

REGLAS DEL JUEGO -El tejo en el laberinto-

Podéis inventar y acordar vuestras propias reglas. Aquí tenéis unas posibles reglas generales.

Para asignar jugador a cada FICHA DE EL SOL Y LOS PLANETAS se tira con energía el DADO DE LOS NÚMEROS y por orden de mayor a menor los jugadores vuelven a tirar el DADO DE EL SOL Y LOS PLANETAS para asignarse ficha. Si la FICHA DE EL SOL Y LOS PLANETAS que sale ya está elegida se vuelve a tirar hasta obtener una ficha libre. La cara blanca permite elegir cualquiera de las fichas que todavía no hayan sido elegidas hasta ese momento.

Las fichas salen desde los casilleros iniciales, cada una del suyo.

El orden de la tirada es siempre LUNA, MARTE, MERCURIO, JUPITER, VENUS, SATURNO y SOL.

Para avanzar se tira con energía el DADO DE LOS NÚMEROS, y se desplaza la ficha el mismo número de casillas que la cifra obtenida.

CAÑILLAS ESPECIALES:

PLANETAS Y SIGNOS: Si se cae sobre las casillas con los SIGNOS DEL ZODIACO color MORADO se vuelve a tirar. Si la ficha y la casilla del planeta o la casilla del signo del zodiaco sobre la que cae esta ficha es del mismo color vuelve a tirar.

TEXTO EN NEGRO: ¡Se pierde un turno para arreglar el destrozo!

PLAN DE MANEJO DEL TEJO 2001: Se avanza hasta la casilla VALLADO DE PROTECCIÓN.

De CORAZON al siguiente CORAZÓN.

Del MIRLO QUE COME al MIRLO QUE DEFECA Y SIEMBRA.

MUERTE POR TRANSPLANTE o MUERTE PARA MADERA: Dejas de jugar definitivamente.

INCENDIO: Tiras el DADO DE EL SOL Y LOS PLANETAS para elegir al compañero que te intentará ayudar. El compañero con la FICHA DEL EL SOL Y LOS PLANETA que ha salido tirará con energía el DADO DE LOS NÚMEROS. Si sale del 1 al 4 inclusive vuelves a empezar. Si sale de 5 a 8 inclusive intercambias la posición de tu ficha con la posición de la ficha de tu compañero. Y este continua tirando desde esta casilla cuando llegue su turno.

CAÑILLAS BLANCAS COMUNICANTES: Tira con energía el DADO DE LOS NÚMEROS: Si sale del 1 al 4 inclusive te desplazas a la casilla comunicante que te ALEJA visualmente del centro (subes por la grieta), si esta no existe te quedas donde estás. Si sale del 5 al 8 inclusive te desplazas a la casilla comunicante que te ACERCA visualmente al centro (Caes por la grieta), si esta no existe te quedas donde estás.

Si caes en una CAÑILLA EN BLANCO CON TEXTO EN NEGRO primero pierdes un turno arreglando el destrozo y en la próxima tirada sigues las indicaciones para las casillas en blanco comunicantes.

CAÑILLA DEL SOL: Si cae el jugador con la FICHA DEL SOL sobre la CAÑILLA DEL SOL tira inmediatamente dos veces seguidas. Para los demás se requiere primero perder un turno de parada y reflexión, y después se tira dos veces seguidas.

Cuando coinciden DOS FICHAS EN LA MISMA CAÑILLA: La última que tiró se queda en la casilla, y la que estaba en esta casilla pasa a la casilla desde la que tiró la otra. Excepto para la ficha del sol. Si una ficha coincide con la FICHA DEL SOL inmediatamente vuelve a tirar. Siempre tira la ficha que no es el sol.

Para esta versión del juego, "Gana" quien llega primero al centro con una tirada exacta. Si la tirada excede las casillas existentes avanzará contando hasta la casilla central y seguirá contando hacia atrás para completar la tirada.