



**PROINDAL**  
PROMOCIONES Y CONSTRUCCIONES

## **REGLAS DEL JUEGO DE LA OCA**

**Objetivo:** Recorrer todo el tablero lo más rápidamente posible y acabarlo en la casilla número 63, a la que hay que entrar con una tirada exacta.

**Normas:** Pueden participar entre 2 y 4 jugadores, cada uno con una ficha de un color determinado. El tablero está compuesto por 63 casillas numeradas y dispuestas en espiral, cada una con un dibujo diferente. Hay 24 casillas especiales, iguales en todos los tableros:

- Quince de ellas, incluidas la primera y la última, tienen representadas ocas.
- En las número 6 y 12 hay puentes.
- En la 19, una posada.
- En la 26 y 53, dados.
- En la 31, un pozo.
- En la 42, un laberinto.
- En la 52, una cárcel.
- Y en la 58, la muerte.

Si la ficha de un jugador cae en una casilla "Oca" salta a la "oca" inmediatamente siguiente y vuelva a tirar. El jugador acostumbra decir: "De oca a oca y tiro por que me toca". Si cae en otra de las casillas especiales, el jugador puede perder uno o más turnos, o avanzar o retroceder un número determinado de espacios. Así,

- si cae en las casillas número 6 o 12 ("los puentes") avanza o retrocede hasta el puente siguiente o anterior, al tiempo que dice: "De puente a puente y tiro porque me lleva la corriente", y vuelve a tirar.
- si cae en la casilla 19 ("la posada") pierde dos turnos.
- si cae en la casilla 26 o 53 ("los dados") avanza o retrocede hasta la siguiente o anterior, al tiempo que dice: "De dado a dado y tiro porque me ha tocado", y vuelve a tirar.
- si cae en la 31 ("el pozo"), debe esperar a que otro jugador caiga en la misma para poder reincorporarse a la casilla que éste acaba de abandonar.
- si cae en la casilla 42 ("el laberinto") deberá estar dos turnos sin tirar.
- si cae en la casilla 52 ("la cárcel") deberá estar tres turnos sin tirar.
- si cae en la casilla 58 ("la muerte") deberá situarse en la casilla número 1 y comenzar de nuevo a recorrer el tablero cuando le llegue su turno.

La casilla final (63) sólo puede ser alcanzada con una tirada exacta. Si un jugador tira el dado y saca un número mayor al de casillas que le faltan para llegar a la final, deberá avanzar hasta llegar a ésta y después retroceder hasta completar el número de puntos de la tirada.