

CARRERA FINAL

Reglas:

- 1.-La carrera inicia desde la CASILLA INICIO y termina en la CASILLA META.
- 2.-Para avanzar casillas debes elegir una de las cinco opciones de la TABLA TURBO.
- 3.-Debes avanzar consecutivamente las casillas que te indica la opción que elegiste.
- 4.-Las opciones en la TABLA TURBO sólo se pueden elegir dos veces en la carrera.
- 5.-Cuando llegas a la última casilla de las que avanzaste se define como "caer".
- 6.-Al caer en cualquier casilla debes marcarla con una "X".
- 7.-Al caer en una casilla vacía debes elegir otra opción para seguir la carrera.
- 8.-Al caer en una casilla especial debes realizar el efecto que te indica.
- 9.-Debes caer en tres CASILLAS ZAFIRO y en la CASILLA META para ganar.
- 10.-Pierdes si caes en una casilla que ya has marcado con una "X".

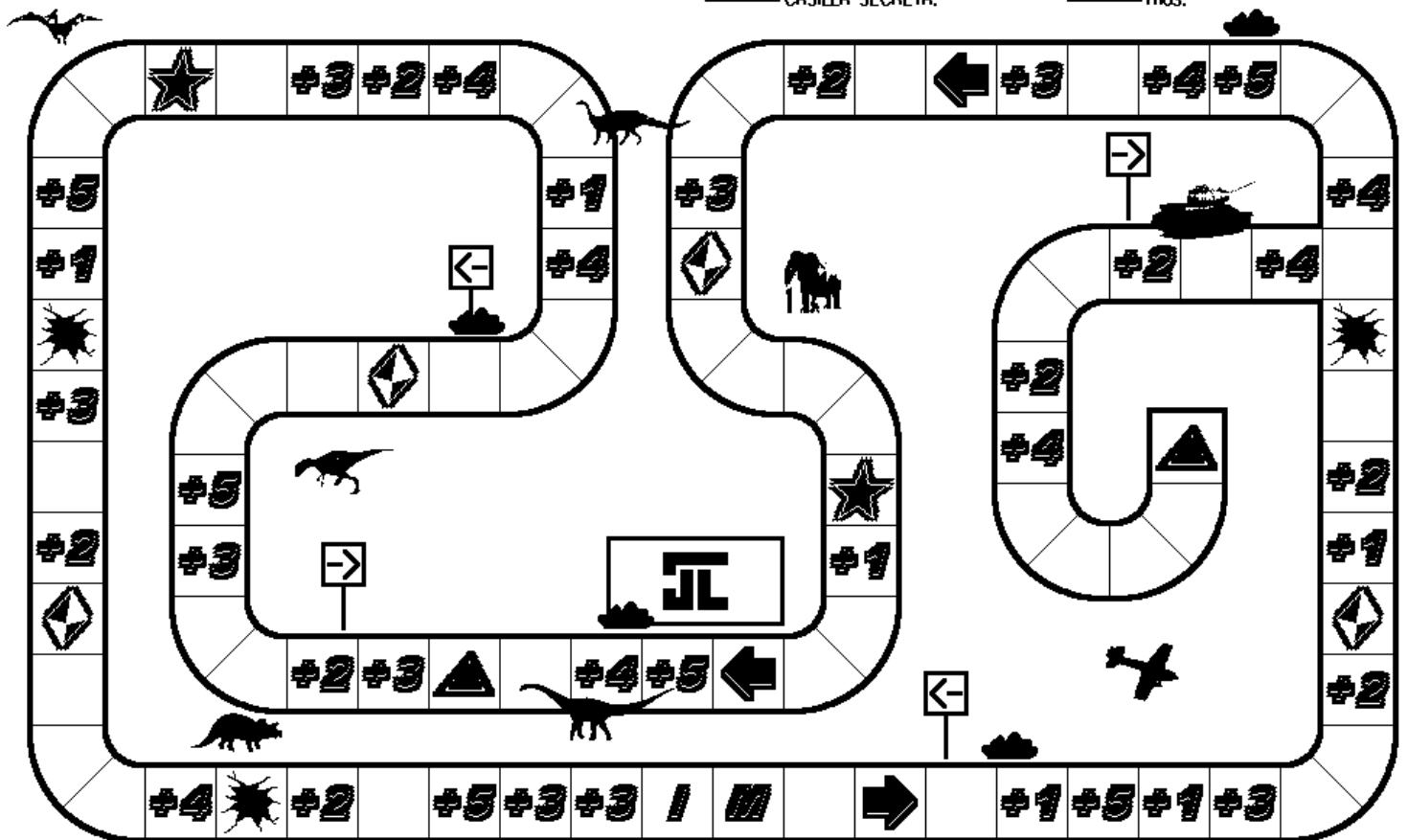
AUTOR: J RMZ (23/04/21)

CREDITOS: JESU GUTIERREZ LAURA



TABLA TURBO	
AVANZAR 1 CASILLA	
AVANZAR 2 CASILLAS	
AVANZAR 3 CASILLAS	
AVANZAR 4 CASILLAS	
AVANZAR 5 CASILLAS	

	CASILLA INICIO: Casilla en donde inicias la carrera.		CASILLA HUECA: Pierdes la carrera si caes en esta casilla.
	CASILLA META: Casilla en donde termina la carrera.		CASILLA UNO: Debes avanzar una casilla más.
	CASILLA ZAFIRO: Casilla en donde debes caer antes de la CASILLA META.		CASILLA DOS: Debes avanzar dos casillas más.
	CASILLA ESTRELLA: Te protege de la CASILLA HUECA en toda la carrera.		CASILLA TRES: Debes avanzar tres casillas más.
	CASILLA FLECHA: Indica hacia donde avanzar hasta caer en otra casilla.		CASILLA CUATRO: Debes avanzar cuatro casillas más.
	CASILLA SECRETA: Te teletransporta a otra CASILLA SECRETA.		CASILLA CINCO: Debes avanzar cinco casillas más.





M-J
MEGA JUEGOS



SOLUCIONES

Primera opción avanzar 2 casillas, segunda opción avanzar 1 casilla, tercera opción avanzar 2 casillas, cuarta opción avanzar 5 casillas, quinta opción avanzar 4 casillas, sexta opción avanzar 5 casillas, séptima opción avanzar 3 casillas, octava opción avanzar 4 casillas, novena opción avanzar 3 casillas.

