

## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es llegar primero a la última casilla central. Para eso hay que atravesar todo el tablero donde encontrarás diferentes casillas que te harán avanzar o retroceder hacia la victoria para ser el mejor dependiente. (o el mejor de los peores, XD)

## ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

Antes de empezar necesitarás un dado de seis caras y algo que sirva de ficha para indicar a tu dependiente. Puedes utilizar esas fichas del parchís que te llevabas al camping hace 100 años o una mezcla de cosas; un garbanzo seco, un dedal, una moneda, una pestaña de lata... ¡el mundo esta lleno de fichas!

Si no tienes dado puedes usar este virtual: <https://es.piliapp.com/random/dice/>

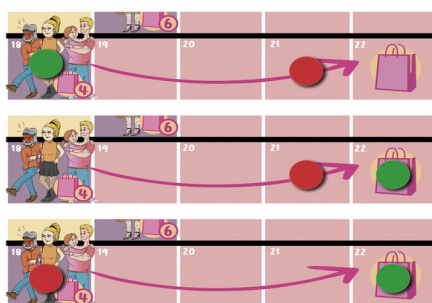
Elegid como escoger al primer jugador en jugar y que dirección de turnos queréis tomar.

## REGLAS DE LAS CASILLAS

☀ Algunas casillas tienen expresiones, preguntas y otras maravillas que ya forman parte de la cultura pop del mundo de la atención al público. Estas casillas son de paso, no tienen ninguna regla especial.

☀ Cuando caigas en una casilla de **Cientes**, tendrás que volver a tirar el dado y conseguir la cifra que indica en sus ventas. Si consigues la cifra, avanza todas las casillas hasta la casilla de **Ventas** que te indica su flecha. Si en ese momento hay algún jugador, o varios, ubicados en algunas de las casillas rosas (incluyendo la de Ventas) que llevan de la casilla de Cientes a la casilla de su Ventas, deberán retroceder hasta esa casilla de Cientes. Para poder usar el efecto de la casilla Cientes hay que caer en ella con una tirada, los jugadores que hayan llegado por retroceso o que estén desde el turno anterior, no tendrán derecho a ese efecto.

Ejemplo:



1. El jugador verde entra en una casilla de Cientes, como indica la casilla, necesita un 4 para poder avanzar hasta la casilla de Ventas.

El jugador rojo está dentro de las casillas rosas entre la casilla de Cientes y su Venta.

2. El jugador verde lanza otra vez el dado y consigue el 4. Avanza hasta la casilla de las Ventas de esos Cientes. Si no consigue una tirada de 4, no se moverá de la casilla y pasa el turno al siguiente jugador.

3. El jugador rojo deberá retroceder hasta la casilla de Cientes de ese tramo entre Cientes y Ventas (incluyendo la casilla de Ventas). Si hay más jugadores en el camino, todos deberán retroceder hasta la casilla de clientes.

☀ Cuando caigas, con una tirada, en una casilla de **Remate Final** avanza hasta la siguiente casilla de **Remate Final**.

☀ Cuando caigas en una casilla de **Humor del Jefe**, avanza o retrocede tantas casillas como indica la casilla.

☀ Cuando caigas en una casilla de **Ladrones** o de **Ladronas**, pierdes 1 turno de juego.

☀ Cuando caigas en la casilla **Despido**, vuelves a empezar desde el inicio en tu siguiente turno.

☀ Para llegar a la última casilla y ganar, hay que caer en ella de forma exacta con una tirada, si la tirada se pasa tendrá efecto rebote y con la cifra sobrante se retrocederán las casillas que toquen.

¡Espero que lo disfrutéis mucho!