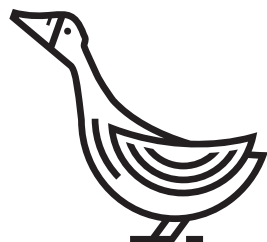


La Oca

Juego de

♦ Línea azul ♦♦♦



Reglas de Juego

OBJETIVO

Ser el primer jugador en llegar al Jardín de la oca, ubicado en la casilla 63.

COMPONENTES

1 tablero, 4 ocas plásticas, 2 dados, 1 reglamento.

PREPARACIÓN

Cada uno de los jugadores elige una oca y la ubica en la casilla de salida. A continuación se tiran los dados y el que saque mayor puntaje comienza el juego.

A JUGAR

En su turno, cada jugador tira los dados y avanza tantas casillas como números haya sacado.

Siempre que una oca caiga en una casilla libre continúa el siguiente jugador. En cambio, cada vez que una oca cae en una casilla de **PREMIOS Y PRENDAS** deberá hacer lo que allí está indicado.

FINAL DE LA PARTIDA

El jugador que al tirar los dados llegue con el número justo a la casilla 63 (Jardín de la oca) será el ganador. Si el número no es exacto deberá retroceder tantas casillas como puntos excedentes haya obtenido.

Para comentarios escribinos a sac@ruibalgames.com

Fabricado por Ruibal S.R.L.

Rivera Indarte 2986, Buenos Aires.

Arte y diseño: María M. Aramburu, Facundo Segura.



www.ruibalgames.com

Premios y prendas

DE OCA A OCA Y TIRO PORQUE ME TOCA



Cada vez que un jugador caiga en una casilla que tiene la figura de una oca volando, **llevará su oca al siguiente casillero con la misma figura e inmediatamente vuelve a tirar los dados.**

CASILLA 3



La oca entró en un laberinto. **No podrá salir de la casilla hasta sacar con los dados el número 6.**

CASILLA 6



El zorro espanta a la oca. **Adelanta la misma cantidad de puntos obtenidos al tirar los dados.**

CASILLA 10



La oca se encuentra con un cocodrilo. **Espantada, salta a la casilla 16.**

CASILLA 13



La oca entró en el chiquero. **Pierde dos turnos. Si en el lapso de esas dos jugadas otra oca cae en esta misma casilla, la primera regresa hasta la casilla que esta ocupaba antes de tirar los dados.**

CASILLA 24



Es el cumpleaños de la oca. **Como regalo, se adelanta hasta la casilla 46.**

CASILLA 28



La suerte ayuda a la oca. **Tira los dados nuevamente.**

CASILLA 32



La oca se detiene a comer. **Pierde un turno.**

CASILLA 43



La oca acomoda sus huevos en el nido, merece un premio. **Avanza hasta la casilla 48.**

CASILLA 44



El zorro le roba un huevo a la oca. **Para salvarlo, pierde una jugada.**

CASILLA 47



El zorro vuelve al ataque. **Para evitar ser atrapada, la oca debe regresar a la casilla de salida.**

CASILLA 50



La oca acelera su vuelo. **Avanza hasta la casilla 55.**

CASILLA 53



Pasa el tiempo mientras la oca duerme una siesta. **Pierde un turno.**

CASILLA 58



Se desata una fuerte tormenta. **Pierde un turno.**

CASILLA 63



La oca ha ingresado al Jardín. **¡Gana la partida!**