

Gänsespiel Kinderparty

Zwei Würfelspiele für 2–6 Spieler ab 5 Jahre.
Design Wilfried Egly

Inhalt: 1 Doppelspielplan, 6 Halmakegel in 6 Farben,
6 Holzgänse in 6 Farben, 1 Würfel, 1 Spielanleitung.

Bestell-Nummer 79509

Alle Rechte einschl. das Recht zur Übersetzung in
fremde Sprachen F. X. Schmid, Vereinigte Münchener
Spielkarten-Fabriken KG, München

Gänsespiel

Auf einem lustig illustrierten Spielplan watscheln die Gänse
der Spieler zum Ziel. Dabei passiert so allerhand und es
geht mal vorwärts und mal zurück.

Jeder Spieler erhält ein Gänschen. Begonnen wird auf dem
Feld 1. Es wird nun mit dem Würfel reihum gewürfelt. Wer
zuerst eine 6 hat darf anfangen. Kommt ein Gänschen auf
ein Bildfeld, wird in der Spielregel nachgesehen, was
passiert. Bei diesem Spiel wird nicht hinausgeworfen. Wer
als erster im Ziel ankommt ist Sieger.

3 Der Fuchs lauert auf's Gänschen. Schnell vorbei auf
Feld 6

7 Gänschen will eilig zum Bach. Noch 1 x würfeln.

10 Der Frosch hält Gänschen mit einem Schwätzchen auf.
1 x aussetzen.

14 Ringsum stehen viele Tulpen, es ist ein schöner Sommer-
tag. Noch 1 x würfeln.

16 Ein Gänschen ist aus dem Ei geschlüpft. Rücke vor
auf 20.

19 Gänschen trifft Meister Igel und hält natürlich ein
Schwätzchen. 2 x aussetzen.

22 Der Fuchs lauert schon wieder aufs Gänschen und
dieses muß schnell verschwinden. Zurück auf 8.

24 Gänschen spielt mit zwei Raben und läßt inzwischen
alle vorbeiziehen.

26 Das Gänschen hat sich vor der Vogelscheuche so er-
schreckt, daß es erst einmal ausruhen muß. 1 x aussetzen.

29 Gänschen trifft ein anderes und zu zweit wandert es sich
leichter. Nächster Wurf zählt doppelt.

31 Gänschen hat sich leider stark erkältet. 2 x aussetzen,
oder zurück auf 23.

33 Unterwegs trifft Gänschen zwei Hühner und nachdem
es Guten Tag gesagt hat gehts schnell weiter. Vorrücken
auf Feld 38.

35 Gänschen findet ein Gänseblümchen und freut sich
darüber so, daß es alle anderen vorbeiziehen läßt.

39 Heute ist ein Glückstag. Gänschen hat eine Halskette
gefunden. Vorrücken auf 47.

42 Gänschen trifft ihre Freundin und schwatzt mit ihr über
dieses und jenes. 1 x aussetzen.

44 Kriecht die Schnecke aber langsam denkt Gänschen
und marschierst flott weiter. Vorrücken auf 49.

50 Gänschen hat Glücksklee gefunden. Noch 1 x würfeln.

53 Gänschen hat sich verlaufen und muß umkehren.
Zurück auf Feld 40.

57 Der böse Fuchs hat Gänschen nun doch erwischt.
Glücklicherweise kann es dem Fuchs, als dieser einen
Moment nicht aufpaßt, noch einmal davonlaufen. Noch ein-
mal bei 1 anfangen.

60 Gänschen hats geschafft und bekommt eine Sieger-
medaille.

Kinderparty

Dieses neuartige Leiterspiel hat als Hintergrund einen
schönen Spielplatz, auf dem sich viele Kinder tummeln.
Die Spieler müssen diesen Spielplatz überqueren, was
nicht immer leicht ist und etwas Würfelglück erfordert.
Jeder Spieler erhält bei Spielbeginn einen Halmakegel. Be-
gonnen wird der Reihe nach auf Feld 1. Nachdem jeder
einmal gewürfelt hat, beginnt der Spieler, welcher die
höchste Augenzahl hat.

Im Verlauf des Spieles kommt man dann auch auf die
farbigen Spielfelder. Immer zwei gleichfarbige bilden die
sogenannte Leiter. Die Leiter erweist sich einmal als Vor-
teil, ein andermal als Nachteil. Trifft man auf die niedrige
Zahl der Leiter (z. B. 28) so darf man auf die höhere Zahl
vorrücken (z. B. 40). Ein andermal kommt man auf die
höhere Zahl (z. B. 40) und muß zurück zur niedrigen Zahl
(z. B. 28). Trifft man im Spielverlauf auf ein Feld auf dem
bereits ein anderer Spieler steht, so wird dieser hinaus-
geworfen und muß nochmal von vorn anfangen.
Man kann aber auch zuvor vereinbaren, daß nicht geworfen
wird. Sieger ist, wer am schnellsten das Feld 80 erreicht.

F. X. SCHMID

Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG
8 München 1, Postfach 326

