

# Reglas del Juego de la Oca

## REGLAS CON UN SOLO DADO

**DE OCA A OCA Y TIRO PORQUE ME TOCA/** Si el jugador cae en una casilla **OCA** (5,9,14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 y 59) gana el derecho avanzar hasta la siguiente casilla OCA, y además puede repetir el tiro. Así que, si cae en la OCA de la casilla 59, pasa directamente a la última y tira los dados, retrocediendo lo que saque.

**DE PUENTE A PUENTE Y TIRO PORQUE ME LLEVA LA CORRIENTE/** Si caes en una casilla **PUENTE** (6 y 12) hay que avanzar o retroceder hasta la otra casilla PUENTE y volver a tirar.

**POSADA/** Cuando el jugador cae en la casilla **POSADA** (19), se pierde un turno.

**CÁRCEL/** Al caer en la casilla **CÁRCEL** (52), se pierden dos turnos.

**POZO/** Si caes en la casilla **POZO** (31), no podrás volver a tirar el dado hasta que otro jugador caiga en esa casilla o pasen tres turnos.

**LABERINTO/** Si el jugador cae en la casilla **LABERINTO** (42), está obligado a retroceder hasta la casilla 30.

**DADOS/** Al caer en la casilla **DADOS** (26 y 53), se avanza o se retrocede hasta la otra casilla dados y se vuelve a tirar.

**CALAVERA/** Si se cae en la casilla **MUERTE** (58), se retrocede hasta la salida.

**ÚLTIMA CASILLA/** A la última casilla hay que llegar con el **número exacto** de pasos que permitan acceder; si se saca más de lo necesario, se retroceden tantas casillas como puntos sobrantes.

## REGLAS CON DOS DADOS

Las reglas básicas son iguales, con las diferencias siguientes:

**SUMA DE '9' EN LA PRIMERA TIRADA/** Hay una regla especial para los casos en que el primer tiro de dados resulta '9', lo que puede suceder de dos maneras:

- **5 y 4** (se avanza directo a la casilla 53 DADOS)
- **3 y 6** (se avanza hasta la casilla 26 DADOS)

Y se vuelve a tirar.

**DESHACERSE DE UN DADO/** A partir de la **casilla 60** hay que deshacerse de un dado. **Jugar solo con un dado** de ahí en adelante.