|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| SALIDA |  |  | tener |  |  | ser |  |  | decir |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| desper-tarse |  | ofrecer |  |  | acostar-se |  |  |  | escribir |
|  |  |  |  |  |  |  | pedir |  |  |
| sentir |  | poder |  | decir |  |  |  |  | volver |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| encon-trar |  |  |  |  | dar |  | decir |  | saber |
|  |  | tener |  |  |  |  |  |  |  |
| seguir |  |  |  |  | ver |  | hacer |  | volver |
| pedir |  | saber |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | META |  |  | poner |  | ir |
| dar |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | encon-trarse |  | perder | querer |  | pensar |  |  |
| irse |  |  |  |  |  |  |  |  | conocer |
|  | poder | sentir |  | poner |  | saber | hacer |  |  |

# Reglas del juego

* poner figuritas en „Salida“
* echar el dado (würfeln)
* si llegas al campo de un verbo conjuga la forma correspondiente del verbo:



yo



tú



él, ella, Ud.



nosotros



vosotros



ellos, ellas, Uds.

* si aciertas (wenn du es richtig machst) echa el dado otra vez, si no aciertas hay que retroceder (zurückgehen) a la última posición
* hay que llegar **exactamente** a „Meta“ (si tienes demasiados puntos tienes que ir en la otra dirección e intentar de nuevo la próxima vez)