

EL JUEGO DE LA **OCA**

2 a 4 jugadores



Reglas de Juego

Contenido: 1 tablero de juego, 4 Ocas, 2 dados, 1 cubilete y 1 reglamento.

PREPARACIÓN

Cada participante elige un color de Oca y la coloca en la casilla de SALIDA. A continuación se tiran los dados y el que saque mayor puntaje, comenzará el juego. En caso de empate, los que igualaron vuelven a tirar los dados.

DESARROLLO DEL JUEGO

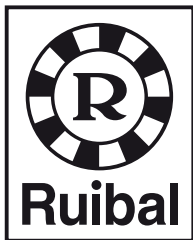
- A.** Los jugadores deben tirar los dados en su turno y avanzar con su Oca, tantas casillas como números hayan sacado.
- B.** Si en la primera jugada un jugador cae en una casilla que ocupa otro jugador, este deberá retornar a la SALIDA.
- C.** Cada vez que un jugador llegue a una casilla que tenga la figura de una Oca volando plácidamente hacia la LLEGADA, llevará su Oca al siguiente casillero con la misma figura, excepto cuando llegue a la casilla 54, en este caso debe consultar PREMIOS Y PRENDAS DE LAS CASILLAS.
- D.** Siempre que un jugador cae en una casilla que tenga alguna figura deberá consultar la tabla de PREMIOS Y PRENDAS y hacer lo que allí está indicado.
- E.** Será ganador del juego el primer jugador que llegue con su Oca a la casilla 63, pero deberá llegar con el número justo para espantar las ranas. Si al tirar los dados se pasa de la misma, retrocederá tantos puntos como los que se haya pasado.

PREMIOS Y PRENDAS DE LAS CASILLAS

- 3** ¡La Oca entró en un Laberinto y no puede salir! Para poder continuar deberá, en su turno, sacar seis.
- 6** El Zorro espanta a la Oca y la hace adelantar los mismos puntos obtenidos.
- 10** Al llegar al pantano con el susto que le da un cocodrilo, la Oca salta a la casilla 16.
- 13** La Oca entró en el chiquero y deberá dejar que los otros jugadores tiren los dados dos veces cada uno, salvo si uno de ellos cae en el chiquero. En este caso la Oca va a la casilla que ocupaba el recién llegado y se repite lo realizado anteriormente.
- 24** La Oca le llevó un regalo al Ogro en su cumpleaños y éste la la envía a a la casilla 46: de ahí en más deberá seguir jugando cuando le toque su turno y hasta el final del juego con un solo dado, pero si el siguiente jugador cae en la casilla 24, la Oca que ya está en la casilla 46 debe volver a la SALIDA.
- 28** ¡La buena fortuna ayuda a la Oca, vuelve a tirar los dados!
- 32** La Oca cambia de nido. Pierde una vuelta.
- 42** La Oca acomoda cariñosamente sus huevos en el nido, merece un premio. Avanza hasta la casilla 48.
- 43** El Zorro le robó un huevo a la Oca. Para salvarlo pierde una jugada.

- 47** El Zorro vuelve al ataque y la Oca vuelve a la SALIDA para evitar que el Zorro la atrape.
- 50** La Oca agotada toma un vaso de jugo de naranja que le da vigor y avanza hasta la casilla 55.
- 54** La Oca está cansada de volar. Pierde de jugar una vuelta.
- 59** Se desata una fuerte tormenta. Pierde una jugada.
- 63** ¡Al fin llegó! La Oca espanta las ranas que le impiden el paso y se arroja al lago ganando el juego, debiendo haber cumplido con las reglas del punto **E**.

¡A Jugar!



www.ruibalgames.com