

# Juego de la oca

El **juego de la oca** es un **juego de mesa** para dos o más jugadores. Cada jugador avanza su ficha por un tablero en forma de espiral con 63 casillas con dibujos. Dependiendo de la casilla en la que se caiga, se puede avanzar o por el contrario retroceder, y en algunas de ellas está indicado un castigo. En su turno cada jugador tira dos dados (o uno dependiendo de las distintas versiones) que le indican el número de casillas que debe avanzar. Gana el juego el primer jugador que llega a la casilla 63, “el jardín de la oca”.

## 1 Historia

Las primeras versiones comerciales del juego aparecieron en la década de 1880 y estaban decoradas con motivos alusivos a la época, como por ejemplo niños con vestidos del momento. Se supone que la primera versión fue un juego de mesa regalado por Francisco I de Médici de Florencia a Felipe II de España entre 1574 y 1587. En junio de 1597, el londinense John Wolfe daba constancia por escrito de la existencia del juego. <sup>[*cita requerida*]</sup>

## 2 Casillas especiales

Hay diversas versiones del juego, con casillas distintas y ubicaciones distintas, aunque la mayoría posee estas casillas:

### 2.1 La oca

Se encuentran normalmente ubicadas cada nueve casillas desde las casillas 5 y 9. Cuando se cae en una de estas casillas, se avanza hasta la siguiente oca y, en ocasiones, se vuelve a tirar. Tradicionalmente se dice “de oca a oca y tiro porque me toca” (o “de oca *en* oca y tiro porque me toca”).

En ciertas versiones también hay que fijarse en los picos de lasocas, si están hacia delante, hay que seguir hacia adelante, pero si el pico está hacia atrás, hay que retroceder. O puedes quedarte en el sitio que estás si la casilla tiene un número impar.



*Juego de la oca gigante en la Plaza de Santiago (Logroño)*

### 2.2 El puente

Se encuentran normalmente ubicados en las casillas 6 y 12. Cuando se cae en una de estas casillas, se avanza o retrocede hasta el otro puente y, en ocasiones, se vuelve a tirar. Tradicionalmente se dice “de puente a puente tiro porque me lleva la corriente”.

### 2.3 La posada

Se encuentra normalmente ubicada en la casilla 19. Cuando se cae en esta casilla, suelen perderse 2 turnos. En algunas ocasiones dependiendo de cuántos días aparezcan escritos en el dibujo.

### 2.4 El pozo

Se encuentra normalmente ubicado en la casilla 31. Cuando se cae en esta casilla, suelen perderse 2 turnos. Y si están jugando sólo dos personas y el otro jugador cae en la calavera y empieza del principio, el castigo de estar sin

jugar se invalida y se sigue jugando normal, saliendo del pozo en cuanto te toque tirar.

## 2.5 Los dados

Se encuentran normalmente ubicados en las casillas 26 y 53. Cuando se cae en una de estas dos casillas, se suman las cifras que aparezcan en la casilla y se avanza ese número de casillas.<sup>[1]</sup> Existen otras versiones en las que se avanza o se retrocede a la otra con el mismo dibujo y se vuelve a tirar diciendo “De dado a dado y tiro porque me ha tocado”, “De dados a dados y tiro porque son cuadrados” o “De dados a dados y tiro por los soldados” en las que simplemente se vuelve a tirar.

## 2.6 El laberinto

Ubicado en la casilla 42, cuando se cae en el laberinto, se está obligado a retroceder a la casilla 30. Se suele decir: “Del laberinto al 30”. En otras versiones, se queda atrapado y no se puede seguir avanzando hasta sacar un determinado número con los dados.

## 2.7 La cárcel

Ubicada en la casilla 52, cuando se cae en la cárcel, suelen perderse 3 turnos.

## 2.8 La calavera o la muerte

Ubicada en la casilla 58, cuando se cae en la calavera o muerte, se vuelve a empezar desde la casilla de inicio.

## 2.9 Última casilla

Usualmente el juego tiene 63 casillas y se debe llegar a la última con el puntaje exacto, de lo contrario se retrocede tantas casillas como puntos sobren.

## 3 Origen

Existen tres versiones sobre su origen:

- Podría ser una creación de los griegos durante el asedio a Troya. Esta teoría se basa en el disco de Phaistos, procedente del 2000 a. C., que podría ser un tablero del juego.
- Otros piensan que nació en la Florencia de los Médici y que luego se extendió por las cortes de Europa.

- La última teoría afirma que lo crearon los templarios en el siglo XII inspirándose en el Camino de Santiago. También se le relaciona con los buenos constructores en la época de Alfonso I el Batallador.

## 4 Juego de la oca en la televisión

El gran juego de la oca fue también un exitoso programa de juegos de la televisión española.

## 5 Campeonato del mundo de la Oca

Se realiza en la localidad de Alpartir, el primer fin de semana de octubre.


## 6 Versiones

Existe una versión relacionada con los juegos de beber, llamada: **Ocalimocho**.

## 7 Véase también

- Disco de Festos
- Senet, antiguo juego egipcio.

## 8 Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Juego de la Oca**. Commons
- Reglas de Juego. Orígenes. Relación entre las Casillas del Juego de la Oca y las Etapas del Camino de Santiago
- Blog sobre el juego de la Oca de la pintora y grabadora Patricia R. Muñoz que presenta un detallado estudio materializado en un grabado del tablero de la Oca, restaurando la casilla 64.

[1] <http://www.juegodelaoca.com/Reglamento/reglamento.htm>

## 9 Texto e imágenes de origen, colaboradores y licencias

### 9.1 Texto

- **Juego de la oca** *Fuente:* [https://es.wikipedia.org/wiki/Juego\\_de\\_la\\_oca?oldid=83321919](https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_la_oca?oldid=83321919) *Colaboradores:* Jynus, Daniel G., Richy, FAR, Boticario, Yrithinnd, Emijrp, Superzerocool, BillGatos, Yrbot, Ombresaco, Patrickpedia, Garthof, Paintman, Tamorlan, CEM-bot, Roberto Fiadone, Zupez zeta, Mpeinadopa, Mansoncc, Ecerulm, Xavigivax, CommonsDelinker, Netito777, Qoan, Biasoli, Fremen, Technopat, Fodriozola, Afuentessantin, Muro Bot, Racso, Daniel Ajoy, BOTarate, Manwë, Montehermoso-spain, StarBOT, Juan Mayordomo, Osa-do, Camilo, UA31, Ente X, AVBOT, Arjuno3, Luckas-bot, Bonnot, Joarsolo, Botarel, Wikielwikingo, HUBOT, PatruBOT, Foundling, Afrasiab, EmausBot, ZéroBot, Africanus, Grillitus, MadriCR, Antonorsi, KLBOT2, Engranaje, Renly, Sanscho, Iel 99, Balles2601, Jmartinezgranados, Maturin~eswiki y Anónimos: 108

### 9.2 Imágenes

- **Archivo:Commons-logo.svg** *Fuente:* <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4a/Commons-logo.svg> *Licencia:* Public domain *Colaboradores:* This version created by Pumbaa, using a proper partial circle and SVG geometry features. (Former versions used to be slightly warped.) *Artista original:* SVG version was created by User:Grunt and cleaned up by 3247, based on the earlier PNG version, created by Reidab.
- **Archivo:Dados\_oca\_logrono.jpg** *Fuente:* [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/04/Dados\\_oca\\_logrono.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/04/Dados_oca_logrono.jpg) *Licencia:* CC0 *Colaboradores:* Trabajo propio (photograph). Original artwork is a permanently exposed piece of artwork in Spian, thus, in public domain (freedom of panorama). *Artista original:* Jynus
- **Archivo:El juego de la Oca - Juan Francisco Piferrer - Barcelona.jpg** *Fuente:* [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/33/El\\_juego\\_de\\_la\\_Oca\\_-\\_Juan\\_Francisco\\_Piferrer\\_-\\_Barcelona.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/33/El_juego_de_la_Oca_-_Juan_Francisco_Piferrer_-_Barcelona.jpg) *Licencia:* Public domain *Colaboradores:* <http://www.zeno.org> – Zenodot Verlagsgesellschaft mbH *Artista original:* Desconocido

### 9.3 Licencia de contenido

- Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0