



Jeu de l'Oie



Règles du Jeu • Rules of the Game

Spielregeln • Spelregels • Reglas del Juego • Regole del Gioco

JEU DE L'OIE

Jeu de Parcours



De 4 à 8 ans

De 2 à 4 joueurs

30 minutes

Contenu : - 1 plateau de jeu
- 4 oies
- 2 dés en bois

Le but du jeu est d'être le premier à emmener son oie au manège.

• Jeu idéal pour stimuler

La concentration et apprendre à compter.

• Déroulement du jeu

Le joueur qui fait le plus gros score aux dés commence. Chaque joueur choisit un pion, lance tour à tour les 2 dés, et avance d'autant de cases que le nombre indiqué par les dés. Le premier arrivé à la case 63 gagne la partie.

Si un joueur tombe sur une case rouge avec une oie (cases 9 / 18 / 27 / 37 / 45 / 54), il rejoue le même nombre de points. Si un joueur arrive sur une case occupée, il prend sa place et envoie l'autre pion à la case qu'il vient de quitter.

Si, dès le début, un joueur fait 6 et 3 avec ses dés, il va directement à la case 26. Si un joueur fait 4 et 5, il va à la case 53.

Les cases spéciales :

Qui s'arrête à la case 6 (Pont) va à la case 12.

Qui s'arrête à la case 19 (Hôtel), passe 2 fois son tour.

Qui tombe à la case 31 (Puits) doit faire un 6 pour s'en sortir.

Qui arrive à la case 42 (Labyrinthe) retourne à la case 30.

Qui tombe à la case 52 (Prison) doit attendre qu'un autre joueur vienne prendre sa place. Si au bout de 3 tours personne n'est venu, il peut sortir.

Qui arrive à la case 58 (Tête de mort) retourne à la case départ.

Pour gagner, il faut arriver pile sur la case 63. Si un joueur fait trop de points, il recule d'autant de cases.



GAME OF THE GOOSE

Racing Board Game



For kids aged 4-8 years

From 2 to 4 players

30 minutes

Contents : - 1 game board
- 4 geese
- 2 wooden dice

The goal of the game is to be the first to lead your goose to the merry-go-round.

• A game that is perfectly suited to boost

Concentration and Learning to count.

• Game rules

The player who rolls the highest score on the dice starts. Each player selects a pawn, throws the 2 dice in turn and moves forward as many spaces as the number indicated on the dice. The first to arrive at square 63 wins the game.

If a player lands on a red square with a goose (squares 9 / 18 / 27 / 37 / 45 / 54), he goes back the same number of points. If a player lands on an occupied square, he takes the occupant's place and sends the other counter back to the square he has just come from.

If, at the start, a player throws 6 and 3 on the dice, he moves straight to square 26. If a player throws 4 and 5, he moves to square 53.

Special squares :

Anyone landing on square 6 (bridge) moves on to square 12.

Anyone landing on square 19 (hotel) misses 2 turns.

Anyone landing on square 31 (well) has to throw a 6 to get out.

Anyone landing on square 42 (labyrinth) returns to square 30.

Anyone landing on square 52 (prison) must wait for another player to come and take their place. If nobody has come after 3 rounds, you may leave.

Anyone landing on square 58 (skull) starts back from the beginning again.

To win, you have to land right on square 63. If a player throws too many points, he moves back the same number of squares.



GÄNSESPIEL

Wetlaufspiel



Für Kinder von 4 bis 8 Jahren

Für 2 bis 4 Spieler

30 Minuten

Inhalt : - 1 Spielbrett

- 4 Gänse

- 2 Holzwürfel

Ziel des Spiels ist es, als Erster die eigene Gans auf das Karussell zu bringen.

• Dieses Spiel ist ideal zum fördert

Konzentration und Zum Zählenlernen.

• Spielverlauf

Der Spieler, der die höchste Zahl würfelt, beginnt. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur, würfelt abwechselnd die 2 Würfel and bewegt sich so viele Felder vorwärts, wie die Augenzahl der Würfel anzeigt. Wer zuerst das Feld 63 erreicht, hat gewonnen.

Wenn ein Spieler auf einem roten Feld mit Gans landet (Feld 9 / 18 / 27 / 37 / 45 / 54), darf er nochmal um die gewürfelte Zahl vorrücken. Wenn er auf ein belegtes Feld kommt, nimmt er den Platz ein und setzt den anderen Stein auf das von ihm verlassene Feld zurück.

Wenn ein Spieler gleich am Anfang eine 6 und eine 3 würfelt, geht er direkt auf das Feld 26. Wenn er eine 4 und eine 5 würfelt, geht er auf das Feld 53.

Sonderfelder:

Wer auf das Feld 6 kommt (Brücke), springt auf das Feld 12.

Wer auf das Feld 19 kommt (Hotel) stehen bleibt, muss zweimal aussetzen.

Wer auf das Feld 31 kommt (Brunnen), darf erst weiterrücken, wenn er eine 6 würfelt.

Wer auf das Feld 42 kommt (Labyrinth), kehrt auf das Feld 30 zurück.

Wer auf das Feld 52 kommt (Gefängnis) landet, muss warten, bis ein anderer Spieler seinen Platz einnimmt. Wenn nach drei Spielrunden immer noch kein anderer Spieler auf diesem Feld gelandet ist, darf er das Feld wieder verlassen.

Wer auf das Feld 58 kommt (Totenkopf), muss zurück zum Startpunkt.

Um zu gewinnen, muss man genau auf dem Feld 63 landen. Wer zu viele Punkte würfelt, muss die entsprechende Felderzahl zurückgehen.



GANZENBORD

Parcoursspel



Voor kinderen tussen 4 en 8 jaar

2 tot 4 spelers

30 minuten

Inhoud : - 1 speelbord

- 4 ganzen

- 2 houten dobbelstenen

Doel van het spel is als eerste zijn gans naar de draaimolen brengen.

• Ideaal spel voor ontwikkelen van

Concentratie en Het leren tellen.

• Spelverloop

De speler die het grootste aantal ogen met de dobbelstenen gooit begint te spelen. Elke speler kiest een pion, gooit om beurten de 2 dobbelstenen en gaat zoveel plaatsen vooruit als het cijfer aangegeven op de dobbelsteen. De winnaar is de eerste die vak 63 bereikt.

Als een speler op een rood vierkant met gans landt (vierkanten 9 / 18 / 27 / 37 / 45 / 54), speelt hij of zij opnieuw hetzelfde aantal punten. Wanneer een speler op een vak komt waar reeds een speler staat, gaat deze terug naar het vertrekvak van de inhalende speler.

Wanneer een speler een 6 en een 3 gooit, gaat hij of zij rechtstreeks naar vak 26. Wanneer een 4 en een 5 worden gegooid, gaat hij of zij naar vak 53.

Speciale vierkanten:

Wie op vak 6 (Brug) komt, gaat naar vak 12.

Wie op vak 19 (Hotel) komt, moet twee beurten overslaan.

Wie op vak 31 (Put) komt, moet een 6 gooien om verder te kunnen gaan.

Wie op vak 42 (Doolhof) komt, gaat terug naar vak 30.

Wie op vak 52 (Gevangenis) komt, moet wachten totdat er een andere speler zijn plaats inneemt. Als er na 3 beurten niemand zijn plaats heeft ingenomen, mag hij verder spelen.

Wie op vak 58 (Doodshoofd) komt, begint helemaal opnieuw.

Om te winnen moet de speler precies op vak 63 komen. Wanneer een speler teveel heeft gegooid, moet hij of zij over evenzoveel vakken teruggaan.



JUEGO DE LA OCA

Juego de Recorrido



Para niños de 4 a 8 años

De 2 a 4 jugadores

30 minutos

Contenido :- 1 tablero de juego

- 4 ocas

- 2 dados de madera

El objetivo del juego consiste en ser el primero en llevar la oca hasta el tiovivo.

• Juego ideal para estimular

La concentración y aprender a contar.

• Desarrollo del juego

Comenzará el jugador que obtenga la puntuación más alta con los dados. Cada jugador selecciona un peón, lanza los 2 dados por turnos y desplaza su peón hacia adelante el número de casillas indicado por los dados. El primero que llegue a la casilla 63 gana la partida.

Si el peón de algún jugador cae en una casilla roja que incluye una oca (casillas 9 / 18 / 27 / 37 / 45 / 54), vuelve a recorrer el mismo número de casillas. Si un jugador llega a una casilla ocupada, ocupa su lugar y envía a la otra ficha a la casilla que acaba de abandonar.

Si, desde el principio, un jugador saca un 6 o un 3 con los dados, va directamente a la casilla 26. Si un jugador saca un 4 o un 5, va a la casilla 53.

Casillas especiales:

Quien pasa a la casilla 6 (Puente) va a la casilla 12.

Quien se detiene en la casilla 19 (Hotel), debe dejar pasar 2 veces su turno.

Quien cae en la casilla 31 (Pozo) debe sacar un 6 para salir de ahí.

Quien llega a la casilla 42 (Laberinto), regresa a la casilla 30.

Quien cae en la casilla 52 (Cárcel) debe esperar a que otro jugador ocupe su sitio. Si al cabo de 3 turnos, no hubiera caído nadie en dicha casilla, podrá salir.

Quien llega a la casilla 58 (Calavera) vuelve a empezar desde el principio.

Para ganar, hay que llegar con el número justo de puntos a la casilla 63. Si un jugador saca demasiados puntos, retrocede tantas casillas como puntos le sobren.



GIOCO DELL'OCA

Gioco di Percorso



Per bambini da 4 a 8 anni

Da 2 a 4 giocatori

30 minuti

Contenuto : - 1 tabellone di gioco
- 4 oche
- 2 dadi in legno

*Lo scopo del gioco è portare per primi
la propria oca alla giostra.*

• Gioco ideale per stimolare

La concentrazione e imparare a contare.

• Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore che ottiene il numero più alto con i dadi. Ogni giocatore sceglie una pedina, tira i 2 dadi e avanza di tanti spazi quanti sono quelli indicati dai dadi. Risulta vincitore chi arriverà per primo al 63.

Se il giocatore finisce su una casella rosso con una oca (caselle 9 / 18 / 27 / 37 / 45 / 54), si sposta di nuovo dello stesso numero di punti. Se arriva su una casella già occupata da un'altra pedina, prende il posto di quest'ultima e la rimanda nella casella che ha appena lasciato.

Se, sin dall'inizio, un giocatore ottiene 6 e 3 con i dadi, va direttamente sulla casella 26. Se ottiene 4 e 5, va sulla casella 53.

Caselle speciali:

Chi passa per la casella 6 (Ponte) va alla casella 12.

Chi si ferma sulla casella 19 (Osteria) passa 2 volte il proprio turno.

Chi arriva sulla casella 31 (Pozzo) deve fare un 6 per poterne uscire.

Chi arriva sulla casella 42 (Labirinto) torna alla casella 30.

Chi arriva sulla casella 52 (Prigione) deve attendere che un altro giocatore prenda il suo posto. Se dopo 3 turni è ancora in prigione, può uscire.

Chi arriva sulla casella 58 (Morte) ricomincia dall'inizio.

Per vincere, bisogna arrivare precisamente sulla casella 63. Se un giocatore fa troppi punti, retrocede quanti sono i punti in eccesso.



Illustrations :

Nikao





Plus de jeux sur / More games
Noch mehr Spiele auf
Meer spellen op / Más juegos en
Altri giochi su :

www.janod.com/games



JURATOYS
13 rue de l'Industrie
39270 Orgelet
FRANCE
2017
www.janod.com



CE