



CARRERA A \$1

GOLPEAR UN AGUJERO
Pierdes 5¢

11¢

8¢

3¢

¡CHOQUE!
Lanza un número par para continuar.

10¢

7¢

5¢

NEUMÁTICO DESINFLADO
Lanza un 5 o 6 para continuar.

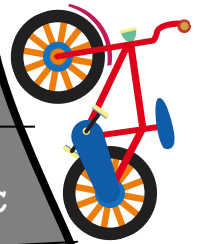
6¢

9¢

4¢

CARRERA A \$1

4¢



10¢

5¢

2¢

2¢

COMIENZA

PAGA UN PEAJE
Pierdes 10¢.

NUEVA VUELTA
Ganas 10¢

5¢

¿Quién ganará?

2¢



2¢

7¢

10¢

12¢

7¢

6¢

6¢

11¢

6¢

9¢

9¢

10¢

5¢

TRÁFICO PESADO
Pierdes un turno.

TARIFA DE ESTACIONAMIENTO
Pierdes 8¢





CARRERA A \$1

Carrera a \$1 es un divertido juego de dados basado en pistas donde el objetivo es llegar a ser el primer jugador en alcanzar \$1. Este es un buen juego para practicar la suma de pequeñas cantidades de dinero.

Rango de edad: 2° grado +

Número de jugadores: 2+

Aprendizaje: sumando dinero equivale a \$1

Necesitarás:

- 1 ficha por jugador (cada jugador necesitará un color diferente).
- 1 dado
- Monedas (opcional)
- 2 fichas pequeñas para las cuadrículas de dinero (opcional)

Instrucciones

- Cada jugador se turna para lanzar los dados.
- El jugador debe moverse a lo largo de la pista en la cantidad correcta que muestran los dados.
- Si el lugar en el que aterriza el jugador tiene una cantidad de dinero, la suma a su total hasta el momento.
- Los jugadores hacen su total moviendo una ficha a lo largo de su cuadrícula de dinero.
- Si un jugador aterriza en un cuadrado especial con instrucciones, debe seguir las instrucciones del cuadrado. ¡Cada jugador solo puede lanzar los dados una vez en cada turno!
- Cada vez que un jugador pasa la casilla de INICIO, gana un 10¢ adicional por completar una vuelta.
- El primer jugador en alcanzar un total de \$1.

Variaciones:

- Para acortar el juego, haz que los jugadores pretendan una menor cantidad de dinero.
- Para alargar el juego, elige una mayor cantidad de dinero.
- En lugar de usar las Cuadrículas de Dinero, usa monedas para pagar y recibir dinero real. Los jugadores pueden convertir dinero en monedas de mayor valor cuando sea necesario.
- Agrega una regla adicional: cualquier dinero que se pierda se coloca en el centro del tablero. Si un jugador aterriza en la casilla de INICIO, recolecta el dinero en el centro.
- Juego más difícil: los jugadores registran sus propios totales de dinero en una hoja de papel y deben mantener un registro preciso de sus ganancias y pérdidas.





CARRERA AL \$1 TABLA DE DINERO

COMIENZA 0¢

1¢	2¢	3¢	4¢	5¢	6¢	7¢	8¢	9¢	10¢
11¢	12¢	13¢	14¢	15¢	16¢	17¢	18¢	19¢	20¢
21¢	22¢	23¢	24¢	25¢	26¢	27¢	28¢	29¢	30¢
31¢	32¢	33¢	34¢	35¢	36¢	37¢	38¢	39¢	40¢
41¢	42¢	43¢	44¢	45¢	46¢	47¢	48¢	49¢	50¢
51¢	52¢	53¢	54¢	55¢	56¢	57¢	58¢	59¢	60¢
61¢	62¢	63¢	64¢	65¢	66¢	67¢	68¢	69¢	70¢
71¢	72¢	73¢	74¢	75¢	76¢	77¢	78¢	79¢	80¢
81¢	82¢	83¢	84¢	85¢	86¢	87¢	88¢	89¢	90¢
91¢	92¢	93¢	94¢	95¢	96¢	97¢	98¢	99¢	\$1

CARRERA AL \$1 TABLA DE DINERO

COMIENZA 0¢

1¢	2¢	3¢	4¢	5¢	6¢	7¢	8¢	9¢	10¢
11¢	12¢	13¢	14¢	15¢	16¢	17¢	18¢	19¢	20¢
21¢	22¢	23¢	24¢	25¢	26¢	27¢	28¢	29¢	30¢
31¢	32¢	33¢	34¢	35¢	36¢	37¢	38¢	39¢	40¢
41¢	42¢	43¢	44¢	45¢	46¢	47¢	48¢	49¢	50¢
51¢	52¢	53¢	54¢	55¢	56¢	57¢	58¢	59¢	60¢
61¢	62¢	63¢	64¢	65¢	66¢	67¢	68¢	69¢	70¢
71¢	72¢	73¢	74¢	75¢	76¢	77¢	78¢	79¢	80¢
81¢	82¢	83¢	84¢	85¢	86¢	87¢	88¢	89¢	90¢



91¢	92¢	93¢	94¢	95¢	96¢	97¢	98¢	99¢	\$1
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

