

Struttura del Gioco dell’Oca con caselle aggiuntive

	Luna ♀	Mercurio ♂	Venere ♀	Sole ☀		Marte ♂	Giove ♄	Saturno ♀	
Ciclo della LUNA ♀	1	2	3 <i>La Cavallina</i> Salta una casella davanti a chi ti precede	4	5 OCA	6 Il Ponte Vai avanti di 6 caselle al 12	7	8	9 OCA
Ciclo di MERCURIO ♂	10	11	12	13	14 OCA	15 <i>L’Uccello scappa</i> Ritorna al 10	16	17	18 OCA
Ciclo di VENERE ♀	19 L’Osteria (del tempo perduto) Sta fermo un turno opp. due	20	21	22	23 OCA	24	25	26 I Dadi Vieni qui se fai 6 e 3 al principio (opp. chi la raggiunge con un 4 o un 6 con un dado, tira di nuovo)	27 OCA
Ciclo del SOLE ☀	28	29	30	31 Il Pozzo (dell’errore grave) Sta qui finché giunga un altro opp. vai dritto in Prigione (opp. finché fai 6 con un dado)	32 OCA	33	34	35	36 OCA
Ciclo di MARTE ♂	37	38	39 <i>La Scala</i> Torna indietro di 6 caselle al 33	40	41 OCA	42 Il Labirinto (della scelta del cammino) Torna da dove sei arrivato opp. torna indietro di 12 caselle al 30	43	44	45 OCA
Ciclo di GIOVE ♄	46	47	48	49	50 OCA	51	52 La Prigione o La Barca Sta qui finché giunga un altro opp. finché fai 5 o 7 (opp. sta fermo 2 turni)	53 I Dadi Vieni qui se fai 5 e 4 al principio	54 OCA
Ciclo di SATURNO ♀	55	56	57	58 La Morte o La Tomba Ritorna al principio	59 OCA	60	61	62	63 Il Castello dell’OCA Arrivo

Si gioca con due dadi. Ogni volta che si incontra un’Oca si raddoppia il punteggio fatto. Chi viene raggiunto da un altro nella sua casella paga e ritorna nella casella in cui era l’altro. Chi sorpassa il 63 torna indietro di ciò che gli avanza e se incontra un’Oca retrocede ancora dello stesso punteggio. Chi raggiunge il 63 esattamente vince.

N.B. Le didascalie in corsivo si riferiscono a caselle e/o regole che appaiono solo nelle versioni francesi, dove si gioca con un solo dado.

(Nella posteriore versione italiana a 90 caselle sono aggiunte: casella 71: La Fontana: torna dov’eri prima – casella 82: La Torre: sta qui finché giunga un altro)