

La oca del mupam

Instrucciones

NORMAS GENERALES:

Mínimo dos jugadores cada uno con una única ficha.
El objetivo del juego es llegar en primer lugar a la casilla final, la número 63.
Comenzará quien obtenga el número más alto al lanzar el dado y se seguirá el sentido de las agujas de reloj.

CASILLAS ESPECIALES:

Casilla del BOQUERÓN: [Nº 5,9,14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 y 59] Cuando un jugador cae en la casilla del Boquerón avanza automáticamente hasta la siguiente casilla de Boquerón y tira de nuevo el dado.

“¡De boquerón a boquerón y tiro porque molo mogollón!”

Casilla del PUENTE: [Nº 6 y 12]. El jugador que cae en una casilla de puente, avanza hasta la posada y allí perderá un turno.

Casilla de la POSADA/UNA NOCHE EN NERJA: [Nº19] Un finde en Nerja, pierdes un turno.

Casilla de PASEO EN BARCA: [Nº 31] Te has ido a pasar el día en barca, no tienes cobertura. No puedes tirar el dado hasta que otro jugador pase por esa casilla.

Casilla del LABERINTO/EXCURSIÓN A MIJAS: [Nº 42] Te vas de excursión a Mijas. Retrocedes hasta la casilla 30.

Casilla de la CALA: [Nº56] Cala de Maro. Dos turnos sin tirar, estás sin cobertura.

Casillas de DADOS: [Nº26 y 53] Sumas el número de la casilla y el número de la tirada y avanzas la cantidad resultante. Ej: casilla 26 + dado en 5 = 31 pasos.

Casilla de la CALAVERA/CAMINITO DEL REY: [Nº58]. Vuelta a la casilla 1.

CASILLAS NORMALES:

Personajes famosos de Málaga, comidas, locales y bares emblemáticos. ¡Juega para saber cuáles son!

Casillas de PERSONAJES HISTÓRICOS: [Nº 3,13,33,43,52]

Casillas de MUSEOS: [Nº 7,20,28,34,40]

Casillas de COMIDAS TÍPICAS: [Nº 10,16,25,39,49]

Casillas de RESTAURANTES Y CAFÉS: [Nº 17,35,55]

MUPAM:

[Nº 63] Para entrar tienes que tener el número exacto de pasos que permitan acceder, pero, si sacas más de lo necesario, el exceso hay que retrocederlo.

