EL CAMINO DE LAS MARCAS

Ministerio de Energía, Turismo y Agenda Digital

Oficina Española de Patentes y Marcas

Andema Asociación para la defensa de la Marca

¿CÓMO SE JUEGA?

CADA JUGADOR ELIGE UN COLOR Y RECIBE UNA FICHA DE PERSONAJE, QUE UTIZARÁ PARA MOVERSE POR EL TABLERO, Y SEIS FICHAS MÁS DE SU COLOR, QUE UTILIZARÁ PARA MARCAR LOS DIFERENTES PUNTOS CLAVE SITUADOS EN LAS ESQUINAS.

LOS JUGADORES LANZAN EL DADO Y QUIEN OBTENGA MAYOR PUNTUACIÓN SERÁ QUIEN COMIENCE LA PARTIDA, SIENDO EL SIGUIENTE JUGADOR EN TIRAR EL SITUADO A SU DERECHA.

LA PARTIDA SE DESARROLLA POR TURNOS. EN CADA TURNO EL JUGADOR MUEVE SU FICHA DE PERSONAJE TANTAS CASILLAS COMO MARQUE EL DADO, ADEMÁS DE LAS QUE PUEDA MOVERSE PORQUE ASÍ LO INDIQUE LA CASILLA EN LA QUE SE SITÚE. LOS JUGADORES PUEDEN MOVERSE EN CUALQUIER DIRECCIÓN.

EMPEZANDO DESDE EL CENTRO, LOS JUGADORES RECORREN EL TABLERO DEJANDO SUS FICHAS DE COLOR EN CADA UNO DE LOS PUNTOS CLAVE CIRCULARES.

OBJETIVO: MARCAR CADA PUNTO CLAVE CON UNA FICHA DE COLOR Y DESPUÉS LLEGAR AL CENTRO PARA CONSEGUIR LA MARCA REGISTRADA. EL PRIMERO QUE LA CONSIGA ES EL GANADOR.

¿YA TIENES TU MARCA REGISTRADA? ¡ENHORABUENA! AHORA PUEDES AYUDAR A OTRO JUGADOR A CONSEGUIRLA.

NIPO:088-17-037-4