

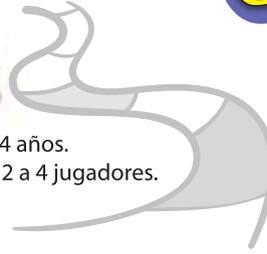
juego de la OCA

Reglamento

Edad: a partir de 4 años.
Participantes: de 2 a 4 jugadores.

Contiene:

- 1 tablero
- 1 cubilete
- 1 dado
- 4 pares de Ocas de cada color



Preparación del juego:

Cada uno de los jugadores elige dos ocas del mismo color y las coloca sobre el tablero, en el casillero de **SALIDA**.

Desarrollo del juego:

Todos los jugadores arrojan el dado. Quién obtenga el número mas alto iniciará el juego (en caso de empate, se tira el dado nuevamente). Para comenzar, el primer jugador arroja el dado y avanza con cualquiera de sus 2 ocas tantos casilleros como números haya obtenido. Luego cede el turno al siguiente jugador a su izquierda, y así sucesivamente.

Al avanzar a través del recorrido, los jugadores deben obedecer las **CONSIGNAS** indicadas en cada casillero en el que caiga su oca.

Las consignas están numeradas y se leen al dorso.

Cuando la oca de un jugador cae en un casillero ocupado por otra oca, ésta última deberá volver a empezar el recorrido colocándose nuevamente en la **SALIDA**.

Vencedor:

Ganará el juego quién, habiendo completado todo el recorrido, logre llegar primero al casillero de **LLEGADA** con sus 2 ocas (de a una por vez).

Para ganar es necesario obtener, al arrojar el dado, el número exacto de puntos. De lo contrario deberán retroceder tantos casilleros como puntos se hayan excedido.

CONSIGNAS:

- 5** • Para reponer energías, tu oca se come un super pancho ¡Ahora tiene fuerzas para avanzar 2 casillas más!
- 11** • Un árbol caído interrumpe el paso, perdés 1 tiro.
- 15** • ¡Rápido! Tu oca debe apresurarse a pasar debajo del túnel roto antes de que caiga. Avanza 4 casilleros.
- 17** • Una parada para jugar a los videojuegos en el bosque, perdés un tiro.
- 20** • ¡Tu oca resultó una excelente cantante de rock! Bailando y cantando avanza hasta el casillero nº 24.
- 22** • ¡Genial! Tu oca toma un atajo en kayak y avanza hasta la casilla nº 29.
- 26** • ¡Oh no! Algún hombre descuidado produjo un derrame de petróleo, tu oca debe ser rescatada para limpiarse y volver a comenzar. Regresa a la salida.
- 30** • ¡Que tormenta! Hay que apurarse para no mojarse tanto...tu oca avanza 5 casilleros.
- 32** • ¡Que miedo! Un cocodrilo te saluda con su elegante sombrero, pero esos dientes enormes asustan tanto a tu oca que sale corriendo y retrocede hasta el casillero nº 23
- 34** • La rana te enseña un camino rápido, por el que tu oca avanza hasta el casillero nº 40
- 38** • Como a tu oca le encanta estar sobre ruedas se calza los patines, pero el camino está en bajada y retrocede sin control hasta el casillero nº 33
- 42** • Para saltar el enorme tronco que bloquea el camino tu oca toma tanto impulso que llega hasta el casillero nº 44
- 46** • Una tela de araña atrapa a tu oca. Tarda tanto en salirse que perdés 2 tiros.
- 48** • ¡Un cazador persigue a tu oca! Pero ella es muy rápida y se escapa avanzando 4 casilleros.
- 51** • Sobre la patineta, con mucha velocidad tu oca avanza hasta el casillero nº 59
- 58** • Un lobo hambriento te sorprende y se lleva el almuerzo. Perdés 2 tiros, ¡hasta que tu oca se reponga del susto!
- 61** • ¡Que hermoso día! El sol que brilla en el cielo te da fuerzas para seguir...ya falta poco. Tirás el dado otra vez.
- 64** • Una vez más un tronco interrumpe el paso, esta vez es muy alto y el lugar de saltarlo tu oca deberá rodearlo para pasar. Perdés un tiro.
- 67** • ¡Otro cazador! Tu oca se oculta hasta que se vaya. Perdés 2 tiros.
- 71** • ¡Ya estas cerca! Desde aquí se divisa la llegada...tu oca corre hasta el casillero nº 75
- 74** • ¡Peligro! Encontraste el barril que derramó petróleo en el camino, perdés un tiro mientras controlas el derrame.
- 77** • ¡Felicitaciones! Tu oca ya está en casa.