

Las casillas:

- 1 – **OCAS** – los jugadores empiezan desde la casilla 1. Empieza éste quien ha tirado el máximo número en los dados.
- 6, 12 – **EL PUENTE** – el jugador avanza o retrocede a otro puente, dice *de puente a puente y tiro porque me lleva la corriente* y vuelve a tirar.
- 19 – **LA POSADA** – el jugador pierde 2 turnos.
- 26 , 53 – **LOS DADOS** – el jugador avanza o retrocede a otros dados, dice *de dado a dado y tiro porque me que ha tocado* y tiene un nuevo turno.
- 31 – **EL POZO** – el jugador pierde 2 turnos
- 42 – **EL LABERINTO** – el jugador dice del laberinto al 30 y retrocede a la casilla 30.
- 52 – **LA CÁRCEL** – el jugador pierde 3 turnos
- 58 – **LA MUERTE** – el jugador vuelve a empezar desde la casilla del inicio
- 63 – **OCAS** – se debe llegar a la última casilla con el puntaje exacto, de lo contrario se retrocede tantas casillas como puntos sobren.
- 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59 – **LA OCA** – el jugador avanza hasta la siguiente oca, dice *de oca a oca y tiro porque me toca* y vuelve a tirar

Las categorías:

1. **Cuenta de ... a ...** – el jugador tiene que contar una serie de números (el color azul)
2. **¿Qué es esto?** – el jugador dice cómo se llama el objeto enseñado en el dibujo (el color naranja)
3. **Di el contrario** – el jugador tiene que decir el antónimo de la palabra presentada en el dibujo (el color rojo)
4. **Forma una frase** – el jugador forma una frase correcta con la palabra presentada en la casilla (el color verde)
5. **Conjuga el verbo** – el jugador conjuga en todas las personas el verbo que está enseñado en el dibujo (el color amarillo)
6. **¿Qué color es?** – el jugador tiene que decir cómo se llama el color presentado en la casilla