

Situazioni particolari:

3. salto della cavallina; puoi saltare fino alla casella davanti a quella del prossimo giocatore.
6. ponte; puoi attraversare il fiume passando sul ponte. Vai alla casella 12.
15. gabbia dell'uccellino; l'uccellino che tenevi in gabbia è volato via. Per riacchiapparlo devi tornare alla casella 10.
19. albergo; sei stanco perché hai fatto un lungo viaggio e ti riposi in albergo per una notte. Salta un giro.
26. casella dei dadi; se sei arrivato qui lanciando un »3« o un »6«, puoi lanciare il dado ancora una volta.
31. pozzo; puoi continuare a giocare solo dopo aver lanciato un »6«.
39. scala; Che piedi di papera hai! Sei scivolato per le scale e adesso devi ritornare alla casella 39.
42. labirinto; adesso non riesci più a trovare l'uscita del labirinto. Ritorna alla casella 30!
52. prigionie; Che sfortunati! Adesso sei pure in prigione! Pazienza. Starai fermo per due giri.
58. tomba; Qui la tua vita dovrebbe finire. Ma questo è solo un gioco, perciò per questa volta ricominci a vivere ripartendo dalla casella 1.
63. Bravo! sei riuscito a farcela! Dopo aver provato tutti gli alti e bassi della vita sei finalmente arrivato al traguardo e adesso sei il vincitore di questo bel gioco!

#### Fine del gioco:

Il gioco finisce quando uno dei giocatori raggiunge o supera la casella-traguardo 63. Egli è il vincitore del gioco.

## Ganzenbord

In dit vrolijke spel gaat het om de gans. De belevenissen van de gans zijn wel een beetje avontuurlijk, en daarom spelen we, wat er in het leven van dit pluimvee zo allemaal gebeurt. Dit ganzenbord is een spel voor 2-4 personen vanaf 4 jaar.

#### Spelmateriaal:

- 1 spelbord
- 4 spelfiguurtjes
- 1 dobbelsteen

#### Spelregels:

Er wordt gespeeld in richting van de wijzers van de klok. Wie het hoogste getal gooit, mag beginnen. De speler, die aan de beurt is, schuift zijn figuurtje, beginnend op vakje 1, zoveel vakjes verder als hij gedobbelt heeft. Komt hij op een bijzonder vakje, dan moet hij nakijken, wat hem daar gebeurt. Daar moet onmiddellijk gehandeld worden. Dan is zijn linker buurman aan de beurt.

#### Gebeurtenissen:

- 3: Bokkesprong  
Je mag op het vakje vóór de volgende speler gaan staan.
  - 6: Brug;  
De brug ligt over de rivier. Doorschuiven op 12.
  - 15: Vogelkooi;  
De vogel, die je bij je in de kooi had, is weggevlogen. Om hem weer te kunnen vangen, moet je terug naar 10.
  - 19: Hotel;  
Uitgeput van de zware reis, wil je in het hotel een nachtje slapen. Een keer de beurt voorbij laten gaan.
  - 26: Dobbelsteenvakje;  
Ben je hier met een »3« of »6« aangekomen, dan mag nog een keer gedobbeld worden.
  - 31: Put;  
Hier kom je eerst weer uit, als je een »6« gooit.
  - 39: Trap;  
Domoor! Je bent van de trap gevallen en nu moet je terug naar 33!
  - 42: Labyrint;  
Nu ben je ook nog in het labyrint verdwaald. Terug naar vakje 30.
  - 52: Gevangenis;  
Oh jeetje, ook nog een gevangenisstraf. Twee keer de beurt voorbij laten gaan.
  - 58: Graf;  
Eigenlijk is jouw leven nu teneinde. Maar omdat alles maar spel is, mag je weer op 1 beginnen.
  - 63: Zonsondergang;  
Bravo! Je doel is bereikt. Het op en neer van een ganzeleven heb je achter de rug. Ben je als eerste hier aangekomen, dan heb je het spel gewonnen.
- Ganzenvakjes:  
Kom je een ganzenvakje, dan mag je nog eens het gegooide aantal punten doorschuiven. De ganzenvakjes vertonen een gans.

#### Einde van het spel:

Komt een speler opt het vakje 63 of er overheen, dan heeft hij het spel gewonnen.

# Gänse-Spiel Jeu de l'oie Gioco dell'oca Ganzenbord

T.Nr. 108677

## Gänse-Spiel

In diesem munteren Würfelspiel geht es um die Gans. Wenn auch die Erlebnisgeschichte der Gans etwas abenteuerlich anmutet, so spornst sie doch an, einmal nachzuspielen, was sich im Leben dieses Federviehs so alles abspielt. Das Gänsepiel ist ein Spiel für 2—4 Personen ab 4 Jahren.

#### Spielematerial

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

#### Spiegelregeln

Die Spieler kommen reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. In seinem Zug würfelt der Spieler einmal und bewegt seine Spielfigur beginnend auf Feld 1 um die angegebene Anzahl an Feldern fort. Landet er auf einem Ereignisfeld, muß er nachschauen, was ihm dort passiert. Das Ereignis tritt sofort in Kraft. Anschließend fährt der Spieler zu seiner Linken mit der Runde fort.

## Ereignisse

- 3: Bocksprung; Du darfst auf das Feld vor dem nächsten Spieler vorrücken.
- 6: Brücke; Du kannst den Fluß auf der Brücke überqueren. Rücke bis Feld 12 vor.
- 15: Vogelkäfig; der Vogel, den Du im Käfig bei Dir hattest, ist ausgeflogen. Um ihn wieder einzufangen, mußt Du auf Feld 10 zurück.
- 19: Hotel; müde von der anstrengenden Reise legst Du Dich im Hotel für die Nacht zur Ruhe. Du mußt einmal aussetzen.
- 26: Würfelfeld; bis Du mit einer »3« oder »6« hier gelandet, darfst Du gleich noch einmal würfeln.
- 31: Brunnen; Du darfst erst weiter ziehen, wenn Du eine »6« gewürfelt hast.
- 39: Treppe; Du ungeschickter Entenfuß! Du bist die Treppe hinuntergefallen und mußt zurück auf Feld 33.
- 42: Labyrinth; jetzt hast Du Dich auch noch im Labyrinth verlaufen. Gehe zurück auf Feld 30!
- 52: Gefängnis; daß Du jetzt auch noch ins Gefängnis mußt?!
- Hier mußt Du zweimal aussetzen!
- 58: Grab; eigentlich wäre Dein Leben ja beendet. Aber wie es das Spiel einmal will, darfst Du wieder auf Feld 1 beginnen.
- 63: Sonnenaufgang; Bravo! Du hast es geschafft. Du hast ein wahres Gänseleben hinter Dich gebracht — mit all seinen Höhen und Tiefen. Bist Du als Erster hier angekommen, hat Du das Spiel gewonnen.
- Gänsefelder: Beendet ein Spieler seine Bewegung auf einem Gänsefeld, so darf die Figur nochmals um die zuvor gewürfelte Zahl vorgerückt werden.  
Gänsefelder sind Ereignisfelder auf denen eine Gans abgebildet ist.
- Spielende**  
Das Spiel endet, wenn einer der Spieler das Zielfeld (63) erreicht oder überschritten hat. Er hat das Spiel gewonnen.

## Jeu de l'oie

2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

### Composition

la piste de jeu - 4 oies - 1 dé - la règle du jeu.

**Une piste de jeu originale et superbement illustrée d'après un jeu du siècle dernier, vous raconte tous les événements qui jalonnent la vie aventureuse de notre amie l'oie.**

### Préparation

Tous les joueurs jettent le dé. Celui qui a le plus de points commence. Les autres suivent à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, en faisant avancer leur oie du nombre de cases indiqué par le dé.

### Le jeu

La case de départ représente la naissance de l'oie: un petit oison sort de l'oeuf. Chaque fois que votre pion s'arrête sur une case illustrée, il se passe quelque chose:

- 1: départ. Si tu as fait 1, pose ton pion sur la case 2.  
3: saute-mouton. Pose ton pion sur la case qui précède celle du joueur le plus proche.  
6: le pont. Va directement à la case 12.  
15: la cage; Ton oiseau s'est envolé. Pour le rattraper, recule jusqu'à la case 10.  
19: l'hôtellerie. Fatigué par le voyage, tu descends à l'hôtel pour te reposer: passe un tour.  
26: si tu es arrivé sur cette case en faisant un 3 ou un 6, rejoue.  
31: le puits. Tu ne peux sortir du puits que si tu fais un 6.  
39: l'escalier. Tu es tombé dans l'escalier: retourne à la case 33.  
42: le labyrinthe. Cette fois, tu t'es perdu dans le labyrinthe: pose toi sur la case 30.  
52: la prison. Passe deux fois ton tour.  
58: le cimetiére. Il faut tout recommencer à la case départ!  
63: le lever du soleil. Bravo! tu es arrivé! Et si tu es arrivé le premier, tu gagnes la partie.

Les oies: les cases 5 - 10 - 23 - 32 - 41 - 45 - 54 - 59 représentent une oie. Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case-oie, il rejoue du même nombre de points.

Les cases ne peuvent recevoir qu'une seule oie. Si vous vous arrêtez sur une case déjà occupée, vous envoyez l'oie qui occupe la case, sur la case d'où vous venez.

### Fin de la partie

Si vous dépassez le 63, rétrogradez du nombre des points en trop. Si par exemple vous partez de la case 62 avec un 6, vous retornez sur la case cimetiére qui vous oblige à recommencer la partie à zéro! Pour gagner, il faut arriver exactement sur la case 63.

## Gioco dell'oca

In questo allegro gioco con i dadi si gioca insieme a un'oca. Le storie che capitano ad un'oca hanno sempre un che di avventuroso e ciò ci sprona a rivivere tutto quello che può succedere a questo simpatico pennuto nel corso delle sua vita. Il gioco dell'oca è un gioco per 2—4 giocatori dai 4 anni in su.

### Materiale per il gioco:

- 1 piano di gioco
- 4 pedine
- 1 dado
- 1 foglietto con le regole del gioco

### Regole del gioco

I giocatori giocano a turno ed in senso orario. Comunica a giocare chi lancia il numero più alto.  
Il giocatore di turno lancia il dado una volta e poi muove la sua pedina di tante caselle quanti sono i punti indicati dal dado. Se va a finire in una casella delle »situazioni particolari«, deve stare attento a che cosa può succedergli. Dopo aver compiuto è descritto, sarà la volta del prossimo giocatore, cioè quello seduto alle sua sinistra.