

Instruccions del joc

- Nombre de jugadors: 1 o més.
- Material necessari: Un **tauler**, **dotze fitxes** (com de parxís) i **dos daus cúbics** (si pot ser, de dos colors diferents). A més, **cada jugador** rebrà un **full de registre** personal.
- Regles de joc:
 - Cada fitxa és un cavall. A l'inici del joc, els cavalls (les fitxes) són a la sortida, on hi ha els números, preparats per córrer una cursa.
 - Els cavalls avancen segons el següent sistema:
 - Es llancen els dos daus.
 - Es **sumen** els resultats dels dos daus.
 - El cavall que té el número que ha sortit de la suma **avança UNA CASELLA**.
 - Guanya el cavall que arriba primer a la meta.
- Desenvolupament del joc:
 - Es col·loquen **TOTS** els cavalls **a la sortida** (les fitxes en els números).
 - Cada jugador **aposta** pel cavall que creu que guanyarà, i ho apunta a la **taula 1** del seu full de registre personal.
 - Es **llancen els daus** i es fa **avançar** el cavall que correspongui segons les **regles del joc**.
 - Es **repeteix el pas anterior** fins que un cavall arribi a la META.
 - Un cop acabada la cursa, **ABANS DE TREURE LES FITXES**, **cada jugador apunta** la classificació de la cursa a la **taula 2** del seu full de registre personal. A continuació, **omple** la columna corresponent de la **taula 3**, on **F** representa les **caselles que ha avançat** cada cavall al llarg de la cursa (això es pot veure per la col·locació de les fitxes al tauler).
 - Si es vol tornar a jugar, es tornen a col·locar el cavalls a la sortida i es comença de nou.