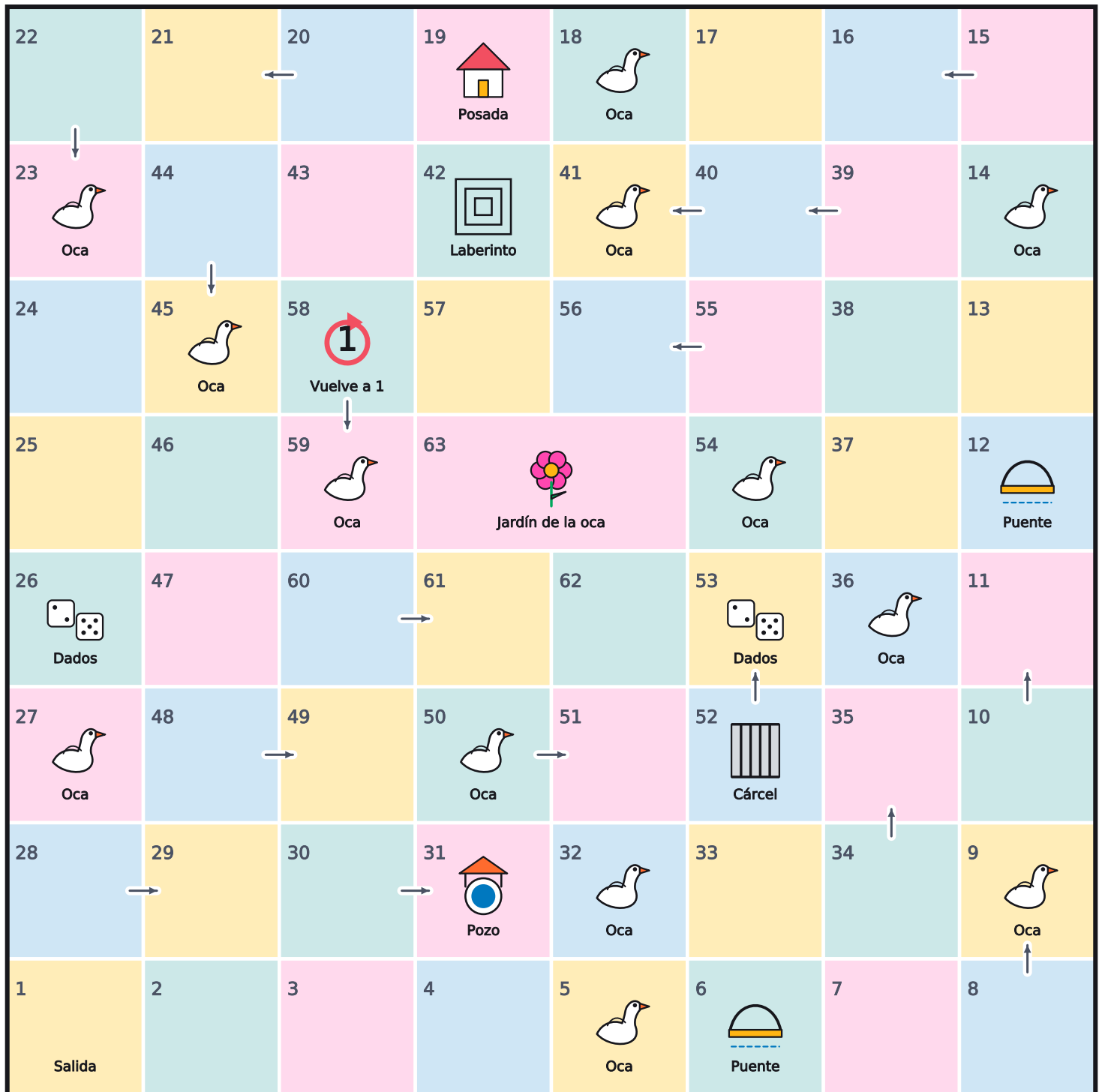
Subir por las escaleras, bajar por las serpientes

Recorta por las líneas continuas.



Rumbo al jardín de la oca

Tira los dados y avanza tu ficha por la espiral hasta el jardín de la oca, en la casilla 63.



Rumbo al jardín de la oca



Oca

Salta hasta la siguiente oca y vuelve a tirar.



Puente

Cruza el puente: desde la casilla 6 ve a la 12 (y en algunas casas, de la 12 vuelve a la 6).



Posada

Descansas en la posada: pierdes un turno.



Pozo

Caes en el pozo: espera a que otro jugador caiga aquí para que te rescate.



Dados

Pasa de una casilla de dados a la otra (26 ↔ 53).



Laberinto

Perdido en el laberinto: vuelve a la casilla 30.



Cárcel

En la cárcel: pierdes dos turnos (o esperas a que te liberen).



Vuelve a 1

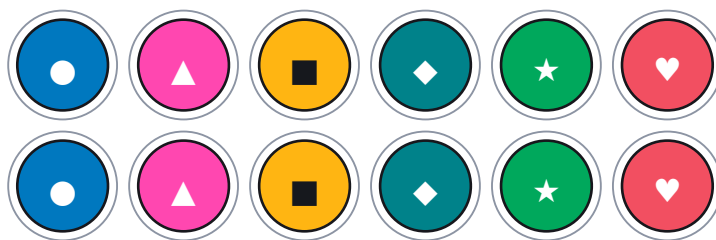
Empieza de nuevo desde la casilla 1.



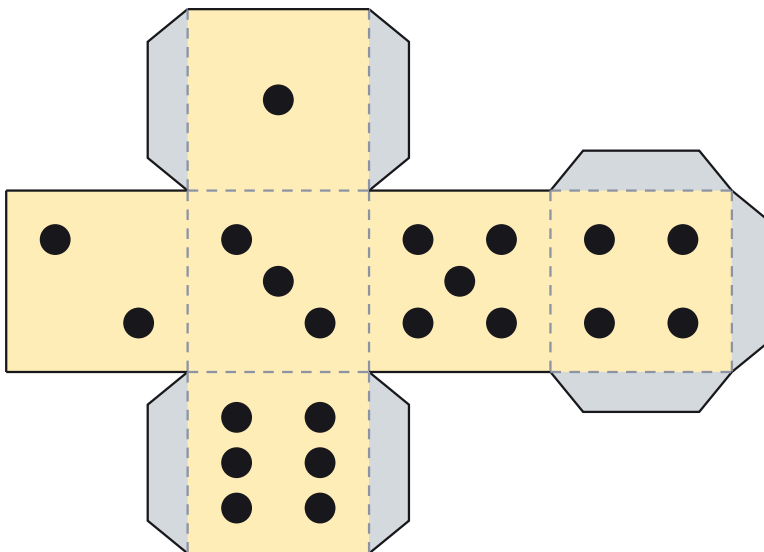
Jardín de la oca

Cae justo en la casilla 63 para ganar; si te pasas, retrocede las casillas de más.

Piezas para recortar



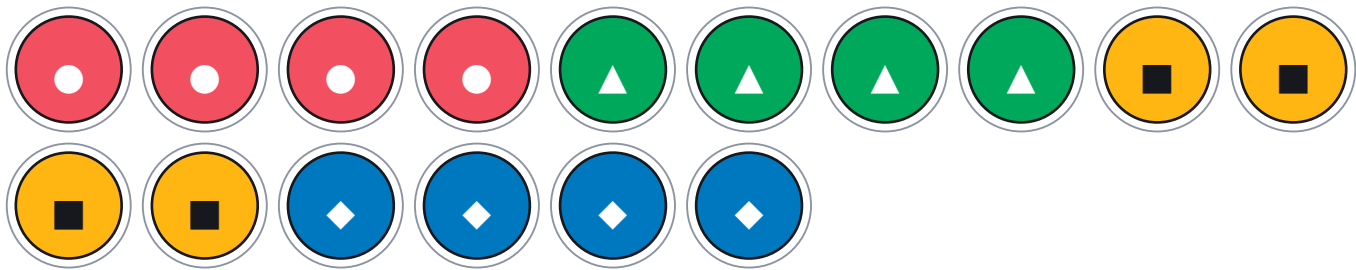
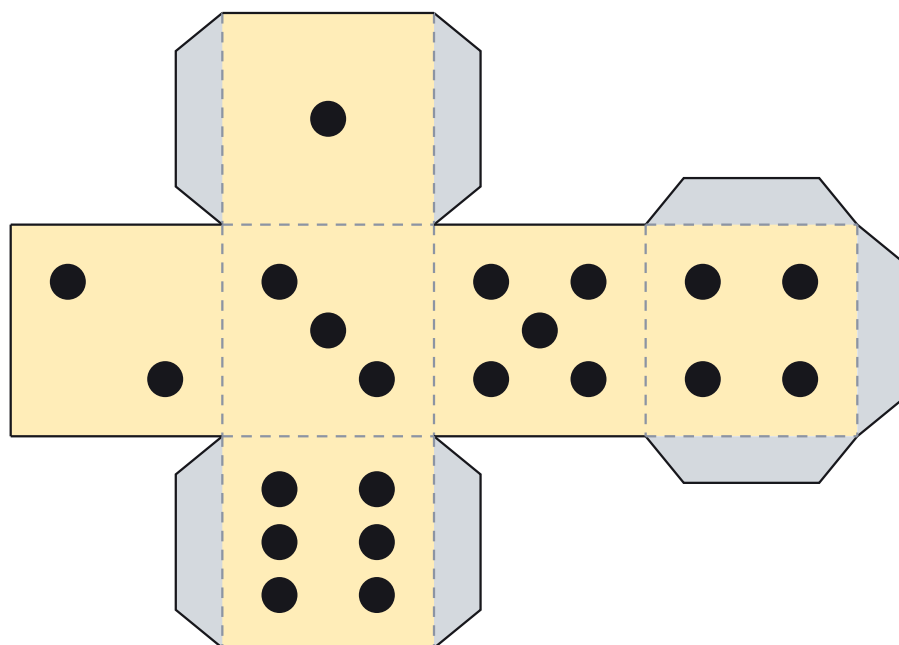
Recorta por las líneas continuas. Dobra por las líneas discontinuas.



Serie 08A0DNX · 1/2

Cuatro casas, una carrera a meta

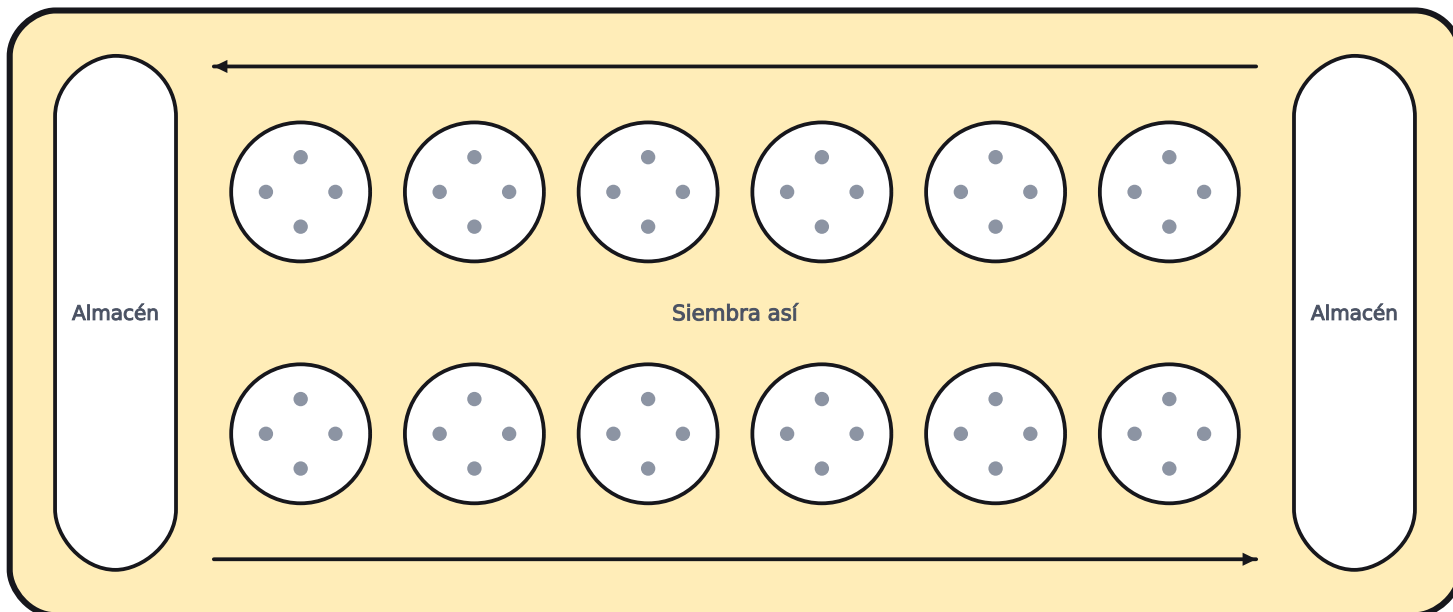
Recorta por las líneas continuas.



Siembra, cuenta, captura

Oware / Awalé · 2 × 6

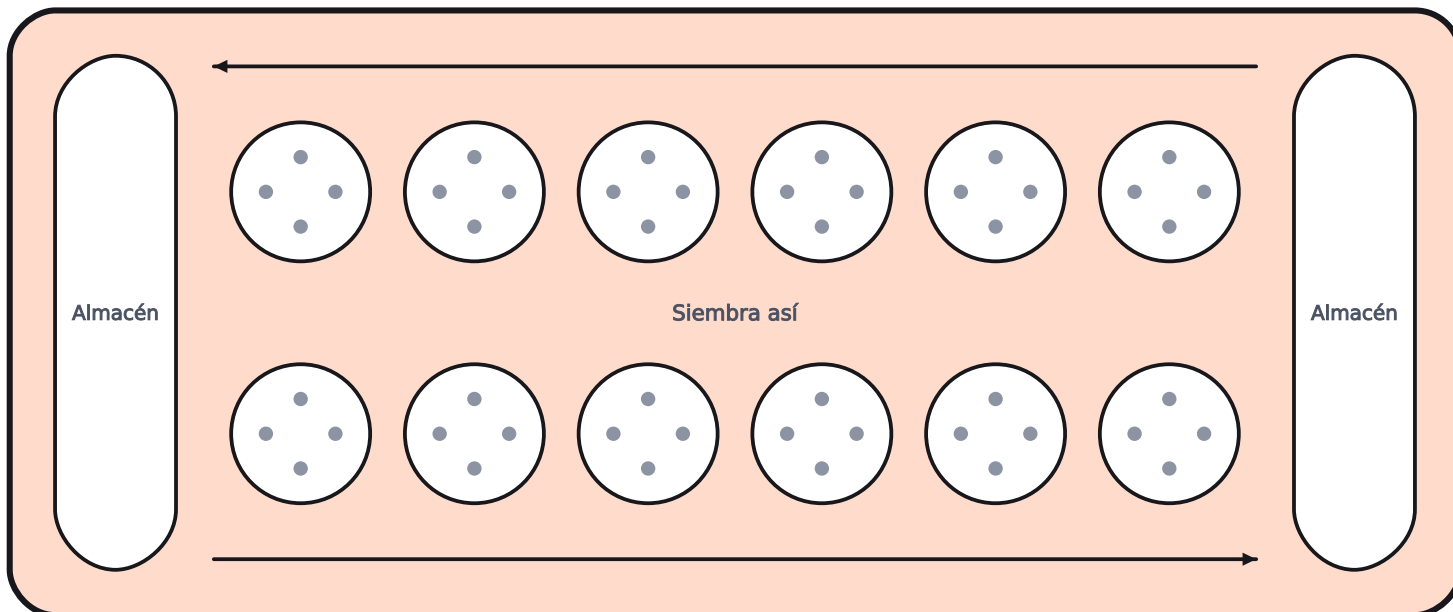
Jugador 2



Jugador 1

4 semillas por hoyo. Captura cuando tu última semilla deje 2 o 3 en un hoyo del rival.

Jugador 2

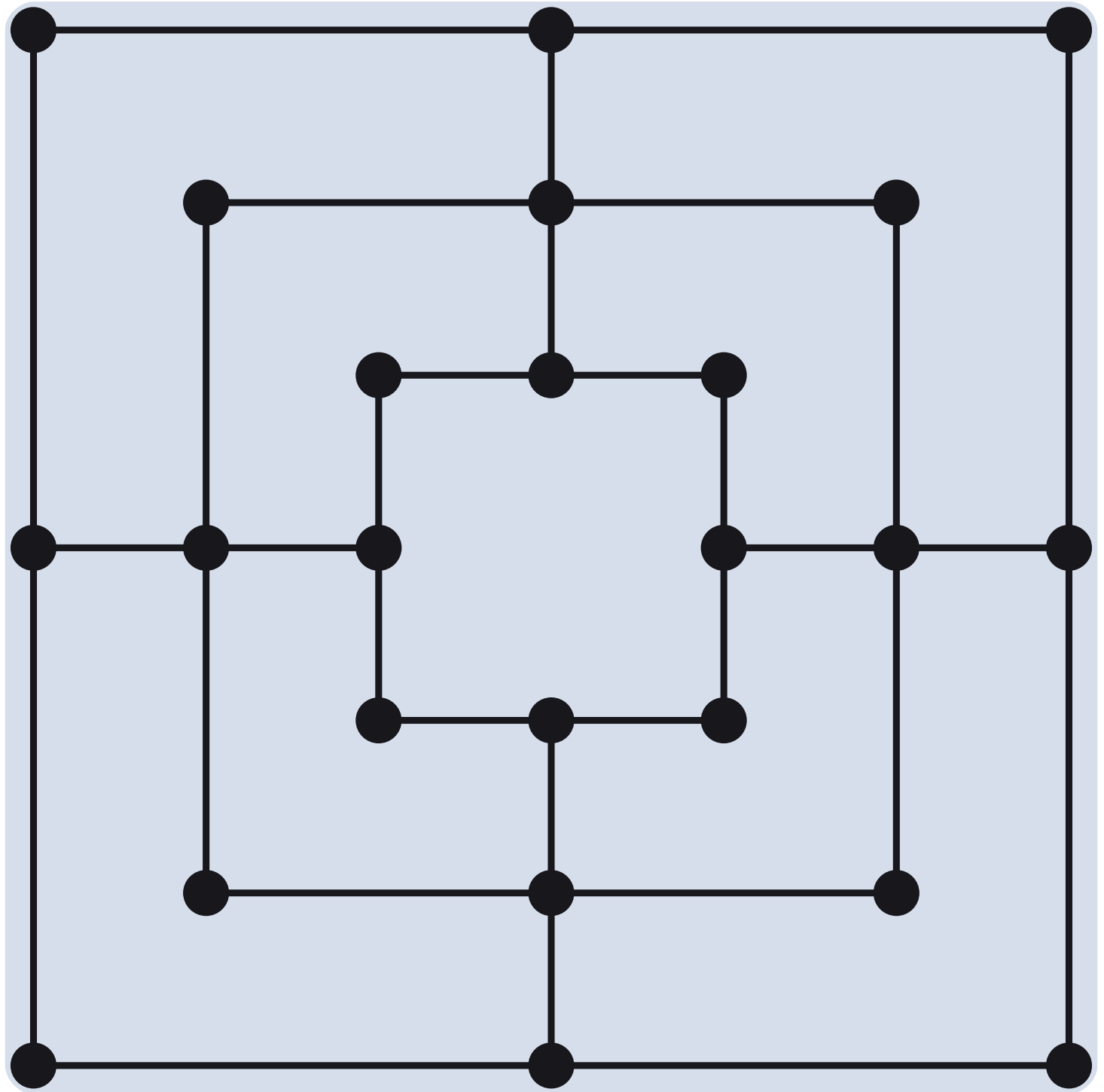


Jugador 1

4 semillas por hoyo. Captura cuando tu última semilla deje 2 o 3 en un hoyo del rival.

Haz un molino

Por turnos, coloca tus fichas en puntos vacíos y luego desliza una a lo largo de una línea hasta un punto vecino. Haz un molino (tres en línea recta) para quitar una ficha del rival. Reduce a tu rival a dos fichas o déjalo sin movimientos legales para ganar.

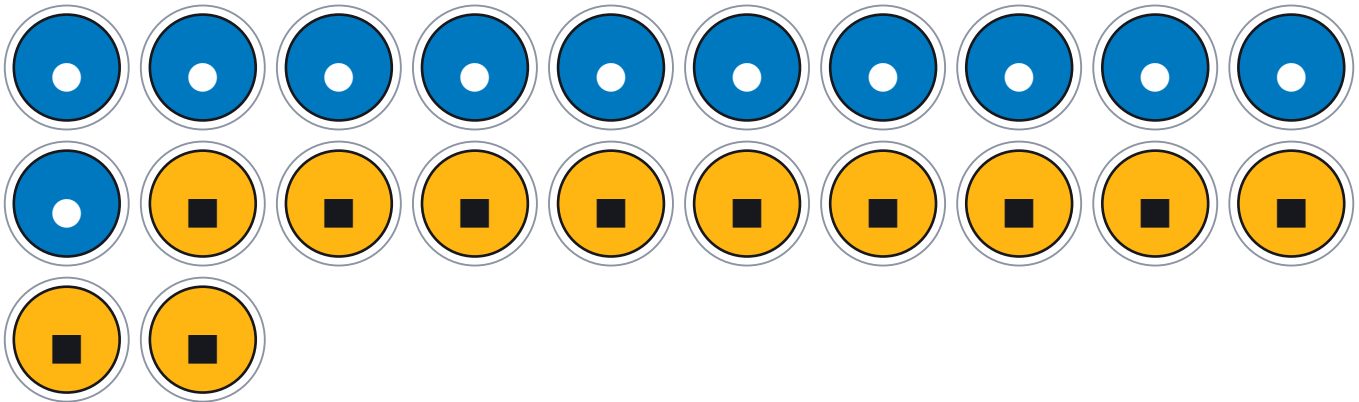


Molino de nueve · 9 fichas cada uno

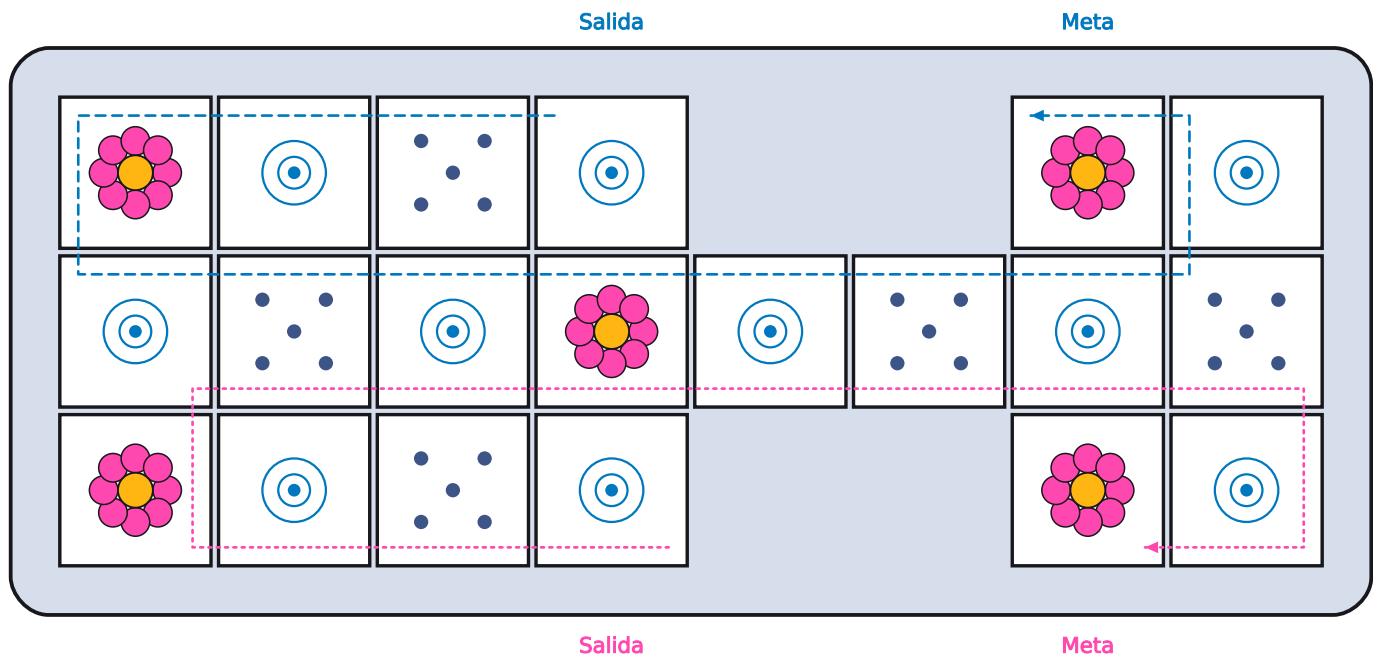
Opcional: cuando te quedan tres fichas, puedes saltar a cualquier punto vacío.

Haz un molino

Recorta por las líneas continuas.



Un juego de la antigua Ur



Cómo se juega

Dados: lanza cuatro monedas y cuenta las caras (0-4).

Cada jugador tiene 7 fichas fuera del tablero. Mueve una ficha tantas casillas como caras hayan salido.

Debes caer exactamente; cada casilla alberga una ficha.

En la fila central compartida, cae sobre una ficha rival para devolverla fuera del tablero.

Caer en una roseta da otra tirada; la roseta del centro es una casilla segura.

Saca las fichas con el número exacto. Consigue sacar las 7 para ganar.

Jugador A



Jugador B

