

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

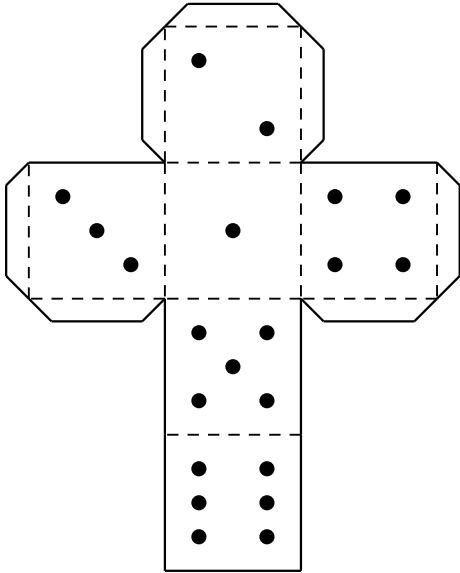
Reglas de la partida

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. Dobla 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.

A

B

C

D

E

F

G

H