

Oca viajera



Inicia el juego lanzando los dados y de acuerdo al número que obtengas avanza en el tablero.



Siempre que caigas en la casilla de la oca podrás avanzar o retroceder, conforme al número que hayas obtenido en los dados. Avanza, si la oca está mirando hacia el frente y vuelve a tirar. Tradicionalmente se dice: “De oca a oca y tiro porque me toca”. Retrocede si la oca mira hacia atrás. En este caso no vuelves a tirar.



Si caes en la casilla del puente avanzas hasta el otro puente, al tiempo que dices: “De puente a puente y tiro porque me lleva la corriente”. Luego vuelves a lanzar los dados.



Si llegas a caer en la casilla del pozo no puedes volver a tirar hasta que el otro jugador caiga allí y te sustituya en el castigo.



Cuando caigas en la casilla de los dados, tienes la oportunidad de volver a tirar.



En la casilla del laberinto estás obligado a retroceder hasta la casilla 30 o, si lo prefieres, quedarte allí hasta que obtengas 12 puntos en los dados y seas liberado.



La casilla 52 es la de la cárcel, si caes allí, debes esperar tres turnos para volver a tirar.



Cuídate de caer en la casilla de la calavera, porque tendrás que regresar a la casilla 1.



Gana el primer jugador que llegue a la casilla 63, siempre y cuando obtenga con los dados el número exacto para llegar. De lo contrario, tendrá que retroceder el número de puntos que le sobren.



Te sugerimos observar las casillas con las imágenes ferroviarias y conocer de qué se trata cada una de ellas.

