

Reglas del Juego de la Oca. Tirada con 1 dado.

Oca:

Casillas 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 y 59. Si se cae en una de estas casillas, se puede avanzar hasta la siguiente casilla en la que hay una oca y volver a tirar.

Puente:

Casilla 6 y 12. Si se cae en estas casillas se salta a la casilla 19 (la Posada) y se pierde un turno. En algunos tableros, solo figura como puente la casilla 6.

Posada:

Casilla 19. Si se cae en esta casilla se pierde un turno.

Pozo:

Casilla 31. Si se cae en esta casilla, NO se puede volver a jugar hasta que no pase otro jugador por esa casilla.

Laberinto:

Casilla 42. Si se cae en esta casilla, se está obligado a retroceder a la casilla 30.

Cárcel:

Casilla 56. Si se cae en esta casilla, hay que permanecer dos turnos sin jugar.

Dados:

Casillas 26 y 53. Si se cae en estas casillas, se suma la marcación de la casilla de los dados (26 o 53) y se avanza tanto como resulte.

Calavera:

Casilla 58. Si se cae en esta casilla, hay que volver a la Casilla 1.

Entrar al Jardín de la Oca:

Es necesario sacar los puntos justos para entrar, en caso de exceso se retroceden tantas casillas como puntos sobrantes.