



REGLAS DEL JUEGO

¿Qué tenemos que hacer para jugar a la Oca del Asma?

¡Muy fácil! **Primero dividíos en grupos equitativos y formad equipos. Después tus amigos y tú tenéis que escoger una ficha y colocarla en la casilla de salida.**

Ahora lanzad los dados por turnos: el jugador que saque la puntuación más alta será el primero en salir. A continuación será el turno del equipo que esté a tu izquierda, y así hasta que hayan tirado el dado todos los equipos. Tened en cuenta que, en cada turno, jugará un componente diferente del equipo.

Cada vez que tiréis los dados saldrá una puntuación: tenéis que avanzar vuestra ficha el número de casillas que salga en los dados. **¡Prestad mucha atención, porque en este juego hay un montón de casillas especiales en las que pasa algo!**

Gana el primer equipo que llega a la casilla central. Pero ¡cuidado! Tenéis que caer en esta casilla con el número exacto de puntos. ¡Si sacáis más puntos de la cuenta, «rebotaréis» a la casilla central y retrocederéis los puntos que sobren!

¿Cuáles son las casillas especiales y qué hacen?

- **«Casillas Guille»:** son las casillas con fondo azul en las que aparece Guille (casillas 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 y 59). Si caéis aquí, avanzáis hasta la siguiente «casilla Guille». ***De Guille a Guille y tiro el dado porque me ha tocado.***

¡Atención! Si caéis en la «casilla Guille 59», saltáis al centro del tablero ¡y ganáis!

- **Inhalador:** casilla 6. Si caéis en esta casilla, avanzáis hasta la casilla 12, donde está el otro inhalador. ***De inhalador a inhalador y tiro porque respiro mejor.***

- **Hospital:** casilla 19. Perdecís un turno. ***En el hospital un turno me tengo que quedar porque he de mejorar.***

- **Laberinto:** casilla 42. Si caéis en esta casilla, ¡perdecís un turno! ***En el laberinto me metí porque los inhaladores confundí.***

- **Dados:** casillas 26. Si caéis en esta casilla, ¡saltáis al otro dado, a la casilla 53! ***Salto de dado en dado porque me ha tocado.***

- **Calavera:** casilla 58. Quien cae en esta casilla tiene que volver al inicio. ***Si fumo retrocedo porque mis pulmones estropeo.***

¿Y qué pasa en las casillas que no son «especiales»?

El resto de las casillas son casillas de preguntas. Cuando caigáis en una de ellas, el componente del equipo que ha tirado el dado deberá contestar a una de las preguntas de las tarjetas, aunque siempre puede consultar con su equipo. Si respondéis correctamente, volvéis a tirar, y si os equivocáis, perdéis vuestro turno.