

# Oca con un dado: 63 casillas

De 2 a 4 jugadores · Un dado

Empieza fuera del tablero, antes del 1. Sigue los números.

|           |    |          |          |           |           |    |    |           |
|-----------|----|----------|----------|-----------|-----------|----|----|-----------|
| 55        | 56 | 57       | 58<br>>1 | 59<br>OCA | 60        | 61 | 62 | 63<br>FIN |
| 54<br>OCA | 53 | 52<br>-2 | 51       | 50<br>OCA | 49        | 48 | 47 | 46        |
| 37        | 38 | 39       | 40       | 41<br>OCA | 42<br>>30 | 43 | 44 | 45<br>OCA |
| 36<br>OCA | 35 | 34       | 33       | 32<br>OCA | 31<br>-1  | 30 | 29 | 28        |
| 19<br>-1  | 20 | 21       | 22       | 23<br>OCA | 24        | 25 | 26 | 27<br>OCA |
| 18<br>OCA | 17 | 16       | 15       | 14<br>OCA | 13        | 12 | 11 | 10        |
| 1         | 2  | 3        | 4        | 5<br>OCA  | 6<br>>12  | 7  | 8  | 9<br>OCA  |

Tira y avanza. Para ganar, llega exactamente al final; si te pasas, retrocede el exceso. Las reglas de la página siguiente explican las casillas especiales.

# Oca con un dado: 63 casillas

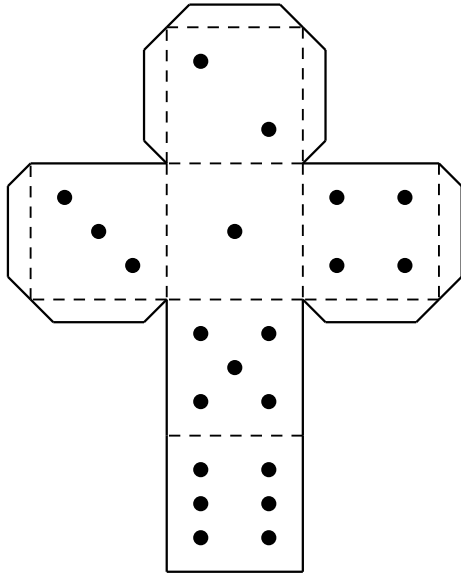
## Reglas de la partida

1. Oca: versión sencilla con un dado. Para 2–4 jugadores. Todos empiezan fuera del tablero (posición 0). Juega primero quien saque el número mayor; después, sigue el turno hacia la izquierda.
2. Tira un dado y avanza por los números. Si caes en OCA, salta a la siguiente OCA y vuelve a tirar. Este salto se aplica una sola vez: no encadenes todas lasocas. Desde la oca 59 llegas al 63 y ganas.
3. Puente 6: avanza al 12. Posada 19 y pozo 31: pierdes tu siguiente turno. Laberinto 42: retrocede al 30. Cárcel 52: pierdes tus dos siguientes turnos. Casilla 58: vuelve al 1.
4. Gana quien llegue al 63. Si una tirada supera el 63, retrocede las casillas sobrantes y aplica el efecto de la casilla donde termines. Ejemplo: desde el 61, un 5 te deja en el 60.
5. Dos fichas pueden compartir casilla. Las esperas son por turnos propios; no dependes de que otro jugador te libere.

# Oca con un dado: 63 casillas

Dado y fichas recortables

Recorta por las líneas continuas. Dobra las discontinuas y pega las pestañas por dentro del dado. Prueba que rueda. También puedes usar un dado de casa.



Recorta las fichas. Cada jugador elige una letra.

