

Introducción al Juego de la Oca

El Juego de la Oca

La Oca (http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_la_oca) es un juego de mesa tradicional que durante mucho tiempo ha gozado de gran popularidad. Se juega con un tablero de espacios conectados secuencialmente formando un camino que lleva desde una casilla de salida hasta otra de meta (ver Figura 1).

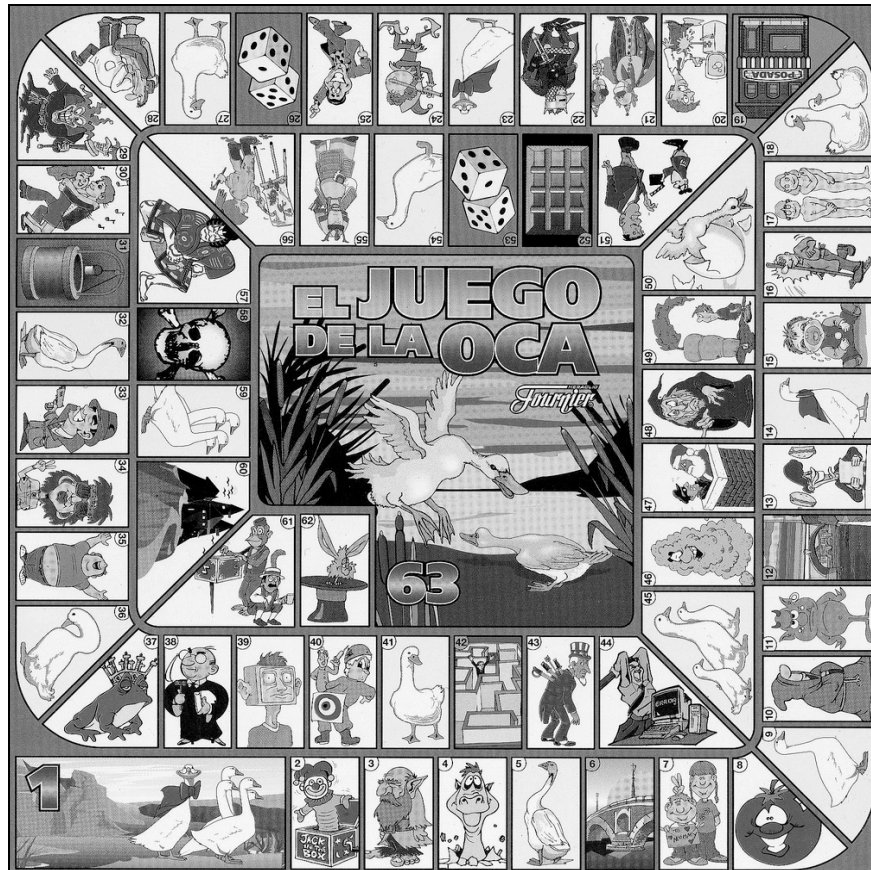


Figura 1. Tablero del Juego de la Oca ([A. Cajander](#), Flickr, 2015, bajo [licencia Creative Commons](#)).

Cada jugador tiene una ficha que inicialmente se coloca en la casilla de salida. El objetivo del juego es llegar lo antes posible desde la casilla de salida a la de meta. Para ello se juega por turnos utilizando un dado. El jugador que le toca jugar en un turno, debe tirar el dado y mover la ficha siguiendo el camino hacia la meta tantas casillas como puntos haya sacado en la tirada. Algunas casillas tienen características especiales y obligan al jugador que cae en ellas, porque termina de mover su ficha sobre ellas, a hacer determinadas acciones en el turno que está jugando o en los siguientes. Por ejemplo, cuando el jugador cae en una casilla que tiene una oca, de las que hay varias en el tablero, debe saltar hacia delante a la siguiente casilla con oca diciendo *“de oca a oca y tiro porque me toca”* y volver a tirar. Algo parecido pasa cuando un jugador cae en una casilla con un puente, de las que sólo hay dos en el tablero, entonces debe saltar a la otra casilla con un puente diciendo *“de puente a puente y tiro porque me lleva la corriente”*, lo que puede llevarle hacia atrás, y volver

a tirar. En la casilla que tiene dibujada una posada y en la que tiene un pozo, los jugadores que caen tienen que esperar dos turnos sin tirar, y en la que representa una cárcel, tres turnos. La casilla con una calavera obliga al jugador que cae en ella a volver a la casilla de salida. Hay otras casillas con características especiales. Para terminar el juego hay que llegar a la casilla de meta con la puntuación exacta, de lo contrario se debe retroceder tantas casillas como puntos sobren en ese turno.

El Juego de la Oca y las Aventuras Conversacionales

Aunque las Aventuras Conversacionales son juegos más sofisticados que el de la Oca y suelen jugarse de forma individual, comparten algunas características que vamos a explotar para las primeras iteraciones del desarrollo de nuestro proyecto.

En primer lugar, las Aventuras Conversacionales y la Oca utilizan un **área de juego formada por espacios enlazados**. En el caso de la oca el tablero de juego, que está constituido por casillas singulares que en general están comunicadas secuencialmente formando un camino y que en ocasiones especiales están enlazados también con otras casillas, por ejemplo cada una de oca con la siguiente de oca, las dos de puentes entre sí o la de muerte con la casilla de salida. La aventura conversacional, por su parte, se desarrolla en un mapa formado por espacios enlazados entre sí de acuerdo al guión particular de cada juego. En este sentido, el tablero del Juego de la Oca podría verse como el mapa de una Aventura Conversacional concreta.

En segundo lugar, las Aventuras Conversacionales utilizan **objetos que pueden estar en los distintos espacios de sus mapas o en poder del jugador** que puede cogerlos de los espacios, llevarlos consigo y dejarlos en otros espacios. En el Juego de la Oca, también existen objetos, las fichas, que se dejan en las casillas y el jugador debe transportar de unas a otras.

Finalmente, tanto en las Aventuras Conversacionales como en el Juego de la Oca, **la partida avanza por las acciones de los jugadores en ciclos de juego que provocan cambios en el estado del mapa/tablero hasta que se llega a un estado final**. En el caso de las Aventuras, el juego permite al usuario realizar determinadas acciones disponibles de un catálogo (ir de un espacio a otro, coger o dejar objetos, mirar información en objetos y espacios, etc.) y el juego avanza según un guión establecido. En el caso de la Oca, las reglas son siempre las mismas y el juego avanza por los turnos de los jugadores que a partir del lanzamiento de los dados desencadenan acciones con las fichas.

Por otro lado, sería posible implementar una Aventura Conversacional con más de un jugador, si hacemos que la interacción con el juego se haga por turnos, que es lo que pasa en la Oca. En tal caso el único jugador de la aventura representaría en cada momento al jugador físico al que toca el turno.

Por todo lo dicho, se puede considerar el Juego de la Oca un caso concreto de Aventura Conversacional con un mapa, unos objetos y un guión sencillo, que puede servir para poner en contexto las primeras iteraciones del desarrollo de la Aventura Conversacional original por equipo que es el proyecto propuesto para la asignatura.