

ESCUELA de VELA

JUEGO "OCA" DE NAVEGACIÓN

ELEMENTOS NECESARIOS

- ▲ Tablero
- ▲ 1 dado
- ▲ Fichas de otro juego o tapitas

PARA EMPEZAR A JUGAR

Todos los participantes se colocarán en la salida. Comenzará a jugar quién al lanzar el dado saque menos de 4, si saca 5 o más estará pasado y deberá esperar hasta nuevamente su turno para volver a tirar.

Si sacaste menos de 4 debes volver a tirar los dados y ahí comenzar a avanzar.

LA LLEGADA

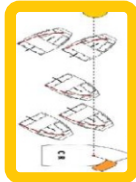
Llegará quien saque con su dado el valor para llegar a la casilla de "LLEGADA" Si el valor obtenido es mayor al necesario para llegar, deberá quedarse en el lugar y esperar a su próximo turno para probar si obtiene el valor necesario.

BARCO CON AGUA

Si caes en la casilla de "BARCO CON AGUA" en tu próximo turno avanzarás la mitad de los casilleros de lo que sacaste con los dados. Si sacaste 2 o más. Si valor obtenido con el dado es de 3 avanzarás 2 casilleros. Si el valor obtenido con el dado es de 5 avanzarás 3 casilleros.



SALIDA



1

2

RACHA

Avanza 2 Casilleros



4

5



7

8



BARCO CON AGUA

Avanza la mitad de la suma de los dados Si sacás 2 o MAS

10

BARCO CON AGUA

Avanza la mitad de la suma de los dados Si sacás 2 o MAS

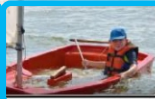
PENALIZADO POR EL JUEZ

Retrocedes 2 Casilleros

REGATA ANULADA

Vuelves a la Salida

19



17



15

14

13



RACHA
Avanza 2 Casilleros

20

RACHA

Avanza 2 Casilleros



22

23

BARCO CON AGUA

Avanza la mitad de la suma de los dados Si sacás 2 o MAS



25

TUMBADO

Pierdes 1 Turno



27

28

BARCO CON AGUA

Avanza la mitad de la suma de los dados Si sacás 2 o MAS



38

36

35

34

PENALIZADO POR EL JUEZ

Retrocedes 2 Casilleros



32

31

30



RACHA
Avanza 2 Casilleros

39

RACHA

Avanza 2 Casilleros



42

43

44

45

LLEGADA



TUMBADO
Pierdes 1 Turno