

## Reglas de la oca

- Oca [5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 y 59]

«De oca a oca y tiro porque me toca» avanzar a la siguiente casilla de oca y volver a tirar el dado.

- Puentes [6 y 12]

«De puente a puente y tiro porque me lleva la corriente» avanzar o retroceder hasta el otro puente y volver a tirar.

- Posada [19]

Un turno sin jugar.

- Dados [26 y 53]

«De dado a dado y tiro porque me ha tocado» avanzar o retroceder hasta el otro dado y volver a tirar.

- Pozo [31]

Quien caiga en el pozo no podrá jugar hasta que otro jugador pase por encima o transcurran 4 turnos.

- Laberinto [42]

«Del laberinto al 30» tendrá que retroceder hasta la casilla [30].

- Prisión [52]

3 turnos sin jugar.

- Muerte [58]

Volver a empezar en la casilla 1 de salida.

La casilla [63] es «el lago de la Oca» y, para ganar, habrá que caer en ella con la tirada exacta. Si se saca un número mayor al de casillas que restan para alcanzar la meta, habrá que retroceder tantas casillas como

sea necesario.