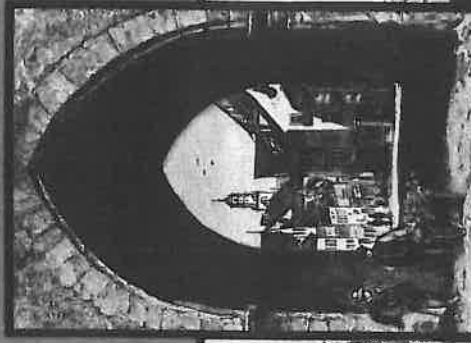


Ben Voyage



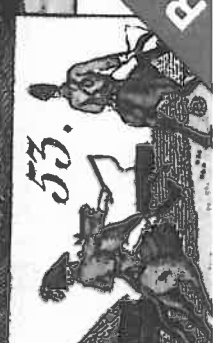
55.



54.



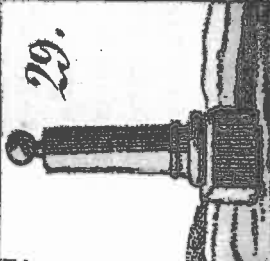
53.



30.



29.



28.



46.



49.



56.



55.



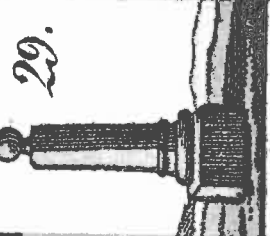
54.



53.



30.



29.



28.



46.

Ravensburger

Dieses Reisespiel „bon voyage“ aus Ravensburg, der Stadt der Ravensburger Spiele, knüpft an die Tradition des Hauses an, denn das Ravensburger Spiel Nr. 1 war ebenfalls ein Reisespiel: „Reise um die Erde“, erschienen 1884.

Gegründet wurde der „Verlag von Otto Maier“ 1883. Aus diesen Anfängen heraus entwickelte sich in über 9 Jahrzehnten der größte Spiele- und Puzzlehersteller Europas und einer der größten Jugendbuchverlage der Bundesrepublik Deutschland.

Heute umfaßt die Verlagspalette etwa 450 Kinderspiele und Familienspiele, Erwachsenenenspiele sowie Hobbymaterialien für Kinder und Erwachsene. Ferner bietet der Buchverlag ca. 750 Titel – von den Kinder- und Jugendbüchern bis hin zum Programm für Erziehungswissenschaft und Kunstpädagogik.

Programm für sinnvolle Freizeit.

bon voyage

Würfelspiel für 2–4 Personen

Ravensburger Spiele Nr. 999 5 083 8

Spielmaterial: Spielplan, 4 Spielfiguren
in 4 verschiedenen Farben,
120 Spielmarken, 2 Würfel

Das neueste Post- und Reisespiel,

an

welchem zwei und mehrere Personen Theil nehmen können.

Jedes Mitglied erhält 30 Marken und zählt 12 davon in die Kasse, und versieht sich mit einer kleinen, hölzernen und aufrecht stehenden Figur, womit er sein jedesmaliges Geld besetzt, und welche Passagier genannt wird. Hat jeder seinen Einsatz entrichtet, und sich mit einem Passagier versehen, so wird durch das Loos oder durch Würfel die Ordnung bestimmt, wie die Interessenten beim Werfen auf einander folgen sollen. Ist dieses geschehen, so wird nach der bestimmten Ordnung von der Gesellschaft mit zwei Würfeln geworfen, und jeder rückt sodann auf der Tafel um so viel Selber fort, als er Augen geworfen hat. 3. §. Wer 6 wirft, gehet mit seinem Passagier durch No. 1, als das Thor, auf die Bahn, und bleibt auf No. 6, als welches geworfen, steht; wirft er beim nächsten mahle 7, so zählt er von seinem inhabenden Gelde weiter, und kömmt auf No. 13 zu stehen, u. s. f.

Wessen Passagier zuerst die Stadt No. 83 erreicht, endigt sogleich das Spiel, und gewinnt die ganze Kasse. Er muß aber gerade in No. 83 eintreffen, denn jeder zu hohe Wurf ist nichtig für ihn, und läßt ihn auf seinem Gelde stehen; wirft er hingegen weniger Augen, als zur Erreichung des letzten Selbes nötig waren, so bringt ihn dieser Wurf um so viel Gelder dem Ziele näher, als er Augen enthielt. Wer 3. §. auf No. 77 stände, müßte gerade 6 werfen, um genau in 83 einzutreffen; 7. 8. 9. u. s. f. würden vergebliche Würfe seyn; 4 hingegen würde ihn auf No. 81, also dem Ziele näher bringen.

Weil man von No. 81 nur durch einen Paßch (gleiche Augenzahl auf beiden Würfeln) von 2 Augen ans Ziel gebracht werden kann, dieses aber ein seltener Fall ist, und weil man ferner auf No. 82 mit 2 Würfeln 1 Auge nicht werfen kann, um auf 83 zu kommen; so macht auf beiden Selbern, sowohl auf 81 als auf 82, jeder Paßch das Spiel gewonnen.

Wenn ein Passagier in ein Geld kömmt, wo schon ein anderer steht, so schlägt er den Angetroffenen bis auf den Ort zurück, wo der, welcher ihn delogiert, hergekommen ist. Im Anfange des Spieles muß also der Geschlagnene wieder durchs Thor zurück und seine Reise von vorne anfangen. Hierbei ist

wohl zu merken, daß der zurückgeschlagene Passagier sich allen Fatalitäten, die ihn bei dieser Gelegenheit treffen können, so unterwerfen muß, als hätte er sie sich durch seinen eigenen Wurf ausgezogen, wogegen er aber auch auf der andern Seite alle dabei vorfallenden Vortheile zu genießen hat. Wenn ein Passagier kein Geld mehr hat, um zu bezahlen, so werden dessen Schulden aufgeschrieben. Er zieht weiter, ohne zu bezahlen, bis er auf Geld No. 78 kommt. Dort muß er so oft als Bettler stehen bleiben, wie er Marken schuldig ist.

Erklärung der Gelder.

No. 1. Ist das Thor, oder des Spieles Anfang.

No. 4. Wer diesen Postschreiber trifft, muß das Spiel nochmals in No. 1 anfangen.

No. 6. Ein Wirtshaus. Hier muß man für 1 Marke verzeihen. Dieses gilt von allen übrigen Wirtshäusern, als bei No. 15, 23, 30, 49, 63, 67, 76.

No. 8. Ein Kurier. Dieser bringt einen beim nächsten Wurf doppelt so weit, als man geworfen hat. Trifft man 8, so kommt man auf No. 24, und nichts kann ihn aufhalten. Dieses gilt bei allen Kuriers, als bei No. 33, 50, 59.

No. 9. Zwei Säulen, die doppelt zurückweisen, als man gekommen ist. Dieses gilt bei allen Geldern, wo Säulen sind, als bei No. 57, 66, 79. Wirft einer aber gleich bei Anfang des Spiels 9, so bleibt er in der Hand, und wartet bis er wieder an die Reihe kommt.

No. 15. Siehe No. 6.

No. 17. Eine Staffette, transportirt beim nächsten Wurf noch einmal so weit, als man geworfen hat. Dieses gilt bei allen Staffetten, als 28, 52, 75.

No. 19. Eine Säule, weist ein Geld zurück. Dieses gilt auch bei den Geldern 21, 29, 39.

No. 21. Siehe No. 19.

No. 23. Siehe No. 6.

No. 24. 25. 26. Wer auf dieses Gebirge trifft, zählt jedesmal 2 Marken.

No. 28. Siehe No. 17.

No. 29. Siehe No. 19.

- No. 46. In dieser Pfüze muß man stecken bleiben, bis man einen Pasch wirft.
- No. 47. In der Kirche steckt man 2 Marken ins Gottesfächchen.
- No. 49. Siehe No. 6.
- No. 50. Siehe No. 8.
- No. 52. Siehe No. 17.
- No. 54 oder 56. Zahlt man 2 Marken.
- No. 55. Hier muß man dem Mörder sein Leben mit 5 Marken bezahlen. Wenn man den Mörder nicht voll bezahlen kann, scheidet man aus dem Spiel aus.
- No. 57. Siehe No. 9.
- No. 58. In diesem begnadigten Posthause bekommt man 5 Marken.
- No. 59. Siehe No. 8.
- No. 62. Im Wasser muß man warten bis man einen Pasch wirft.
- No. 63. Siehe No. 6.
- No. 66. Siehe No. 9.
- No. 67. Siehe No. 6.
- No. 68. 69. 70. Auf diesen Gebirgen zahlt man allemal 2 Marken.

- No. 30. Siehe No. 6.
- No. 33. Siehe No. 8.
- No. 34. Bei dieser Fähre bezahlt man 2 Marken, und läßt sich überfahren bis auf No. 51. Dadurch entgeht er den Fatalitäten bei der Grenzsäule.
- No. 39. Siehe No. 19.
- No. 40. Auf diesem Steine muß man schlechterdings 1 und 2 werfen und so lange dort verweilen, bis man dies erreicht.
- No. 41. Auf diesem Steine muß man einen Pasch werfen oder verweilen, bis man dies erreicht.
- No. 42. Bei diesem Posthause muß man 2 Marken geben, und einen Pasch werfen, der ebenfalls über die Grenze bringt.
- No. 43. Diese Grenzsäule muß man treffen, wenn man nicht etwa durch den Kurir No. 33 oder durch die Fähre, oder durch einen Pasch darüber gekommen ist. Wer darauf kömmt, erhält aus der Kasse 5 Marken. S. B. Er steht auf No. 37, und wirft 7 oder 8, so bleibt er stehen; wirft er weniger, so rückt er näher.
- No. 44. Auf diesem Steine muß man 3 Marken geben, und einen Pasch werfen.

No. 71. Hier ist der Eingang in das Stadtrevier, bis zu No. 82 sagt man: die Post ist da, und bekömmet 2 Marfen.

No. 75. Siehe No. 17.

No. 76. Siehe No. 6.

No. 78. Siehe No. 4.

No. 79. Siehe No. 9.

No. 80. Wer auf dieses Haus trifft, muß bei dem ersten Wurf wieder heraus, wenn er nicht 1 und 2 wirft, und das Spiel in No. 1 anfangen.

No. 81. 82. Hier gilt jeder Paß zur Gewinnung des Spiels.

Schlüßlich ist noch folgender mögliche Fall zu bemerken. Kurirs und Staffetten schaffen auf der Reise schneller fort, und doppelte und einfache Säulen weisen, wenn sie berührt werden, allemal wieder eine Strecke zurück. Nun fügt sich zuweilen, das mich eine Staffette oder Kurir gerade an eine Säule bringt, die mich wieder um so viel zurück wirft, als ich fortgerückt worden bin, wie komme ich nun hier, auf diesem sich entgegenlaufenden Wege, zur Ruhe? —

Ist es eine Säule, so bleibt man da stehen, wo sie hinweist, und wenn auch eine Staffette da stände; sind aber zwei Säulen, und ein Kurir stellt sich ihr entgegen, oder auch

umgekehrt; so muß man mitten auf dem Wege stehen bleiben. Wenn also z. B. ein Passagier auf No. 49 steht, und 10 Augen wirft, so bringt ihn ein Kurir auf No. 79, wo zwei Säulen sind, die ihn eigentlich bis zum Kurir zurückweisen, allein dieser schafft ihn wieder den halben Weg fort, und bringt ihn also auf No. 69 zur Ruhe.

Von der letzten Staffette No. 75 merke man, daß sie denjenigen, welcher mehr als 4 Augen wirft, gar nicht forschhaft, sondern bei sich behält, bis er weniger wirft, weil No. 83, als das Ende des Spiels, genau getroffen werden muß.

Uebrigens gelten alle Fatalitäten vorwärts und rückwärts.

The "Verlag von Otto Maier", a publishing house, was founded in 1883. The firm has come a long way in the years since then, and has developed into the leading manufacturer of games and puzzles in Western Europe, and one of the largest publishers of children's books in the Federal Republic of Germany.

The range of Ravensburger Games comprises almost 450 lines (children's games, family games, adult games and craft materials for children and adults). The book production includes almost 750 titles ranging from books for children and young people to manuals and handbooks for adults.

bon voyage

A dice-a-move game for 2-4 players

Ravensburg Games No. 999 5 083 8

Contents: Board, 4 men in 4 different colours, 120 tokens, 2 dice

Object of the Game

Each player tries to reach "Home", that is, space 83, first. The winner receives the contents of the "kitty".

Preparation

Each player receives a man and 30 tokens; 12 of these have to be paid into the kitty. To start with the men are placed outside the board.

To Play

Both dice are used. Players dice in turn (clockwise) and move according to the total of points shown on the dice.

Throwing out

A player landing on an occupied space "throws out" the man standing there — who in turn has to go back to the space his opponent has just left. At the beginning of the game players thrown out go off the board and start again. A player thrown onto a space with instructions applying to it has to follow these instructions (see *Chance!*), regardless of whether they are a help to him or not.

Chance

4 Players meeting this clerk have to begin again from space 1.

6 Players stopping at this inn have to pay 1 token into the kitty. This applies to all inns (spaces 15, 23, 30, 49, 63, 67, and 76).

8 This messenger allows players to move forward twice the amount shown on the dice. The same applies to players landing in spaces 33, 50, and 59.

9 Players arriving at these two pillars have to go back twice the amount shown on the dice. This rule applies to players landing in spaces 57, 66, and 79 as well. A player who throws '9' with his first throw does not have to go back. He stays on space 9 and moves on again with his next turn.

17 This express rider brings your man forward the double amount shown on the dice. This rule applies to players landing in spaces 28, 52, and 75 too.

19 Players coming to this single pillar go back one space. This rule also applies to spaces 21, 29, and 39.

24, 25, 26 Players who have to stop at these mountains have to pay 2 tokens into the kitty.

34 The fare at this ferry is 2 tokens; players are ferried to space 51.

40 Players coming to this rock have to throw a '1' and a '2' to move on.

41 Players coming to this rock have to throw a doublet to move on, i.e. they have to have the same number of points on each die. (Any doublet will allow the player to cross the border).

42 Players have to pay 2 tokens into the kitty if they stop at this post-office. To go over the border they have to throw a doublet.

- 43** Players **have** to reach this boundary-pole by a direct throw. When they reach it they receive 5 tokens from the kitty. The only exceptions are players who have been helped across the border by means of the messenger in space 33, or by using the ferry, or who have thrown a doublet that helps them across. If a player throws more points than are required to reach space 43 he must wait and try again.
- 44** Players landing at this rock have to pay 3 tokens into the kitty and have to throw a doublet in order to move on.
- 46** Players remain stuck in this puddle until they throw a doublet.
- 47** Players visiting the church give 2 tokens.
- 54, 56** Players landing here have to pay 2 tokens into the kitty.
- 55** Players have to pay for their lives here. The Highwayman demands 5 tokens!
- 58** Players arriving at this post-office receive 5 tokens from the kitty.
- 62** Players have to wait at the water until they throw a doublet.
- 68, 69, 70** Players who have to stop in these mountains have to pay 2 tokens.
- 71** This is the way into the city. Players

shout "The post has arrived!" and receive 2 tokens.

80 Players landing at this house have to throw a '1' and a '2' at their next throw. If they fail to do so they return to space 1 and begin again.

81, 82 Any doublet is valid here and brings the player Home.

83 Space 83 (Home) has to be reached by a direct throw. If a player throws more points than are required to reach space 83 he must wait and try again. If he throws less than the required amount of points he moves on accordingly. Example: a player standing on space 77 has to throw '6' to reach Home. '7', '8' or '9' are too high and he remains on space 77 to try again. If he throws a '4', however, he moves forward to space 81.

Note

Players landing at messenger-spaces and express rider-spaces move forward faster, while players coming to pillar-spaces have to go back. It could happen that a player lands at a messenger-space and due to the rules applying there is sent to a space with a pillar. The rules applying there **could** result in the player being sent back to the messenger-space again. In such a case the player sent back from a pillar-space will go back as far as required and then stay there even if he has, for instance, ended up at an

express rider. If a player lands on a space with 2 pillars and is sent back to a messenger-space — or vice versa — he will have to stop halfway between the two. Example: a player is on space 49 and throws a '10'. This will take him to space 59. The messenger there sends him to space '79' where there are 2 pillars. The rules applying there normally send the player back to space 59 and the messenger. In this case the player only goes back halfway, i.e. 10 spaces to space 69. Home, space 83, must be entered by a direct throw. Players standing at the last express rider — space 75 — cannot move on if they throw '9' or '10'. They have to wait until they throw less.

End of the Game

The first player to reach space 83 wins the game and receives the contents of the kitty.

Nel 1883 fu fondata «L'edizione di Otto Maier». Da allora si sviluppò e si distinse, per oltre 9 decenni, come il più grande produttore d'europa, di giochi e Puzzle. Inoltre è una delle più grandi edizioni, della repubblica federale tedesca, di libri per ragazzi.

Oggi, la diffusione delle edizioni racchiude per un complesso di circa 450 giochi per bambini, giochi per famiglia, giochi per adulti come pure il materiale per l'hobby per bambini ed adulti. Inoltre l'edizione di libri offre la varietà di circa 750 titoli di libri per bambini e ragazzi e si estende fino ai programmi per lo sviluppo dell'educazione scientifica e pedagogica artistica.

bon voyage

Gioco a Dadi per 2—4 persone

Gioco di Ravensburg No. 999 5 083 8

Contenuto: Piano di gioco, 4 figurine in 4 colori diversi, 120 monete da gioco, 2 dadi.

Scopo del gioco

Ogni giocatore deve cercare di raggiungere per primo il traguardo segnato col N. 83. Chi riesce ad ottenere per primo questo risultato vince il gioco e riceve il contenuto della Cassa.

Inizio del gioco

Ogni giocatore riceve una figurina che va tenuta all'inizio all'infuori del piano di gioco. Inoltre ogni giocatore riceve 30 monete da gioco delle quali ne paga 12 alla cassa.

Sviluppo del gioco

I giocatori gettano a turno i due dadi, seguendo il senso delle lancette dell'orologio, e spostano le loro pedine sul campo numerato secondo i punti segnati con i dadi.

Battere

Se un giocatore arriva su una posizione già occupata da un'altro giocatore quest'ultimo va considerato battuto dal primo giocatore e quindi deve tornare indietro ed occupare la posizione dalla quale era partito il giocatore che lo ha battuto. Se questo avviene all'inizio del gioco, il giocatore battuto deve incominciare il gioco da capo e quindi uscire addirittura dal campo. Se tornando indietro un giocatore battuto arriva su una posizione che comporta un impegno a suo favore o meno, il giocatore deve rispettare l'impegno.

Spiegazione delle varie posizioni

4 Chi arriva su questo punto deve ricominciare il gioco da capo spostandosi sulla posizione 1.

6 Chi arriva in questa Casa Albergo deve pagare 1 moneta alla cassa. Lo stesso si ripete sulle posizioni 15, 23, 30, 49, 63, 67, 76.

8 Arrivando su questa posizione i numeri segnati dai dadi devono essere raddoppiati. Lo stesso avviene sulle posizioni 33, 50 e 59.

9 Chi arriva su questa posizione deve andare indietro, raddoppiando i numeri segnati dai dadi. Lo stesso avviene sulle posizioni 57, 66 e 79. Se un giocatore segna un 9 con i dadi all'inizio del gioco, deve rimanere fermo sul 9 e aspettare il suo prossimo turno.

17 Anche su questa posizione i numeri segnati dai dadi devono essere raddoppiati. Lo stesso avviene sulle posizioni 28, 52 e 75.

19 Arrivando su questa posizione il giocatore deve spostarsi di una posizione indietro. Lo stesso avviene sulle posizioni 21, 29 e 39.

24, 25, 26 Chi arriva su queste monete paga 2 monete alla cassa.

34 Arrivando su questa posizione si pagano 2 monete alla cassa e si passa alla posizione 51.

40 Chi si ferma su questa pietra può muoversi soltanto se segna 1 e 2 con i dadi.

- 41** Chi si ferma su questa pietra può muoversi soltanto se segna un doppio (i due dadi con lo stesso numero) con i dadi. (Ogni doppio porta il giocatore oltre confine).
- 42** In questa posizione bisogna pagare 2 monete e segnare con i dadi un doppio che porta anche oltre confine.
- 43** L'arrivo a questo confine è **obbligatorio** e dà diritto all'incasso di 5 monete a condizione di non essere arrivato su questa posizione attraverso la posizione N. 33 o segnando un doppio con i dadi. Se un giocatore segna con i dadi un numero maggiore di quello necessario per arrivare alla posizione 43, rimane fermo al suo posto e aspetta il suo prossimo turno.
- 44** Chi arriva su questa posizione deve pagare 3 monete e deve segnare un doppio con i dadi.
- 46** Su questa posizione occorre rimanere finchè non si riesce a segnare un doppio con i dadi.
- 47** Nella Chiesa bisogna fare un'offerta di 2 monete.
- 54 o 56** In queste due posizioni si pagano 2 monete alla cassa.
- 55** Su questa posizione bisogna salvarsi la vita pagando all'assassino 5 monete.
- 58** In questa posizione si ricevono 5 monete dalla cassa.
- 62** Qui bisogna aspettare finchè non si segna un doppio con i dadi.
- 68, 69, 70** Chi arriva su queste montagne deve pagare 2 monete.
- 71** Questo è l'inizio del rione. Bisogna dire: «La posta è arrivata» e si incassano 2 monete.
- 80** Chi raggiunge questa casa deve segnare con i dadi 1 e 2 al prossimo turno. Altrimenti deve ricominciare il gioco dalla posizione N. 1.
- 81, 82** Qui occorre segnare un doppio con i dadi e il gioco è vinto.
- 83** La posizione di traguardo 83 deve essere raggiunta con un colpo diretto. Se il giocatore segna con i dadi un numero di punti che lo porta oltre al traguardo, non si deve muovere dalla sua posizione. Se invece segna un numero di punti minore avanza di un numero di posizioni corrispondente ai punti segnati e si avvicina al traguardo. Se per esempio un giocatore si trova sulla posizione 77, egli deve segnare 6 punti per raggiungere il traguardo.
- 7, 8, 9 sarebbero stati dei punti maggiori a quelli richiesti e in tale caso il giocatore

non dovrebbe muoversi dalla posizione 77. Invece con 4 punti il giocatore può spostarsi sulla posizione 81.

Importante

Chi raggiunge delle posizioni contrassegnate da un Corriere o da una staffetta progredisce più velocemente e chi raggiunge delle posizioni contrassegnate da una o due colonne deve andare indietro di una posizione.

Può accadere che un giocatore arrivi su una posizione contrassegnata da un Corriere o da una staffetta e di là essere mandato su una posizione contrassegnata da una o due colonne.

Da questa posizione il giocatore potrebbe essere rimandato indietro di un numero di posizioni uguale o maggiore in modo che il giocatore potrebbe essere obbligato ad andare avanti o indietro senza nessun esito.

In un caso simile il giocatore che raggiunge una posizione contrassegnata da una colonna e che è rimandato indietro deve rimanere fermo sull'ultima posizione raggiunta anche se per caso questa posizione fosse contrassegnata da una staffetta.

Se si raggiunge una posizione contrassegnata da 2 colonne e si dovesse ritornare su una posizione contrassegnata da un Corriere, o viceversa, bisogna fermarsi a metà cammino fra le due posizioni.

Se per esempio un giocatore si trova sulla posizione 49 e segna 10 punti, raggiunge la posizione 59, dalla quale invia un Corriere sulla posizione 79, dove si trovano 2 colonne e dovrebbe logicamente tornare indietro dal Corriere. In questo caso il giocatore si ferma sulla posizione 69, a metà cammino fra le due posizioni in questione.

Se un giocatore che si trova sull'ultima posizione 75, contrassegnata dalle staffette, segna 9 o 10 punti, non deve muoversi ma deve rimanere fermo finché non segna un numero di punti minore, dato che la posizione 83 deve essere centrata con un numero di punti giusto.

Vincitore

Chi per primo riesce a raggiungere il traguardo 83 vince il gioco e incassa il contenuto della cassa.

La maison d'édition «Otto Maier» a été fondée en 1883. A partir de cette date elle prit son essor pour devenir au bout de 9 décades le plus grand fabricant de jeux et de puzzles d'Europe et l'une des plus grandes maisons d'édition de livres pour la jeunesse dans la République Fédérale Allemande.

Aujourd'hui la gamme d'édition comprend environ 450 jeux pour enfants et pour familles, jeux pour adultes ainsi que matériels de hobby pour enfants et adultes. De plus l'édition du livre offre environ 750 volumes - à compter des livres pour enfants et jeunes jusqu'aux livres sur la science de la pédagogie et la didactique de l'art.

bon voyage

Jeu de dés pour 2-4 personnes

Jeu de Ravensburg no 999 5 083 8

Matériel de jeu: Plan de jeu, 4 figurines de 4 couleurs différentes, 120 jetons, 2 dés.

Idée de jeu:

Chaque joueur essaye d'atteindre, le premier, le but (case 83). Celui qui y parvient gagne la partie et reçoit le contenu de la caisse.

Début de la partie:

Chaque joueur reçoit une figurine et la pose à l'extérieur du plan de jeu. De plus, chaque joueur reçoit 30 jetons dont 12 sont à remettre immédiatement à la caisse.

Déroulement du jeu:

Lancer les dés à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre et avancer la figurine du nombre de cases correspondant au nombre de points obtenu.

Battre:

Si un joueur arrive sur une case occupée, la figurine qui s'y trouvait doit reculer sur la case que le nouvel arrivant vient de quitter. Au début de la partie, le joueur «battu» doit recommencer, c'est à dire poser sa figurine hors du plan de jeu. Si, en reculant, une figurine atteint une case pour laquelle il y a des indications à suivre, ces indications sont valables pour elle, qu'elles représentent un avantage ou un désavantage.

Indications des cases

- 4 Celui qui arrive sur la case du postier doit reculer sur la case 1.
- 6 Celui qui entre dans cette auberge doit payer 1 jeton à la caisse. Cette règle est valable pour les cases (auberges) 15, 23, 30, 49, 63, 67, 76.
- 8 Le courrier emporte la figurine deux

fois plus loin que le nombre de points obtenu, c'est à dire que le nombre de points obtenu doit être doublé. Cette règle est valable pour les cases 33, 50 et 59.

9 Celui qui atteint ces deux colonnes doit reculer d'un nombre de cases égal au double du nombre de points obtenu. Cette règle est valable pour les cases 57, 66 et 79. Si un joueur obtient un 9 dès le début, il reste sur cette case et attend que ce soit à nouveau son tour.

17 L'estafette emporte la figurine deux fois plus loin que le nombre de points obtenu ne l'aurait permis, c'est à dire doubler le nombre de points obtenu. Cette règle est encore valable pour les cases 28, 52 et 75.

19 Une «colonne» renvoie à la case précédente. Cette règle est encore valable pour les cases 21, 29 et 39.

24, 25, 26 Celui qui atteint ces montages paie 2 jetons.

34 Il faut encore payer 2 jetons pour passer ce bac qui emmène la figurine sur la case 51.

40 Celui qui est sur cette pierre doit obtenir 1 et 2.

41 Celui qui est sur cette pierre doit obtenir un doublet, c'est à dire obtenir le même nombre de points sur chaque dé.

(Chaque doublet permet de passer la frontière).

42 Il faut payer 2 jetons à la poste et obtenir un doublet, ce qui permet aussi de passer la frontière.

43 Il faut tomber juste sur cette borne frontière. Le joueur reçoit 5 jetons de la caisse s'il n'est pas parvenu à passer la frontière par le courrier n° 33, par le bac ou par un doublet. Si un joueur obtient un nombre de points trop élevé pour arriver directement sur la case 43, il ne bouge pas jusqu'à ce que ce soit à nouveau son tour.

44 Celui qui reste sur cette pierre doit payer 3 jetons et faire un doublet.

46 Il faut rester bloqué dans cette flaque d'eau jusqu'à l'obtention d'un doublet.

47 On offre 2 jetons à l'église

54 ou 56 Ici, il faut à chaque fois payer 2 jetons à la caisse

55 Pour sauver sa vie, le joueur doit, ici, payer 5 jetons au bandit.

58 Cette poste vous rembourse 5 jetons (qui viennent de la caisse).

62 Il faut attendre au bord de l'eau jusqu'à l'obtention d'un doublet.

68, 69, 70 Celui qui monte sur cette montagne doit payer 2 jetons.

71 C'est l'entrée de la ville. Annoncer: «Voici le courrier» et prendre 2 jetons dans la caisse.

80 Celui qui s'arrête dans cette maison doit, s'il n'obtient pas 1 et 2 au tour suivant, reculer sur la case 1.

81, 82 Chaque doublet permet d'atteindre le but et de gagner la partie.

83 Le but 83 doit être atteint avec un nombre de points exact. Si le nombre de points obtenu par un joueur lui fait dépasser le but, il doit rester sur sa case. S'il a moins de points qu'il ne lui faudrait, il s'approche du nombre de cases correspondant au nombre de points obtenu. Par ex., celui qui se trouve sur la case 77 doit obtenir 6 pour atteindre directement le but. 7, 8, 9 seraient inutiles et il devrait rester sur la case 77. Par contre, avec un 4 il atteindrait la case 81.

Important: Celui qui se pose sur une case «courrier» et «estafette» avance plus vite et celui qui se pose sur les cases «colonne simple» ou «colonnes doubles» doit reculer. Il peut se produire qu'une figurine atteigne une case «estafette» et soit envoyée sur une case «colonne». A partir de cette case, la figurine peut être obligée de reculer d'un nombre de cases

égal au nombre qu'elle avait avancé, c'est à dire qu'elle serait continuellement rejetée d'une case à l'autre. Dans un tel cas, la figurine, si elle se pose sur une «colonne», doit rester sur la case où cette «colonne» l'a renvoyée, même si cette case est, par ex., une «estafette». Si la figurine atteint une case «2 colonnes» qui la renvoie sur une case «estafette» — ou inversement — elle devra se poser sur la case du milieu. Si, par exemple, une figurine se trouve sur la case 49, le joueur faisant 10 points, un «courrier» l'emporte sur la case 79.

Sur cette case il y a «2 colonnes» qui devraient renvoyer la figurine sur la case «courrier». La figurine reculera à mi-chemin et restera sur la case 69.

A partir de la dernière «estafette», celui qui fait 9 ou 10 ne peut pas bouger. Il doit rester sur place jusqu'à ce qu'il obtienne un nombre inférieur, puisque la case 83 ne peut être atteinte qu'avec un nombre de points exact.

Fin de partie:

Celui qui, le premier, atteint la case 83 gagne la partie et reçoit le contenu de la caisse.

In 1883 werd de uitgeverij van Otto Maier opgericht. Uit de wordingsperiode ontwikkelde zij zich in de loop van meer dan negen decennien tot de grootste spellen- en puzzelfabrikant van Europa en tot een van de grootste uitgeverijen van jeugdboeken van de Bondsrepubliek Duitsland.

Thans omvat het assortiment van de uitgeverij ongeveer 450 kinder- en familie-spellen, spellen voor volwassenen als ook hobbymateriaal voor kinderen en volwassenen. Verder biedt de boekenuitgeverij ongeveer 750 titels aan van kinder- en jeugdboeken tot en met het program voor opvoedingswetenschap en kunstpedagogie.

bon voyage

Dobbelsteenspel voor 2-4 personen

Ravensburger Spelen Nr 999 5 083 8

Spelmateriaal: Speelbord, 4 speelfiguren in 4 verschillende kleuren, 120 fiches en 2 dobbelstenen

Spel-idee

Iedere speler probeert als eerste het doel op veld 83 te bereiken. Wie dat lukt wint het spel en krijgt de inhoud van de kas.

Begin van het spel

Iedere speler krijgt een figuur en stelt die om te beginnen buiten het speelbord op. Bovendien krijgt iedere speler 30 fiches, waarvan hij er 12 aan de kas betaalt.

Verloop van het spel

Met de beide dobbelstenen wordt om beurten gegooid en zoveel ogen men met beide gooit zoveel genummerde velden mag men op het speelbord vooruit.

Slaan

Als een speler op een veld komt dat al bezet is dan wordt de figuur van de tegenstander teruggeslagen naar het veld waar de speler die geslagen heeft zojuist vandaan gekomen is. Aan het begin van het spel moet de geslagen figuur weer van voren af aan beginnen, d.w.z. zijn figuur buiten het speelveld opstellen. Als de geslagen figuur bij het teruggaan op een veld komt waar bepaalde aanwijzingen opgevolgd moeten worden, dan gelden deze ook voor de geslagen figuur, ongeacht of dat voor of nadelen betekenen.

Verklaring van de velden:

- 4 Wie op deze klerk komt, moet het spel opnieuw beginnen bij veld 1.
- 6 Wie op deze herberg komt moet 1 fiche in de kas betalen. Dit geldt ook voor alle andere herbergen op de velden 15, 23, 30, 49, 63, 67 en 76.

- 8** De koerier brengt een figuur dubbel zo ver als hij ogen gegooid heeft, d.w.z. het aantal ogen wordt verdubbeld. Dit geldt ook op de velden 33, 50 en 59.
- 9** Wie op deze twee palen komt moet het dubbele aantal ogen dat hij gegooid heeft teruggaan. Dit geldt ook op de velden 57, 66 en 79. Als een speler aan het begin direkt al 9 gooit, dan blijft hij op dit veld staan tot hij weer aan de beurt is.
- 17** De ijlbode brengt de figuur eens zo ver als hij gegooid heeft, d.w.z. het aantal ogen wordt verdubbeld.
- 19** Een paal betekent een veld terug. Dit geldt ook voor de velden 21, 29 en 39.
- 24, 25, 26** Wie op dit gebergte komt betaalt 2 fiches aan de kas.
- 34** Bij dit veer betaalt men 2 fiches en men laat zich overzetten naar veld 51.
- 40** Wie op deze steen staat moet 1 en 2 gooien.
- 41** Wie op deze steen staat moet een dubbeloog gooien, d.w.z. op beide dobbelstenen hetzelfde aantal ogen. (Ieder dubbeloog brengt de speler over de grens nr. 43).
- 42** Bij dit posthuis moet men 2 fiches betalen en een dubbeloog gooien, dat de speler ook over de grens (nr. 43) brengt.
- 43** Op deze grensmaal moet men aankomen. Men krijgt dan uit de kas 5 fiches, als men tenminste niet door de koerier van 33, door het veer of door een dubbeloog er overheen gekomen is. Gooit een speler meer ogen dan nodig om precies op veld 43 te komen, dan moet hij blijven staan tot dat hij weer aan de beurt is.
- 44** Wie op deze steen komt moet 3 fiches betalen en een dubbeloog gooien.
- 46** In deze plas blijft men steken totdat men een dubbeloog gooit.
- 47** In de kerk offert men 2 fiches.
- 54 of 56** Hier betaalt men telkens 2 fiches aan de kas.
- 55** Je geld of je leven! Men betaalt 5 fiches.
- 58** In dit posthuis krijgt men 5 fiches uit de kas.
- 62** Aan het water moet men wachten tot men een dubbeloog gooit.
- 68, 69, 70** Wie op dit gebergte aankomt betaalt 2 fiches.
- 71** Hier is de ingang tot het stadsgebied. Men zegt: „Hier is de post!” en men ontvangt 2 fiches.
- 80** Wie op dit huis komt moet, als hij in

de volgende beurt niet 1 of 2 gooit, het spel weer bij veld 1 opnieuw beginnen.

81, 82 Hier is iedere dubbeloog geldig en daarmee wint men ook het spel.

83 Het doel moet met een direkte worp bereikt worden. Als een speler te veel ogen gooit, waardoor hij over het doel heen zou komen, dan moet hij op zijn veld blijven staan. Als hij minder ogen gooit dan gaat hij gewoon het gegooide aantal ogen verder. Wie b.v. op veld 77 staat moet 6 gooien om het doel direkt te bereiken. 7, 8 en 9 zouden vergeefse worpen zijn omdat men dan op veld 77 zou moeten blijven staan. Gooit men echter 4 dan gaat men naar 81.

Belangrijk

Wie op de koerier- en ijlbode-velden komt gaat vlugger vooruit en wie op de dubbele en enkele palen komt moet weer een stuk terug. Het kan voorkomen dat een figuur op een koerier- of ijlbodeveld komt en vandaar uit direkt naar een paalen-veld gestuurd wordt. Daar kan de figuur precies zoveel velden teruggezonderden worden als hij vooruit gekomen is, d.w.z. hij zou praktisch heen en weer gestuurd worden. In zo'n geval blijft de figuur, als hij op een paal aankomt daar staan, waar de paal ook heenwijst, ook als daar b.v. een ijlbode zou zijn. Komt men op een veld met twee palen en wordt men naar een koeriersveld teruggezon-

den — of ook omgekeerd — dan moet men halverwege blijven staan. Als b.v. een figuur op 49 staat en men gooit 10 ogen komt men op veld 59, waar een koerier U naar veld 79 brengt. Daar zijn echter 2 palen die eigenlijk weer naar de koerier op 59 terugwijzen. Men gaat dus halverwege naar 69.

Bij de laatste ijlbode op 75 geldt dat de gene die 9 of 10 ogen gooit zich helemaal niet voortbewegen mag, maar moet blijven staan totdat hij minder ogen gooit, omdat veld 83 als doel precies gehaald moet worden.

Einde van het spel

Wie als eerste op veld 83 aankomt wint het spel en daarmee ook de inhoud van de kas.