

*Antes de los comienzos de la modernidad, la distinción entre juegos para adultos y juegos para niños que hoy tenemos naturalizada prácticamente no existía. Asimismo, los primeros juegos de tablero solían atravesar fácilmente las fronteras entre los distintos estamentos de la sociedad. Los palacios y las aldeas fueron igualmente escenarios para esas prácticas que -como todo juego- creaban un espacio fuera del mundo cotidiano.*

*Con esta línea, Ruibal propone recuperar la dimensión histórica y cultural de algunos de estos juegos que, desde sus orígenes, fueron compartidos como rituales de la comunidad. Juegos Clásicos que todavía reconocemos como parte de nuestra propia identidad. Juegos de siempre, que forman parte de la herencia lúdica de la humanidad.*



[www.ruibalgames.com](http://www.ruibalgames.com)



ruibaljuegos

Para comentarios o sugerencias escribinos a [sac@ruibalgames.com](mailto:sac@ruibalgames.com)  
Fabricado por Ruibal S.R.L. Rivera Indarte 2986 - Buenos Aires

Arte y diseño: María M. Aramburu - Facundo Segura

Ilustración: Florencia Sanguinetti

\* JUEGO DE LA OCA \*

# REGLAS DE JUEGO



Juegos de siempre, que forman parte de la herencia lúdica de la humanidad.

En su forma clásica, el **Juego de la Oca** se origina en Italia durante el último período de la Edad Media (siglos XIV y XV). Muy pronto, luego de convertirse en un juego de moda en las cortes europeas, comienza su enorme difusión.

A medida que se volvía más y más popular, y llegaba a todos los estratos sociales y a todas las edades, la Oca iría adoptando significados culturales de acuerdo con las costumbres de cada uno de los países en los que se juega hasta el presente.

Sin embargo, este sencillo juego de recorrido conserva una dimensión simbólica indudable.

En sus orígenes, la oca era considerado un animal protector. El tablero, con su estructura espiralada, representa la trayectoria de la vida humana; y las 63 casillas, con sus obstáculos y recompensas, siguen una tradición numerológica que proviene de la antigüedad grecolatina.

Desde Ruibal presentamos una nueva versión de este juego clásico considerado el más influyente entre todos los juegos impresos.

## OBJETIVO

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

## COMPONENTES

1 tablero, 4 ocas, 2 dados, 1 cubilete, 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.

## 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 42

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

#### CASILLA 6

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



#### CASILLA 44

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



#### CASILLA 10

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



#### CASILLA 47

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

#### 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 50

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



#### CASILLA 24

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



#### CASILLA 53

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

#### CASILLA 28

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



#### CASILLA 58

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



#### CASILLA 32

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



#### CASILLA 63

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