

Guía de juego e impresión

juego de la oca

1. Versión familiar: un dado y una ficha por persona. Coloca las fichas fuera del tablero, antes del 1, y avanza según el dado.
2. Ocas: 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 y 59. Salta a la siguiente oca y vuelve a tirar; desde 59 saltas a 63 y ganas.
3. Puentes 6 y 12: pasa al otro puente y vuelve a tirar. Posada 19: pierdes un turno. Pozo 31 y cárcel 52: pierdes dos turnos.
4. Laberinto 42: retrocede al 30. Calavera 58: vuelve a la salida, antes del 1. Aplica solo una vez el efecto de un traslado especial.
5. Hay que llegar a 63 con una tirada exacta. Si sobran pasos, rebota hacia atrás y aplica el efecto de la casilla final. Esta edición simplifica algunas reglas tradicionales.

Imprime al 100 % o ajusta al área imprimible. A4 y Carta son archivos distintos.