



JUEGO DE LA OCA DE NAVIDAD

Es Navidad, un tiempo para disfrutar en familia. Y nada mejor que hacerlo con un tradicional juego de mesa: el Juego de la Oca. No es el que todos conocemos lleno deocas en algunas de las casillas que recorre el camino de los jugadores. Sino que, esta vez, gracias a esta nueva plantilla diseñada por la familia carmelitana, nos iremos encontrando con estrellas: las mismas que guiaron a los Magos de Oriente hasta Jesús que nació en Belén.

Así que, deja de ver la tele, no juegues más con el móvil o la Tablet, deja las redes sociales para más tarde. Ahora dedícate a la familia y pasa un rato agradable.

Reglas del juego

Cada jugador tira un dado y avanza con su ficha (de acuerdo al número obtenido).

Dependiendo de la casilla en la que se caiga, se puede avanzar o, por el contrario, retroceder; sin contar con que en algunas casillas hay que cumplir una penitencia.

Cuando se cae en una casilla con una estrella, se avanza hasta la siguiente estrella diciendo: "De estrella a estrella y tiro porque me lleva ella"; y se vuelve a tirar el dado.



Casillas especiales

Estrella: 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 estrella y volver a tirar.

Puente: Casillas 6 y 12. Se dice: "De puente a puente y tiro porque me lleva la corriente". Se avanza o retrocede hasta el otro puente y se vuelve a tirar.

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

Dados: Casillas 26 y 53. Se dice: "De dado a dado y tiro porque me ha tocado". Se avanza o retrocede hasta los otros dados y se vuelve a tirar.

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 (Perdido): 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.

Calavera (Herodes): Casilla 58. Si se cae en esta casilla, hay que volver a la casilla 1.

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