

# Doble siesta de pato

Esta es una actividad para una o varias personas.

**Objetivo:** Practicar la duplicación de números del uno al seis y ser el primer jugador en dejar que su pato somnoliento tome una siesta.

## Necesitarás:

- Un tablero del juego Double Time Duck Nap (dibujado o impreso)
- Piezas del juego
- Un dado

## Qué hacer:

- Identifica al jugador más joven. El jugador más joven va primero.
- En cada turno, el jugador lanzará un solo dado, duplicará el número obtenido y colocará su pieza de juego en el número resultante.
- Los jugadores pueden avanzar y retroceder por el tablero de juego. Por ejemplo, si un jugador saca el número dos en su primer turno, duplicará el número dos y colocará su pieza de juego en el rectángulo con el número cuatro. Si en su próximo turno saca un seis, doblará el seis para igualar doce y se moverá hacia atrás en el tablero de modo que su pieza de juego esté en el rectángulo número doce.
- El pato de un jugador toma una siesta cuando aterriza en el espacio del diez en el tablero de juego.
- Un jugador gana cuando su pato ha tomado dos siestas (¡el doble de siestas!)

## Otras opciones:

- Crea tu propio juego de duplicación y reglas.

