



Ganzenbord
Jeu de l'oie
Gänsepiel

Spelregels
Règles du jeu
Spielregeln

314



Ganzenbord

De spelers gooien om de beurt met de dobbelsteen. 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.

De vakjes waarvan de nummers in een gele achtergrondkleur staan hebben een bijzondere betekenis:

Een **rood** nummer in een gele achtergrond: nogmaals een zelfde aantal vakjes vooruit.

Voor de vakjes met een **zwart** nummer - raadpleeg je de spelregels:

nr 6 - brug. Ga verder naar 12.

nr 19 - herberg. Sla één beurt over.

nr 31 - put. Rustig afwachten, totdat men er door één van de medespelers wordt uitgehaald.

nr 42 - doornstruik. Terug naar nr 37.

nr 52 - gevangenis. Wachten totdat men door één van de andere spelers wordt bevrijd.

nr 58 - dood. Helemaal opnieuw beginnen.

Komt men op een vakje, waar al de pion van een medespeler staat, dan moet men terug naar zijn oude plaats.

Om het spel te winnen, moet bij de **laatste** worp het juiste aantal 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.

Jeu de l'oie

Chaque joueur lance une fois les dés. Celui qui obtient le plus grand nombre de points, commence. Il relance les dés et fait avancer son pion d'autant de cases que les dés indiquent de points. Les autres joueurs feront de même à tour de rôle.

Celui qui au **premier** coup jette 5 et 4 avance directement à la case 53, celui qui au **premier** coup jette 6 et 3 place son pion directement sur la case 26.

Les cases dont les numéros se trouvent sur un fond de couleur jaune ont une signification particulière.

- Un numéro **rouge** sur un fond jaune: avancez encore une fois d'autant de cases que le chiffre obtenu par le dé.

- Pour les cases avec un numéro **noir**: consultez les explications ci-après.

6 - pont. Ce joueur pourra avancer jusqu'à la case 12.

19 - auberge. Ce joueur devra passer une fois son tour.

31 - puits. Ce joueur devra attendre jusqu'à ce qu'un autre joueur vienne prendre sa place.

42 - labyrinthe. Ce joueur devra retourner à la case 37.

52 - prison. Ce joueur devra attendre jusqu'à ce qu'un autre joueur vienne prendre sa place.

58 - mort. Ce joueur devra retourner à la case 1.

Quand un joueur arrive dans une case déjà occupée par un autre joueur, il doit retourner sur la case qu'il vient de quitter.

Celui qui atteint la case 63 gagne le jeu. Pour arriver à placer son pion case 63, il faut obtenir avec les dés le nombre de points exact. Si le résultat des dés est supérieur au nombre de cases à parcourir pour arriver case 63, le joueur devra reculer d'un nombre de cases égal aux points en trop. Si l'on arriva, en reculant, sur une oie, on doit reculer du même nombre de cases.

Gänsespiel

An diesem Familienspiel können beliebig viele Personen teilnehmen, für sechs Spieler stehen Gänsefiguren zur Verfügung. Jeder Spieler würfelt einmal mit beiden Würfeln. Wer die höchste Augenzahl erzielt hat, darf anfangen. Er würfelt nochmals und zieht seine Figur soviele Felder weit, wie er Augen geworfen hat. Der Reihe nach würfeln und ziehen nun auch die anderen Spieler.

Wer beim **ersten** Wurf 6 und 4 gewürfelt hat, darf gleich auf Feld 53 vorrücken. Wer beim **ersten** Wurf 6 und 3 geworfen hat, zieht auf Feld - Nr.26.

Die Felder, bei denen die Zahlen auf einer gelben Hintergrundfarbe stehen, haben eine besondere Bedeutung. Eine **rote** Zahl auf gelbem Hintergrund bedeutet, daß man noch einmal dieselbe Anzahl Felder vorwärts ziehen darf. Für die Felder mit einer **schwarzen** Zahl gelten die folgenden Sonderregeln:

Nr. 6 - Brücke: Wer dieses Feld erreicht darf auf Feld - Nr. 12 vorziehen.

Nr. 19 - Herberge: Hier muß einmal ausgesetzt werden.

Nr. 31 - Brunnen: Wer hier stehen bleibt muß warten, bis einer der anderen Spieler an ihm vorbeizieht und ihn so befreit. Der letzte Spieler braucht nicht zu warten.

Nr. 42 - Irrgarten: Auf diesem Feld muß man zurück auf Feld - Nr. 37 gehen.

Nr. 52 - Gefängnis: Wer auf diesem Feld stehen bleibt, muß warten, bis ein anderer Spieler an ihm vorbeizieht und ihn so befreit. Der letzte Spieler braucht nicht zu warten.

Nr. 58 - Tod: Hier muß jeder Spieler noch einmal bei Feld - Nr. 1 neu anfangen.

Kommt ein Spieler auf ein Feld, das bereits von einer anderen Figur besetzt ist, muß er wieder auf sein Ausgangsfeld zurück.

Wer zuerst auf Feld - Nr. 63 landet, hat das Spiel gewonnen. Nur mit der genauen Zahl kann man Feld - Nr. 63 erreichen. Würfelt man mehr, so wird vom Zielfeld aus wieder zurückgezählt. Kommt man dabei auf eine Gans, dann muß man die gleiche Zahl, die man gewürfelt hat, nochmal zurückgehen.

NL Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

F Attention: En raison des petites pièces qu'il contient, ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

D Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

© 1989 by Koninklijke Husemann en Hötte nv, Amsterdam,
under Berne and Universal Copyright Conventions.

Printed in the Netherlands

Imprimé aux Pays-Bas



1e druk