Carrera al pastel

Juego de mesa · lanza un dado y avanza hasta la meta

1 Salida	2	3	4  Avanza 2	5	6
12	11  Tira otra vez	10	9	8  Avanza 1	7
13	14	15  Regresa 2	16	17	18  Avanza 3
24	23	22	21  Pierde un turno	20	19
25  Regresa 3	26	27	28  Avanza 1	29	30  ¡Meta!

- Necesitan un dado y una ficha por jugador: botones, frijoles o tapitas.
- Por turnos, lancen el dado y avancen las casillas que marque.
- Si caen en una casilla amarilla, hagan lo que dice.
- Gana quien llegue primero al pastel de la casilla 30.