

EL GRAN JUEGO CON PRENDAS

El juego de la

OCA

REGLAS DEL JUEGO

2 a 4 jugadores

EL GRAN JUEGO CON PRENDAS

El juego de la

OCA



Contenido

1 tablero de juego, 4 ocas, 4 cubiletes, 2 dados, 1 pantano con cocodrilos, 1 bolilla de acero de 11 mm, 1 broche, 1 torta de cumpleaños, 4 bolitas blancas (huevos), 1 vaso, 4 cucharas, 2 nidos (rojos)

Preparación

Cada participante elige un color de Oca y la coloca sobre la Salida. A continuación cada jugador arroja 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 uno de los jugadores cae en una casilla que ocupa otro jugador, éste deberá retornar a la Salida.
- C. Cada vez que un jugador llegue a una casilla que tenga la figura de la Oca "volando plácidamente" en dirección a la Llegada, debe adelantar su ficha hasta la Oca similar siguiente (Casillas N°: 9, 18, 27, 36, 45 y 54).
- D. Siempre que un jugador cae en una casilla con figura deberá consultar la Tabla de Premios y Prendas.

¡A jugar!

Tabla de Premios y Prendas

3. La Oca entró en un Laberinto y no puede salir. Para poder continuar deberá, en su turno, sacar 6 con los dos dados. Ej: 1 y 5, 2 y 4, ó 3 y 3.
6. El Zorro corre a la Oca y la hace avanzar los mismos puntos obtenidos.
10. La Oca debe cruzar el Pantano de los Cocodrilos. El jugador coloca el "huevo" (bolilla de acero) dentro de su Oca y la ubica en la zona de Entrada del pantano. A continuación, levanta el cartón de la mesa y desliza la Oca a través del pantano hasta llegar al sector de la Salida. Si el "huevo" se cae por uno de los agujeros, deberá esperar su turno para volver a repetir la prueba.
13. La Oca se metió en un chiquero. Para evitar el mal olor, el jugador deberá colocarse el broche en la nariz y esperar que los otros jugadores jueguen dos turnos, excepto si uno de

ellos cae en el chiquero. En este caso debe pasar el broche al recién llegado e ir a la casilla que anteriormente ocupaba el otro jugador.

24. La Oca llega al cumpleaños del Ogro y éste le exige que coloque cuatro confites en la torta en lugar de las velitas, de lo contrario no lo dejará ir. El jugador debe tomar la "torta" y colocar las cuatro bolillas en los agujeros respectivos. Los demás participantes seguirán jugando. Cuando el jugador logra ubicar las cuatro bolillas, las muestra y espera su turno para arrojar los dados y continuar.

28. ¡Arroje los dados nuevamente!

32. La Oca quiere colocar sus cuatro huevos sobre su espalda. El jugador coloca las cuatro bolitas blancas (huevos) en la palma de la mano, las arroja al aire, y da vuelta la mano abriendo los dedos (como se juega al Dinenti) y tratando de "atajar" la mayor cantidad de bolitas con el dorso de la mano, entre los dedos. Luego avanza tantas casillas como "huevos" obtenidos y vuelve a tirar los dados. En caso de no haber logrado "atajar" ninguna bolita, deberá esperar el turno siguiente y arrojar nuevamente los dados.

42. La Oca es perseguida por el Zorro y trata de proteger los huevos cambiándolos de nido. Se colocan las cuatro bolitas en un "nido" y –agarrando la cuchara entre los dientes– el jugador debe pasar uno por uno los cuatro "huevos" al otro "nido". Si lo logra, arroja nuevamente los dados y sigue avanzando. Pero si se le caen, debe retroceder una casilla por cada "huevo" caído y esperar su próximo turno para volver a tirar.

43. El Zorro le roba un huevo a la Oca y lo esconde bajo un barril. El participante que cae en la casilla 43 debe taparse los ojos o darse vuelta, y el jugador que está enfrente toma los cuatro cubiletes del juego y debajo de uno de ellos esconde un "huevo" (bolita blanca). El jugador de la casilla 43 debe acertar en cuál está. Si lo logra, avanza hasta a la casilla 55. Si no acierta deberá repetir la prenda en su próximo turno con tres cubiletes, en el siguiente con dos y –de no conseguirlo– arrojará los dados nuevamente en su próximo turno y avanzará.

47. El Zorro sorprendió a la Oca y del susto que le dio la hizo perder un dado, por lo que el participante deberá seguir jugando hasta el final con un solo dado.

50. La Oca está sedienta. El jugador toma el vaso lleno de agua y lo bebe sin ayuda de las manos. Luego vuelve a tirar los dados y avanza. Si se le cae el vaso pierde el turno.

59. La Oca se extravía en la tormenta. ¡Imposible avanzar! Pierde un turno.

63. El jugador que llegue primero con su Oca a la casilla 63 será el ganador, pero deberá hacerlo con el número justo para desalojar a las ranas que se adueñaron de la misma. Si al tirar los dados se pasa, deberá retroceder tantos puntos como los que se haya pasado.

