

Cada figura geométrica tiene una oración impersonal. Debemos averiguar de qué clase es.

Tira el dado y elige el número que te haya tocado. Cada jugador dispone de una sola oportunidad para acertar y pasar a la siguiente figura.

¡¡Atención!!

1. El número 3 te remite al inicio.
2. El número 6 te hace abandonar la partida.
3. El número 2 te hace descansar durante tres turnos.
4. El número 4 te hace avanzar una figura.

