

## REGLAMENTO JUEGO OCA

¡Bienvenid@ a la Ayuda del juego de la Oca! Para comenzar a jugar tienes que tener en cuenta las reglas del juego.

### EMPEZAR UNA PARTIDA:

**Jugar:** Pulsa el botón de “Nuevo” y entrarás directamente a la configuración de la partida se despliega una ventana donde podrás seleccionar el número de jugadores (2, 3, 4) así mismo escribir tu Nickname y elegir tu avatar favorito. A continuación, podrás elegir la temática que guste para disfrutar de mejor manera su juego por defecto tenemos las temáticas de: MATEMATICA, CIENCIAS NATURALES, CIENCIAS SOCIALES, PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS.

**Temática:** pulsa el botón de “Temática”, aquí podrás modificar las temáticas que tenemos por defecto es decir puedes editar, eliminar, agregar o también crear una nueva temática cargando un archivo de diferentes preguntas para disfrutar de mejor manera el juego con tus amigos

El Juego de la Oca es un juego de mesa en el que pueden participar de dos a cuatro jugadores cada uno con avatar y nombres distinto.

El tablero en forma de espiral consta de 63 casillas numeradas del 1 al 63 con diferentes dibujos. Dependiendo de la casilla en la que caigas puedes avanzar, retroceder o sufrir una penalización.

En su turno cada participante tira un dado que le indica el número de casillas que debe avanzar.

La casilla 63 sólo se puede alcanzar de tirada exacta. Si un jugador tira los dados y saca un número mayor al de las casillas que le quedan por recorrer deberá avanzar hasta llegar a la 63 y después retroceder hasta completar el número de casillas que le faltan.

## **CASILLAS ESPECIALES**

### **LA OCA**

Se encuentran ubicadas en las casillas [5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59, 63]

Cuando se cae en una de estas casillas, se avanza hasta la siguiente oca y, se vuelve a tirar el dado. Tradicionalmente se dice **“De oca a oca y tiro porque me toca”**.

### **Los puentes**

Se encuentran ubicados en las casillas 6 y 12 si se cae en la casilla 6 se avanza a la 12 y si se cae en la 12 se retrocede a la 6 avanza o retrocede hasta el otro puente y se vuelve a tirar. Tradicionalmente se dice **“De puente a puente y tiro porque me lleva la corriente”**

### **La Posada**

Se encuentran ubicados en las casillas 20 cuando se cae en esta casilla, suele perderse 1 turno si caes en esta casilla no puedes tirar hasta que caiga otro jugador

### **Los dados**

Se encuentran ubicados en las casillas 26 y 56 cuando se cae en una de estas casillas se suma el valor de los dados que aparezcan en la casilla con el valor del dado tirado, y se avanza ese número de casillas

Tradicionalmente se dice **“De dados a dados y tiro porque me ha tocado”**

### **El pozo de bronce**

Se encuentra ubicado en la casilla 31. Cuando se cae en esta casilla, suelen perderse 3 turnos.

### **El laberinto**

Se encuentra ubicado en la casilla 42, cuando se cae en el laberinto, se está obligado a retroceder a la casilla 30. Se suele decir: "Del laberinto al 30".

### **La cárcel**

Ubicada en la casilla 52, cuando se cae en la cárcel, suelen perderse 3 turnos. Otra opción es que, si se cae en la cárcel, la ficha queda inmovilizada hasta que otro jugador caiga y te rescate, quedando éste atrapado.

### **La Calavera o muerte**

Ubicada en la casilla 58, cuando se cae en la calavera o muerte, se vuelve a empezar desde la casilla de inicio.

### **El Jardín de la Oca**

Ubicado en la casilla 63 (meta). Para poder llegar a esta casilla, hay que obtener los puntos exactos con el dado, de lo contrario retrocederás tantas casillas como puntos sobren. Si se llega a esta casilla desde la oca de la casilla 59 se debe tirar de nuevo el dado y retroceder las casillas que marque de acuerdo con la norma **"De Oca a Oca y tiro porque me toca"**.