

- Cada jugador tira uno de los dados para ver quién empieza. Será el que saqué el número más grande. Si hay empate, tiran otra vez para desempatar.
- En cada jugada se registrarán los movimientos: cada jugador llevará el registro de cada una de las rondas.
- El primer jugador tira los dos dados en forma consecutiva, sumando los dos valores obtenidos (teniendo en cuenta que en un dado los valores son positivos y en el otro dado son negativos). El jugador avanza o retrocede según sea el resultado.

Por ejemplo, si el dado verde son los positivos y el dado blanco los negativos, y sale el 5 verde y 6 blanco, se registra:

$5 + (-6) = -1$ y cae en el 1 negro del tablero.

En la próxima ronda este jugador tira los dados y sale 4 verde y 1 blanco:

$4 + (-1) = 3$. Luego, su posición actual es $-1 + 3 = 2$ (desde el 1 negro avanza 3 y cae en el 2 azul). Y así sucesivamente.

Este registro se hace:

Primera ronda: $5 + (-6) = -1$

Segunda ronda: $-1 + 3 = 2$

Tercera ronda:

- Gana aquel jugador que llega primero a cualquiera de los dos 20 (positivo o negativo). Su resultado experimental tiene que coincidir con el compañero que hace las cuentas, de lo contrario buscar el error.

Después del juego

- ¿Qué combinaciones de tiradas dejan al jugador en el mismo lugar?
¿Por qué?
- Completa la siguiente tabla inventando distintas tiradas:

Dado verde	Dado blanco	Comienza en	Operación	Resultado
5	6	2	$5+(-6)+2$	1

- c) Si después de hacer los siguientes movimientos: +2 y -5, llegas al -4, ¿de qué número se partió?