

Ⓧ Spielanleitung

GÄNSESPIEL

Spielregeln

Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und nimmt sich die Gans seiner Farbe. Die Spieler kommen reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe. Der jüngste Spieler beginnt. In seinem Zug würfelt der Spieler einmal und bewegt seine Spielfigur beginnend auf Feld 1 um die angegebene Anzahl an Feldern vorwärts. Auf einem Feld dürfen mehrere Gänse stehen. Landet ein Spieler am Ende seines Zuges auf einem Gänsefeld (Zahlen im roten Kreis), so darf die Gans nochmals um die zuvor gewürfelte Zahl vorrücken.

Landet ein Spieler am Ende des Zuges auf einem Ereignisfeld (Zahlen im gelben Kreis), muss er nachschauen, was ihm dort passiert. Das Ereignis tritt sofort in Kraft. Anschließend ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler das Zielfeld (63) erreicht oder überschritten hat. Er hat das Spiel gewonnen.

Spielgeschichte

Das Gänsespiel begeistert Kinder seit fast 400 Jahren. Es ist das Spiel des Lebens, mit seinen Freuden und Unglücken: es passieren viele Dinge im Leben einer Gans! Folgen wir ihr auf ihrem Weg zum Feld 63, ohne in die Pfütze oder das Gefängnis zu gehen...

Inhalt

■ 1 Spielplan, ■ 6 Gänse, ■ 1 Würfel

Spielziel

Als Erster auf dem Feld 63 anzukommen, um das Spiel zu gewinnen.

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 9 zurück.
19	Hotel	Müde von der anstrengenden Reise legst Du Dich im Hotel für die Nacht zur Ruhe. Du musst einmal aussetzen.
26	Würfelfeld	Bist Du mit einer „3“ oder „6“ hier gelandet, darfst Du gleich noch einmal würfeln.
31	Brunnen	Du darfst erst weiterziehen, wenn Du eine „6“ gewürfelt hast.
39	Treppe	Hoppla! Du bist die Treppe heruntergefallen 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 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, hast Du das Spiel gewonnen.



EL JUEGO DE LA OCA

Historia del juego

El juego de la oca lleva más de cuatrocientos años entusiasmando a los niños. Es el juego de la vida, con sus alegrías y sus sinsabores. ¡Pasan muchas cosas en la vida de una oca! Sigámosla en su recorrido hasta la casilla 63, sin caer en el pozo o en la cárcel...

Contenido

■ 1 tablero, ■ 6 ocas, ■ 1 dado

Objetivo del juego

Gana la partida el primer jugador que llega a la casilla 63.

Reglas del juego

Cada jugador selecciona un color y coge la oca del color correspondiente. El turno de juego sigue el

sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador más joven. Tira una vez el dado y avanza desde la casilla 1 tantas casillas como números indica el dado. Puede haber varias ocas en una misma casilla. Si al tirar el dado un jugador cae en una casilla de oca (números con un círculo rojo), la oca puede avanzar el número que mostró antes el dado.

Si al tirar el dado un jugador cae en una casilla de eventos (números con un círculo amarillo), debe comprobar qué le ocurre allí. El evento se hace efectivo de inmediato. A continuación, el jugador queda a su izquierda en el orden.

Fin del juego

El juego termina cuando uno de los jugadores ha llegado o ha sobrepasado la casilla 63. Gana la partida.

JOGO DO GANSO

História do jogo

O Jogo do Ganso entusiasma as crianças há já quase 400 anos. É o jogo da vida, com as suas alegrias e dissabores: acontecem muitas coisas na vida de um ganso! Sigamo-la no seu caminho até à casa 63 sem ir parar ao charco ou à prisão...

Conteúdo

■ 1 tabuleiro, ■ 6 gansos, ■ 1 dado

Objetivo do jogo

Chegar em primeiro lugar à casa 63, a fim de ganhar o jogo.

Regras do jogo

Cada jogador escolhe uma cor e retira o ganso da sua cor. A vez de jogar de cada jogadores segue os pontos do relógio. Começa o jogador mais novo.

Na sua jogada, o jogador lança o dado uma vez e desloca a sua figura, começando na casa 1, o número de casas em conformidade com o número de pontos do dado. Podem estar vários gansos na mesma casa. Se no final da sua jogada um jogador cair numa casa de ganso (números num círculo vermelho), o ganso pode avançar o mesmo número de casas anteriormente indicado no dado. Se um jogador cair, no final da sua jogada, numa casa de acontecimentos (números num círculo amarelo), tem de ver o que lhe vai acontecer aí. O acontecimento toma-se imediatamente efectivo. Em seguida, a jogada passa para o jogador que se encontra à sua esquerda.

Fim do jogo

O jogo termina quando um jogador alcança a casa da meta (63) ou a ultrapassa. Ganhou o jogo.

Eventos

3	Salto	Puedes avanzar hasta la casilla anterior al siguiente jugador.
6	Puente	Puedes pasar el río por el puente. Avanza hasta la casilla 12.
15	Jaula de aves	El ave que tenías en la jaula ha echado a volar. Para capturarla de nuevo, retrocede a la casilla 9.
19	Hotel	Candado del duro viaje, decides pasar la noche en el hotel. Dejas de jugar un turno.
26	Casilla de dados	Si caes en esta casilla con un "3" o un "6", puedes tirar otra vez.
31	Pozo	Sólo podrás seguir avanzando cuando tires un "6" con el dado.
39	Escalera i	¡Metiste la pata! Has caído por la escalera y debes volver a la casilla 33.
42	Laberinto	Has quedado atrapado en el laberinto. Retrocede a la casilla 30.
52	Cárcel i	¡Debes ir ahora a la cárcel! Te quedas dos turnos sin jugar.
58	Muerte	En realidad tu vida debería haber acabado. Pero como se trata de un juego, puedes retroceder hasta la casilla n° 1.
63	Salida del sol i	¡Bravo! Lo has conseguido. Has llevado una verdadera vida de oca, con todos sus altibajos. Si has sido el primero en llegar aquí, has ganado la partida.

Acontecimientos

3	Salto	Podes avançar para a casa à frente do jogador seguinte.
6	Ponte	Podes atravessar o rio pela ponte. Avança até à casa 12.
15	Gaiola de pássaros	O pássaro que tinhas na gaiola voou. Para o apanhares tens de regressar à casa 9.
19	Hotel	Com sono devido à viagem cansativa decides passar a noite no hotel. Deixas de jogar uma vez.
26	Casa dos dados	Se vieste aqui parar com um "3" ou um "6", podes lançar mais uma vez o dado.
31	Poço	Só podes continuar quando tiveres obtido um "6" ao lançar o dado.
39	Escada	Ups! Caíste pela escada e tens de regressar à casa 33.
42	Labirinto	Agora perdeste-te no labirinto. Regressa à casa 30!
52	Prisão	E agora foste parar à prisão? Aqui tens de ficar duas vezes sem jogar!
58	Campa	Na realidade a tua vida teria terminado. Mas de acordo com as regras do jogo, podes começar novamente na casa 1.
63	Nascer do sol	Bravo! Conseguiste. Levaste uma verdadeira vida de ganso, com todos os seus altos e baixos. Chegaste aqui em primeiro lugar e ganhaste o jogo.