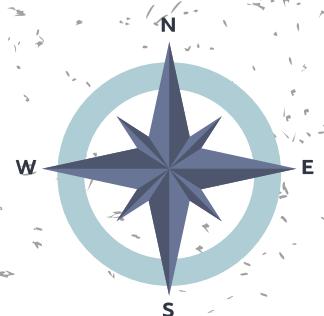


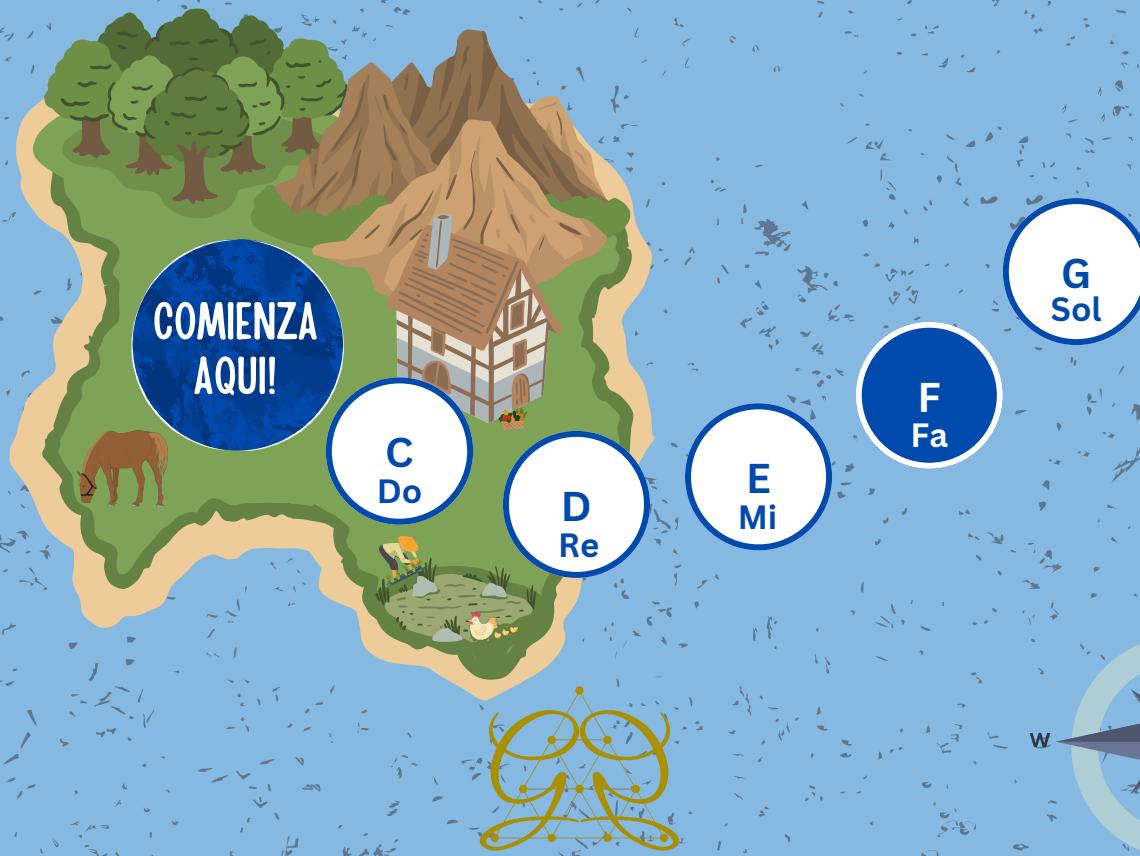
EL CAMINO MUSICAL

"Si eres un amante de la música y siempre has querido aprender teoría musical de una manera divertida, ¡"El Camino Musical" es el juego de mesa que estabas buscando!

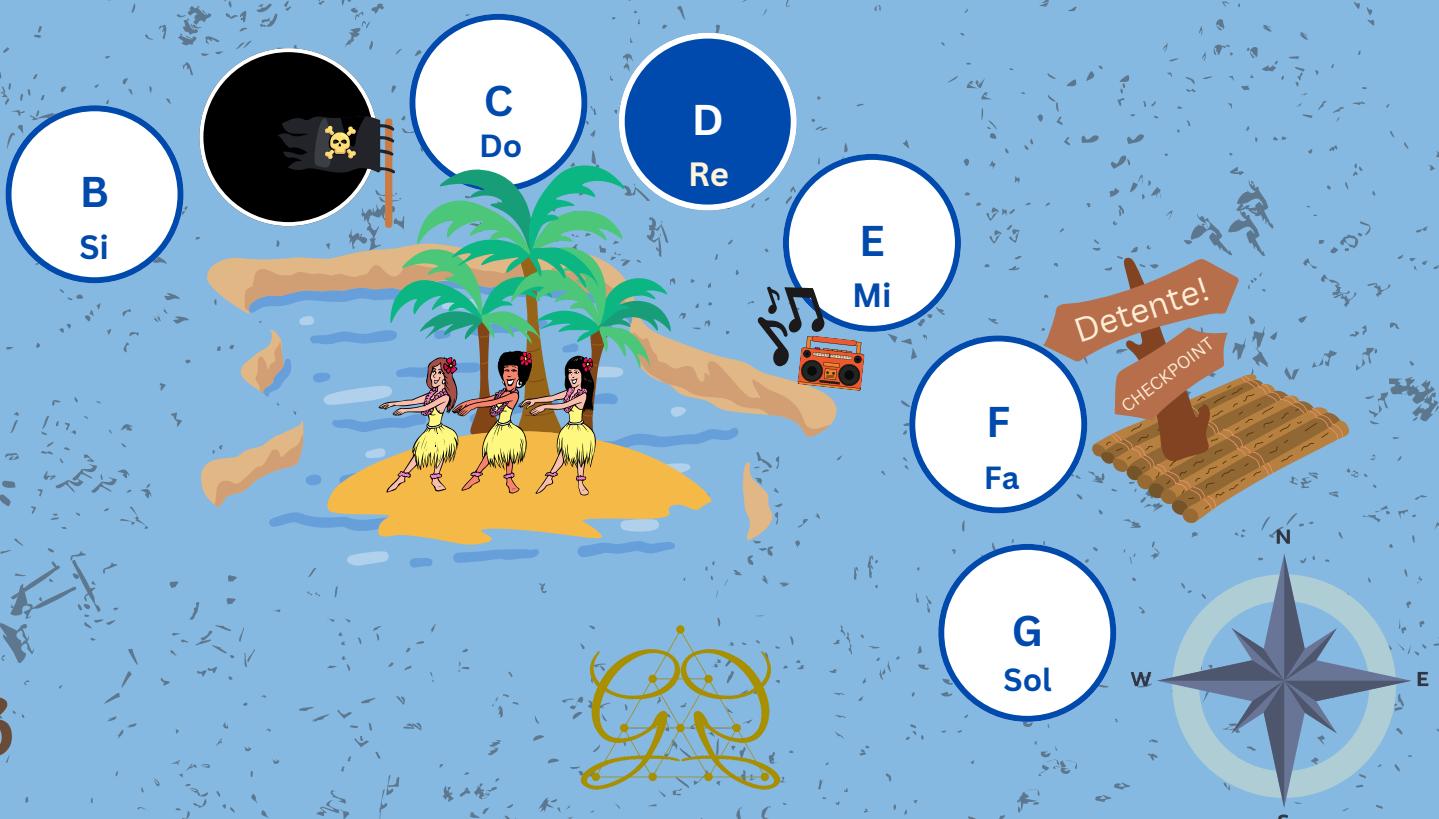
Este emocionante juego de carreras está diseñado para enseñarte a identificar las notas, los grados musicales y las emociones que se asocian con ellos, mientras te diviertes compitiendo contra tus amigos y familiares.



En "El Camino Musical", avanzarás por un tablero lleno de notas musicales que sigue un orden secuencial sobre las siete notas naturales, encontrarás círculos que corresponden a cada uno de los seis grados musicales. Los dados personalizados de seis lados muestran tanto el grado musical como la emoción y color asociada, para que puedas generar una armonía correcta y un turno efectivo, ademas de mejorar tu comprensión de la teoría musical.



Para avanzar, los jugadores deben responder correctamente la relación con los grados musicales que aparecen en el dado basado en la nota actual del tablero. Los círculos amarillos en el tablero ofrecen una ventaja única: si aterrizas en uno de ellos, tendrás la oportunidad de avanzar un paso más. Pero cuidado, los agujeros oscuros te llevan de vuelta al principio o checkpoint, así que debes estar atento y responder correctamente para evitar perder terreno.



Con cada turno, avanzarás más cerca de la meta final mientras aprendes y mejoras tus habilidades musicales. ¡"El Camino Musical" es una experiencia única que te hará vibrar con cada nota y te permitirá demostrar tus conocimientos musicales! ¿Estás listo para la carrera musical de tu vida? ¡Adelante, comienza tu camino hacia la victoria musical!"



Instrucciones:

1. En este juego participan de 2 a 6 jugadores.
2. Los jugadores se turnan para tirar los dados.
3. El número que sale en el dado indica el grado musical al que corresponde la armonía.
4. La emoción y color asociados con ese grado musical se muestran en el dado. El jugador debe identificar la nota musical correspondiente a ese grado.
5. Si el jugador responde correctamente, avanza el número de espacios indicado en el dado. Si responde incorrectamente, se devuelve un espacio.
6. Los círculos amarillos te otorgan un espacio extra (opcionalmente) en un turno efectivo.
7. Si un jugador cae en un agujero oscuro (círculos negros), debe volver al inicio o checkpoint.
8. El primer jugador en llegar al final del tablero es el ganador.



