

Reglamento del juego de la O.C.A.

Objetivo

Ser el primero en llegar a la META, saltando de posiciones, según la tirada del dado y sometido a unas reglas del juego, establecidas en cada casilla.

Material y jugadores

Tablero de la O.C.A.

1 ficha de diferente color para cada participante

1 dado

Desarrollo del juego

Inicio de la partida

Cada uno de los participantes tira el dado y comienza el que saque el número más alto. Continúa la persona de su derecha.

Casillas 1, 4, 7, 9, 14, 17, 21, 24, 29, 31, 34, 36.

Avanzar hasta la siguiente casilla de “buena acción” y volver a tirar.

Casillas 2, 13, 30, 37.

Un turno sin jugar.

Casillas 5, 26.

Dos turnos sin jugar.

Casillas 10, 23, 18, 27, 39.

No se puede volver a jugar hasta que no pase otro jugador/a por la casilla.

Casilla 12.

Se avanza hasta la casilla 32.

Casillas 15 y 22.

Se vuelve a la casilla 1.

Casilla 19.

Se avanza hasta la casilla 31.

Casilla 32.

Se tira el dado dos veces.

Entrar en la meta

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