

gioco dell'oca

Ogni giocatore dovrà avere in dotazione un certo numero di gettoni. Ogni giocatore si sceglierà inoltre la propria ochetta che disporrà pronta alla corsa, sulla linea di partenza.

Il giocatore che in un primo lancio dei dadi avrà ottenuto il punto più alto inizia il gioco lanciando una seconda volta i dadi e spostando la propria ochetta di tante caselle quante ne indica il punto ottenuto. Ogni giocatore seguente procederà nello stesso modo.

Saranno da osservare le regole seguenti:

chi al **primo** lancio ottiene con un dado 5 e con l'altro 4 può occupare direttamente la casella 53, chi al **primo** lancio ottiene 6 e 3 può occupare direttamente il 26.

chi finisce su una casella rappresentante una ochetta può spostarsi di un numero di caselle uguale a quello che ve lo ha portato.

no. 6 - ponte. chi vi giunge paga 5 gettoni, se ne paga 10 può proseguire fino alla casella 12.

no. 19 - albergo. chi vi giunge è stanco - paga 10 gettoni per fermarsi a riposare e perde un turno.

no. 31 - pozzo. chi vi finisce attende che un altro giocatore cadendovi dentro a sua volta, lo liberi - deve però pagare 15 gettoni.

no. 42 - labirinto. chi vi giunge vi si smarrisce e dopo molto girare si ritrova al no. 37.

no. 52 - prigionia. chi vi giunge dovrà pagare 10 gettoni e attendere di essere liberato da altro giocatore.

no. 58 - morte. chi vi giunge dovrà pagare 5 gettoni e ricominciare da capo tornando al no. 1.

Se un giocatore giunge in una casella già occupata dovrà tornare alla casella dalla quale è partito.

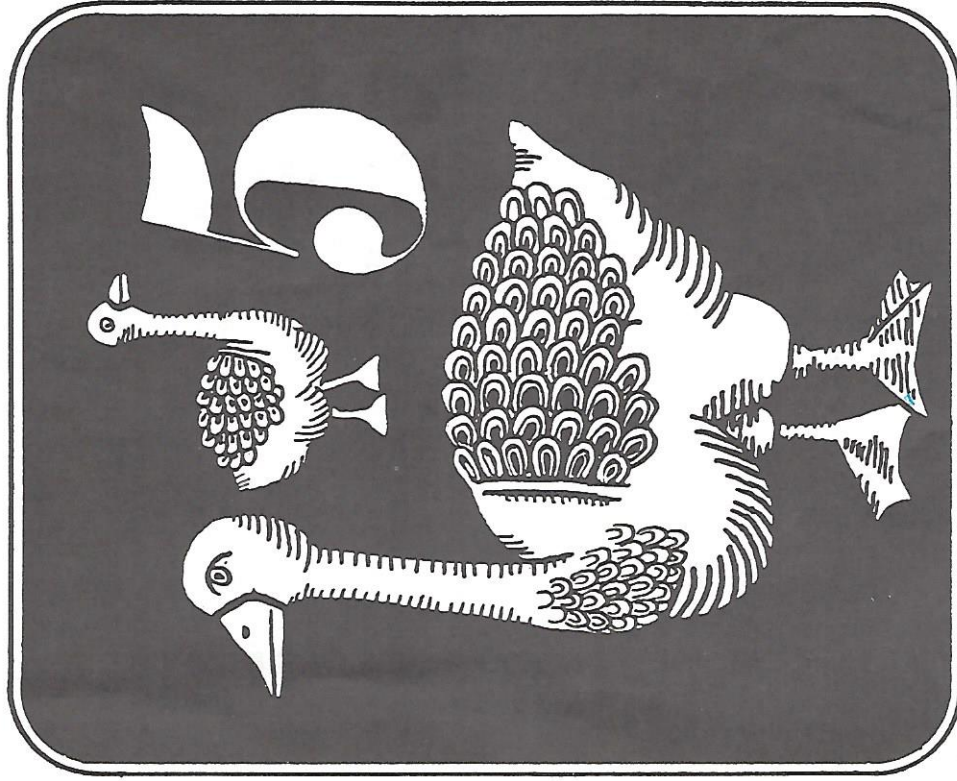
Vince chi per primo arriva al no. 63. Per arrivare al no. 63 un giocatore dovrà ottenere con i dadi il punto esattamente necessario. Se otterrà un punto superiore dovrà raggiungere il 63, ma tornare indietro di tante caselle quante ne indica il numero di punti ottenuto in più.

Attenzione: Questa scatola non contiene dei gettoni.

© 1979 by Kon. Housemann & Hötte nv, Amsterdam
under Berne & Universal Copyright Conventions

Printed in the Netherlands

4-79



bet oudenlandse ganzenbord

jeu de l'oie - game of goose

das walte gänsepiel

det gamla väkända gässpelet

det gammelkendte gåsespil

gioco dell'oca

spelregels
règles du jeu
Spielregeln
rules of the game



spilleregler
spelregler
regole del gioco

Nr. 312/313/314

het oudhollandse ganzenbord

Eerst wordt een spelleider gekozen, die de pot houdt. Iedere speler zet een bepaald aantal fiches, bijv. rondjes of knopen, in de pot waarna om de beurt met de dobbelstenen wordt geworpen.

Wie hierbij het hoogste aantal ogen gooit, mag de eerste worp doen, waarna hij zijn pion evenveel vakjes vooruit zet als hij ogen heeft gegooid. De onderstaande spelregels moeten echter goed in acht worden genomen.

Wie bij de **eerste** worp 4 en 5 gooit, moet ineens doorgaan naar nr 53, wie bij de **eerste** worp 6 en 3 gooit, gaat ineens door naar nr 26.

Komt een pion op een der onderstaande nummers, dan moeten de bijbehorende bepalingen worden opgevolgd.

nr 6 - brug. 5 fiches tol betalen; als 10 fiches worden betaald, mag worden doorgegaan naar nr 12.

nr 19 - herberg. 10 fiches gelag betalen en éénmaal de beurt overslaan.

nr 31 - put. 15 fiches betalen en rustig afwachten, totdat men door een der medespelers er wordt uitgehaald.

nr 42 - doolhof. 5 fiches aan de pot betalen en terug naar nr 37.

nr 52 - gevangen. 10 fiches betalen en wachten totdat men door een der andere spelers wordt bevrijd.

nr 58 - dood. 5 fiches in de pot storten en helemaal opnieuw beginnen.

Wie met zijn pion op een gans terecht komt, mag nogmaals een zelfde aantal vakjes vooruitgaan. Komt men op een vakje, waar reeds de pion van een medespeler staat, dan moet men terug naar zijn oude plaats

om de pot te winnen, moet bij de **laatste** worp het juiste aantal ogen worden gegooid om nr 63 te bereiken; gooit men teveel, dan moet vanaf nr 63 worden teruggeteld; komt de pion daarbij op een gansje, dan moet nogmaals een zelfde aantal vakjes worden teruggeteld

Attentie: Deze doos bevat geen fiches ten behoeve van het spel.

das altbekannte Gänsepiel

An diesem Familienspiel können beliebig viele Personen teilnehmen. Einer der Spieler führt die Kasse. Nachdem bestimmt ist wieviel Spielmarken, Fichen, Knöpfe u.ä. eingesetzt werden sollen, würfelt jeder Spieler einmal mit den beiden Würfeln.

Wer die höchste Augenzahl geworfen hat, darf an soviel Stellen voraus als er Augen geworfen hat. Der Reihe nach, würfeln und setzen nun auch die nächsten Spieler.

Wer beim **ersten** Wurf 5 und 4 hat, darf gleich auf Nr. 53 weiter, wer beim **ersten** Wurf 6 und 3 gewürfelt hat, geht auf Nr. 26.

Wer mit seiner Figur kommt auf:

nr 6 - Brücke soll 5 Marken für Zoll in die Kasse zahlen; werden 10 Marken bezahit, so darf man weitergehen auf Nr. 12.

nr 19 - Herberge soll 10 Marken Zeche zahlen und wird einmal übergeschlagen.

nr 31 - Brunnen soll 15 Marken zahlen und warten bis einer der Spieler ihn befreit.

nr 42 - Irrgarten soll 5 Marken zahlen und zurückgehen auf Nr. 37.

nr 52 - Gefängnis soll 10 Marken zahlen und warten bis einer der Spieler ihn befreit.

nr 58 - Tod soll 5 Marken zahlen und zurückgehen auf Nr. 1.

Eine Gans darf nochmals dieselbe gewürfelte Zahl weitergehen.

Kommt ein Spieler auf eine Nummer, die bereits von einem anderen Spieler besetzt ist, dann muss er wieder auf seinen Platz zurück. Wer auf Nr. 63 kommt, hat das Spiel und damit die Kasse gewonnen. Nur mit der genauen Zahl erreicht man Nr. 63. Würfelt man mehr, so wird von Nr. 63 an wieder zurückgezählt. Kommt man dabei auf eine Gans, dann muss man die gleiche Zahl, die man gewürfelt hat, nochmals zurückgehen.

Zur Beachtung: Diese Schachtel enthält keine Spielmarken für das Spiel.