

Reglas de Juego

Los juegos de recorrido en espiral más antiguos fueron descubiertos en las tumbas de los reyes egipcios, 3000 años antes de Cristo. A partir del siglo XVI, pasando por Grecia, Italia y Francia, este sistema de juego se expandió por toda Europa.

Es interesante constatar que la mayoría de los Juegos de la Oca originarios de la época de su gloria, están siempre compuestos de 63 casillas.

Según la simbología antigua de las cifras, cada séptimo y noveno año la vida humana se encuentra en peligro, las 63 casillas son el resultado de multiplicar 7 x 9.

Otra particularidad es que en la mayoría de los Juegos de la Oca se encuentran las mismas incidencias (casillas: 6, 19, 31, 42, 52, 58). En casi todos estos juegos el espiral se enrolla de derecha a izquierda y hacia el interior.

En el espiral aparece una reproducción imaginaria de la vida humana, pues ésta última está igualmente determinada por peligros, la suerte, sucesos felices, éxitos, fracasos y también por la muerte.

Antiguamente, el espiral simbolizaba el tiempo y su eternidad y es por ello que está considerada como un símbolo de inmortalidad en muchas civilizaciones.

Sin embargo, en los últimos decenios, el significado del juego ha evolucionado mucho. En nuestros días no es más que un popular y sencillo juego de niños.

Objetivo

Ser el primero en llegar a la casilla final con la puntuación exacta.

Preparación

Se coloca el tablero sobre la mesa. Cada jugador escoge una oca y la coloca ante la casilla número 1.

Inicio de la Partida

Inicia la partida el jugador más joven y el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador en su turno tira los dados y avanza tantas casillas como puntos ha obtenido.

Incidencias

Cada vez que un jugador llega a una de las casillas con una oca, avanza hasta la próxima oca y vuelve a tirar los dados diciendo: "De oca a oca tiro porque me toca."

Casilla 6: Puente. El jugador que llega a esta casilla avanza hasta la casilla 12.

Casilla 19: Posada. El jugador que llega a esta casilla permanece dos turnos sin tirar.

Casilla 31: Fuente. El agua de la fuente proporciona la fuerza necesaria para continuar el camino. El jugador que llega a esta casilla vuelve a tirar.

Casilla 42: Laberinto. El jugador que llega a esta casilla debe retroceder hasta la casilla 30.

Casilla 52: Prisión. El jugador que llega a esta casilla debe permanecer dos turnos sin jugar.

Casilla 58: La oca se ha dormido. El jugador que llega a esta casilla debe volver a iniciar el recorrido.

Final del juego y ganador

El primer jugador que llegue a la casilla número 63 con la puntuación exacta será el ganador.

Si los puntos obtenidos en la última tirada sobrepasan la casilla número 63, el jugador llegará hasta ella y después continuará contando hacia atrás.