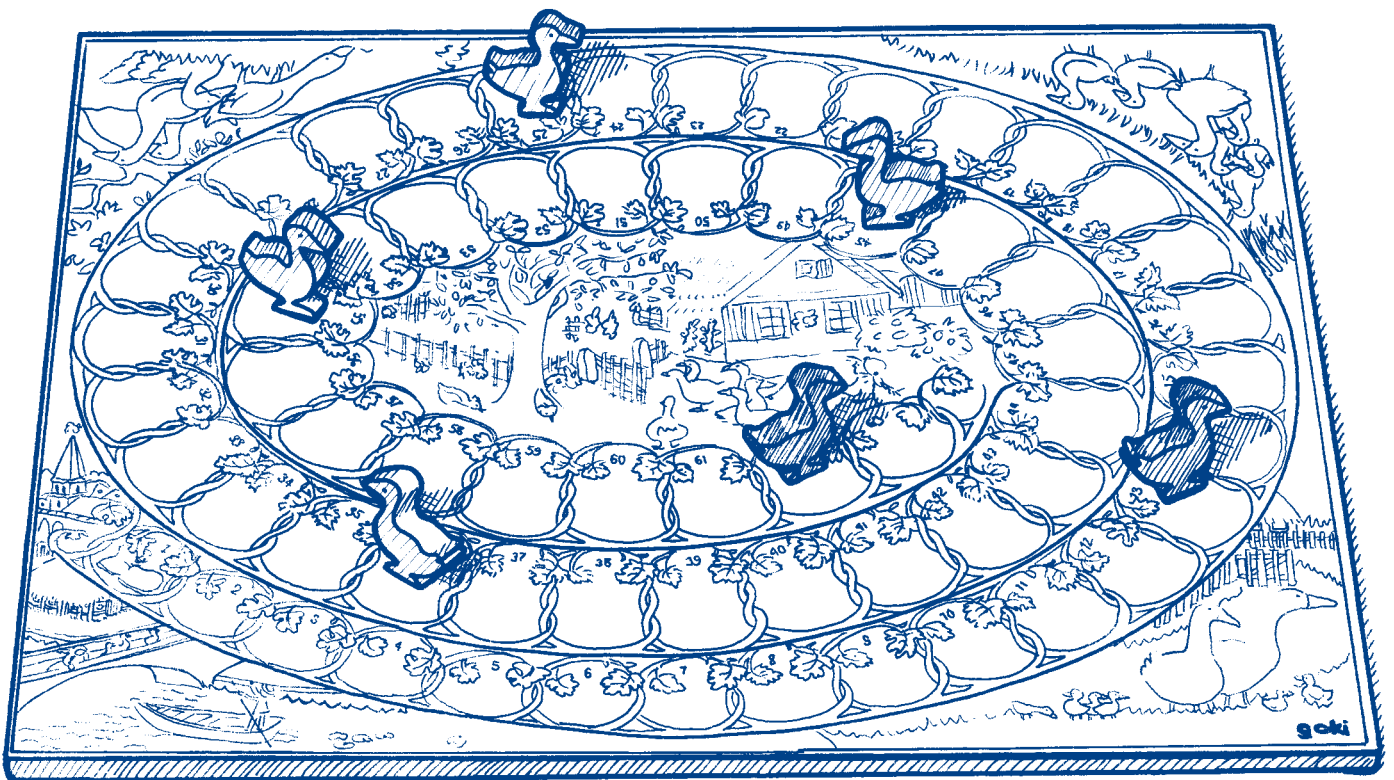
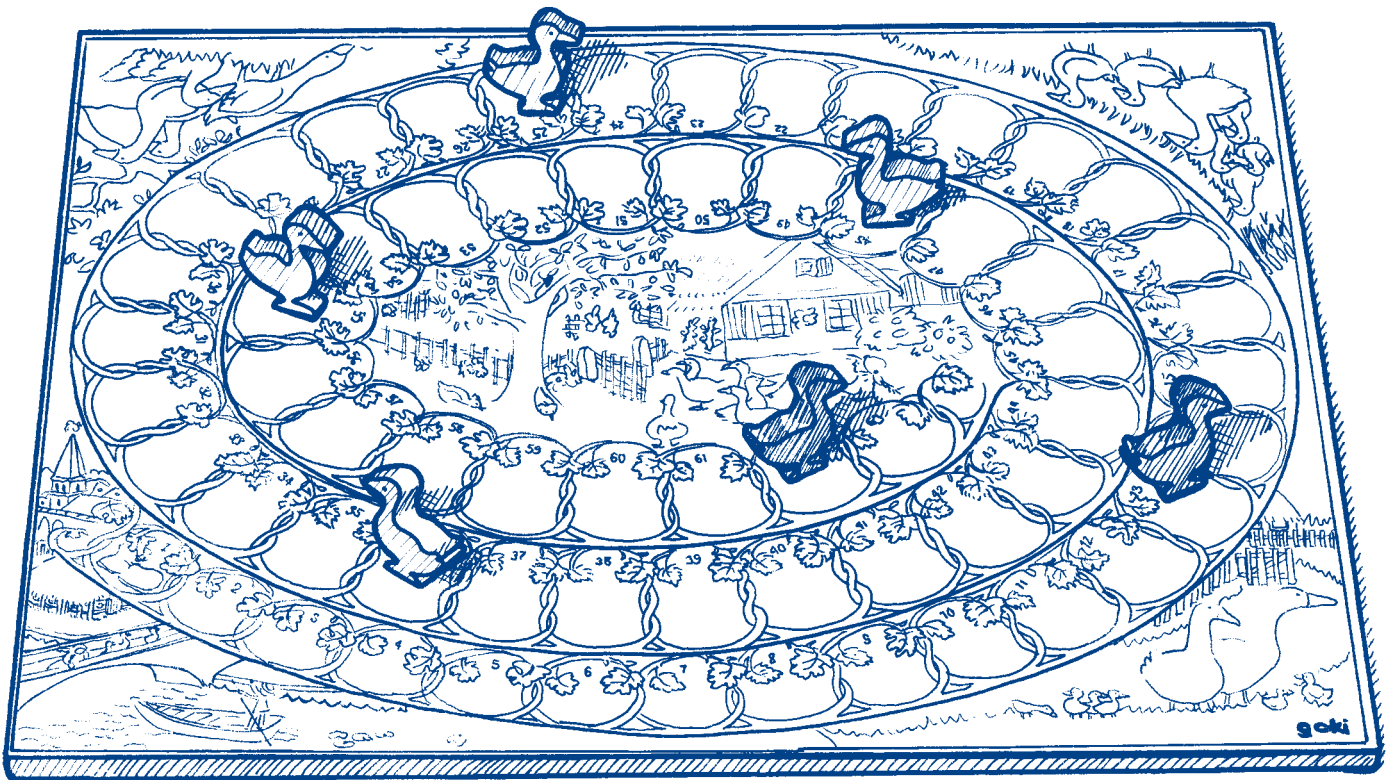


Game of the Goose
Gänsepiel
Jeu de l'oie
Juego de la oca
Ganzenbord
Gåsespil
Gioco dell'oca
Jogo do ganso
Игра в гусей



goki



Game of the Goose

The traditional game of the goose is one of the oldest and most well-known board games in Europe for 2 – 6 players.

1 game board with spaces arranged in a spiral
6 different-coloured geese as tokens
2 dice

Object of the game

Your task is to bring your goose safely from the church steeple to the „goose garden“ on your home farm.

If you are the first to lead your goose to the „goose garden“ (space 63), you have won the game. But you must land exactly on this space with the number thrown. If you throw a higher number you have to go back to the beginning and once again move your token from here by the excess number of steps.

On the way to the „goose garden“ you have to pass a number of spaces which can give you an advantage over your opponents or also set you back. Be careful that you don't get too comfortable at the „inn“ or have to go to „jail“. There are many dangerous moments in the life of a goose...

Preparation

Each player chooses the goose he would like to play with. All the participating geese are placed in the starting space by the church.

Rules

The players take it in turns to throw one die. The youngest player may begin. All the tokens start from the first space and each player moves his or her goose forward by the number thrown.

Several geese may stand in one space at the same time.

If you land on one of the following spaces (marked orange) a special event occurs in the life of your goose:

- The goose spaces (spaces 5, 14, 18, 23, 27, 32, 41, 45, 50, 54 and 59): These are lucky spaces in the life of a goose. Here you can move your goose forward again by the number thrown. If you land on another goose space you may move forward again by the number thrown.
- The bridge (spaces 6 and 12): If your goose lands on space 6 it can immediately move forward to space 12. If it lands on space 12 it must return to space 6.
- The inn (space 19): Your goose wants to take a rest. You have to miss one turn.
- The well (space 31): Your goose is thirsty from the tiring journey and falls into the well while drinking. You have to miss your turn until another goose also lands on this space or you throw a „6“, then you can move on.
- The dice (spaces 26 and 53): If your goose lands on space 26 it may move straight on to space 53. If it lands on space 53 it must go straight back to space 26. In both cases, you may throw the die again.
- The maze (space 42): Your goose has got lost in the maze – return to space 30.
- The jail (space 52): What a pity, your goose must go to jail and miss 2 turns!
- The bad fox (space 58): Your goose is killed, just before reaching the „goose garden“. But it is only pretending to be dead and may begin again from space 1.
- The goose garden (space 63): Here you have finally reached safety. If your goose is the first to arrive here you have won the game and your goose can enjoy the peaceful life on the farm.

Game variant:

The game becomes faster if you agree that it is not necessary to land exactly in space 63 to win the game. So you have won the game if you land directly in space 63 or throw a number that would take you beyond it.

We hope you have lots of fun playing one of Europe's most traditional board games.

D Gänsepiel

Das traditionelle Gänsepiel ist eines der ältesten und bekanntesten Brettspiele Europas für 2 – 6 Spieler.

1 Spielbrett mit spiralförmig angeordneten Spielfeldern
6 verschiedenfarbige Gänse als Spielfiguren
2 Würfel

Ziel des Spiels

Du sollst Dein Gänschen sicher und wohlbehalten vom Kirchturm zum „Gänsegarten“ auf dem heimatischen Bauernhof geleiten.

Wenn Du Dein Gänschen als Erste auf den „Gänsegarten“ (Feld 63) geführt hast, gewinnst Du das Spiel. Du musst dieses Feld aber genau erreichen. Wenn Du eine höhere Zahl würfelst, musst Du wieder zum Anfang zurückkehren und die überzähligen Schritte von hier aus erneut laufen.

Auf dem Weg zum „Gänsegarten“ gilt es, eine Reihe von Feldern zu passieren, die Dich manchmal gegenüber Deinen Mitspielern bevorteilen oder Dich auch zurückwerfen können. Pass auf, dass Du dich nicht in der „Herberge“ zu wohl fühlst oder ins „Gefängnis“ gehst. Es gibt viele gefährliche Momente im Leben eines Gänslings...

Spielvorbereitung

Jeder Mitspieler sucht sich eine Gans aus, mit der er spielen möchte. Alle mitspielenden Gänse werden auf das Startfeld an der Kirche gesetzt.

Die Regeln

Es wird reihum mit einem Würfel gespielt. Der jüngste Mitspieler darf beginnen. Alle Spielfiguren starten vom ersten Feld aus und jeder Spieler bewegt seine Gans um die jeweils gewürfelte Punktzahl weiter.

Auf einem Feld dürfen mehrere Gänse stehen.

Wenn Du eines der folgenden Felder (orange gekennzeichnet) würfelst, tritt ein besonderes Ereignis im Leben Deines Gänslings ein:

- Die Gänsefelder (Felder 5, 14, 18, 23, 27, 32, 41, 45, 50, 54 und 59): sind Glücksfelder im Gänseleben. Hier darfst Du Deine Gans noch einmal um die gewürfelte Augenzahl weiterziehen. Gelangst Du dabei erneut auf ein Gänsefeld, darfst Du erneut um die gewürfelte Zahl vorrücken.
- Die Brücke (Felder 6 und 12): Erreicht Deine Gans das Feld 6, kann sie sofort zu Feld 12 vorrücken. Erreicht sie das Feld 12, muss sie wieder auf das Feld 6 zurückkehren.
- Die Herberge (Feld 19): Dein Gänsling will sich ausruhen. Du musst eine Runde aussetzen.
- Der Brunnen (Feld 31): Deine Gans hat Durst von der strapaziösen Reise und fällt beim Trinken in den Brunnen. Du musst so lange aussetzen, bis eine andere Gans auf diesem Feld ebenfalls in den Brunnen fällt oder Du eine „6“ würfelst, mit der Du weiterziehen kannst.
- Die Würfel (Felder 26 und 53): Landet Deine Gans auf dem Feld 26, darf sie direkt zu Feld 53 weiterziehen. Landet sie umgekehrt auf Feld 53, muss sie sofort auf Feld 26 zurückkehren. In beiden Fällen darfst Du noch einmal würfeln.
- Das Labyrinth (Feld 42): Deine Gans hat sich im Labyrinth verirrt – zurück auf Feld 30.
- Das Gefängnis (Feld 52): So ein Unglück, Du musst mit Deiner Gans ins Gefängnis gehen und 2 Runden aussetzen!
- Der böse Fuchs (Feld 58): Deine Gans wird getötet, so kurz vor dem „Gänsegarten“. Aber Sie hat sich nur tot gestellt und darf auf Feld 1 wieder von vorne anfangen.
- Der Gänsegarten (Feld 63): Hier bist Du endlich in Sicherheit. Wenn Deine Gans als Erste hier angelangt ist, hast Du das Spiel gewonnen und Deine Gans kann das friedliche Leben auf dem Bauernhof genießen.

Spielvariante:

Das Spiel wird schneller, wenn Ihr vereinbart, dass es reicht das Spielfeld 63 nicht genau zu treffen, um zu gewinnen. Du hast das Spiel also gewonnen, wenn Du das Feld 63 direkt erreichst oder darüber hinaus gehen müsstest.

Wir wünschen Euch jetzt viel Spaß bei einem der traditionsreichsten Brettspiele Europas.

F Jeu de l'oie

Le jeu de l'oie est l'un des jeux traditionnels les plus anciens et les plus connus en Europe pour 2 à 6 joueurs.

1 plateau de jeu avec des cases disposées en spirale
6 oies de différentes couleurs comme pions
2 dés

But du jeu

Tu dois accompagner ton oie de l'église jusqu'au « jardin des oies » de ta ferme de manière à ce qu'elle arrive en sécurité.

Tu gagnes le jeu si tu arrives le premier à amener ton oie au « jardin des oies » (case 63). Mais tu dois atteindre cette dernière case en obtenant le chiffre exact avec les dés. Si tu obtiens un nombre plus grand, tu dois aller jusqu'au but puis revenir en arrière pour déplacer ton oie du nombre de cases indiqué par les dés.

Le parcours qui mène au « jardin des oies » comprend une série de cases dont certaines peuvent parfois te donner un avantage sur tes adversaires, alors que d'autres peuvent te pénaliser. Fais bien attention à ne pas te sentir trop à l'aise à l'« auberge » ou à ne pas finir en « prison ». Il y a beaucoup de moments dangereux dans la vie d'une oie ...

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit l'oie avec laquelle il veut jouer. Toutes les oies choisies sont placées sur la case de départ avec l'église.

Règles de jeu

Le jeu se joue en lançant les dés, chacun à son tour. C'est au joueur le plus jeune de commencer. Tous les pions partent de la première case et chaque joueur fait avancer son oie du nombre de points indiqué en lançant les dés.

Une case peut être occupée par plusieurs oies.

Si tu arrives sur l'une des cases suivantes (marquées en orange), il se produit un événement particulier dans la vie de ton oie :

- Les cases avec l'oie (cases 5, 14, 18, 23, 27, 32, 41, 45, 50, 54 et 59) portent chance dans la vie d'une oie. Car elles lui permettent de doubler les points des dés. Si tu arrives à nouveau sur une case avec une oie, tu as le droit de doubler une nouvelle fois les points des dés.
- Le pont (cases 6 et 12) : si ton oie tombe sur la case 6, elle saute immédiatement à la case 12. Si elle atteint la case 12, elle est renvoyée à la case 6.
- L'auberge (case 19) : ton oie veut faire une pause. Tu es donc obligé de passer ton tour.
- Le puits (case 31) : fatiguée par son voyage ton oie a soif et tombe dans le puits en buvant. Tu ne peux pas quitter cette case tant qu'une autre oie ne tombe pas à son tour dans le puits, ou alors tu dois obtenir un « 6 » en lançant les dés.
- Les dés (cases 26 et 53) : si ton oie arrive sur la case 26, elle saute directement à la case 53. En revanche, si elle arrive sur la case 53, elle est immédiatement renvoyée à la case 26. Dans les deux cas, tu as le droit de lancer les dés encore une fois.
- Le labyrinthe (case 42) : si ton oie se perd dans le labyrinthe, elle doit revenir à la case 30.
- La prison (case 52) : quel malheur ! Tu dois aller en prison avec ton oie et passer 2 fois ton tour !
- Le méchant renard (case 58) : l'oie est tuée, juste devant le « jardin des oies ». Mais elle n'a fait que semblant d'être morte et revient à la case 1 d'où elle recommence le jeu.
- Le jardin des oies (case 63) : tu es enfin en sécurité. Si ton oie arrive la première sur la case, tu as gagné le jeu et ton oie peut profiter d'une vie tranquille à la ferme.

Variante de jeu

Le jeu se déroule plus rapidement si, pour gagner, vous convenez que vous pouvez atteindre la case 63 sans obtenir de point exact avec les dés. Tu as alors gagné le jeu en atteignant la case 63 soit directement en obtenant le chiffre exact avec les dés, soit en obtenant un chiffre plus grand.

Amusez-vous bien avec ce grand classique des jeux de société en Europe.

E Juego de la oca

El juego de la oca tradicional es uno de los juegos de mesa de 2 a 6 jugadores más antiguo y más conocido de Europa.

1 tablero con casillas dispuestas en espiral
6 ocas de diferentes colores como fichas
2 dados

Objetivo del juego

Deberás guiar tu oca sana y salva desde la torre de la iglesia hasta „el jardín de la oca“ de su granja natal.

Si tu oca ha llegado la primera al „jardín de la oca“ (casilla 63), ganas el juego. Deberás llegar a esta casilla con la tirada exacta. Si los dados indican un número mayor, deberás retroceder hacia el principio tantas casillas como puntos sobren y desde aquí continuar.

En el camino hacia „el jardín de la oca“ pasarás por una serie de casillas que, a veces, te harán adelantar a los otros jugadores o también te harán perder el turno. Ten cuidado de no acomodarte en la „posada“ o de acabar en la „cárcel“. En la vida de una oca hay muchos peligros...

Preparación del juego

Cada jugador elige la oca con la que quiere jugar. Todas las ocas jugadoras se colocarán en la casilla de salida, en la iglesia.

Las reglas

Se juega por turnos con un dado. El jugador más joven es el que empieza. Todas las fichas empiezan en la primera casilla y cada jugador mueve su oca tantas casillas como puntos marquen los dados.

En una casilla podrán estar varias ocas.

Si caes en una de las siguientes casillas (marcadas en naranja), un acontecimiento especial aparece en la vida de tu oca:

- Las casillas de oca (casillas 5, 14, 18, 23, 27, 32, 41, 45, 50, 54 y 59): son casillas de suerte en la vida de la oca. Aquí tu oca puede volver a adelantar el número que aparece en los dados. Si vuelves a caer en una casilla de oca, puedes volver a tirar los dados.
- El puente (casillas 6 y 12): Si tu oca cae en la casilla 6, puede avanzar inmediatamente a la casilla 12. Si estás en la casilla 12, deberá retroceder a la casilla 6.
- La posada (casilla 19): Tu oca quiere descansar. Deberás dejar pasar una ronda.
- El pozo (casilla 31): Después de tan agotador viaje, tu oca tiene sed y al beber se cae al pozo. Deberás permanecer allí hasta que otra oca caiga en la misma casilla del pozo o hasta que saques un „6“ y poder continuar.
- Los dados (casillas 26 y 53): Si tu oca aterriza en la casilla 26, puede avanzar directamente a la casilla 53. Si por el contrario aterriza en la casilla 53, deberá retroceder a la casilla 26. En ambos casos puedes volver a tirar los dados.
- El laberinto (casilla 42): Tu oca se ha perdido en el laberinto – vuelve a la casilla 30.
- La cárcel (casilla 52): ¡Qué mala suerte! tendrás que ir a la cárcel con tu oca y permanecer 2 rondas sin tirar.
- El zorro malvado (casilla 58): Se han comido a tu oca justo antes de llegar al „jardín de la oca“. Pero sólo se estaba haciendo la muerta y puede volver a empezar desde el principio en la casilla 1.
- El jardín de la oca (casilla 63): Aquí por fin estarás a salvo. Si tu oca llega la primera, habrá ganado el juego y podrá disfrutar de la tranquila vida de la granja.

Variación del juego:

El juego será más rápido si se acuerda que para ganar vale simplemente llegar a la casilla 63 sin el número exacto de puntos. Habrás ganado el juego si llegas a la casilla 63 directamente o te pasas.

Ahora esperamos que se divierta mucho con uno de los juegos de mesa de más larga tradición en Europa.

Het traditionele ganzenbord is een van de oudste en bekendste bordspelen van Europa voor 2 - 6 spelers.

1 speelbord met spiraalvormig geplaatste speelvelden
6 verschillend gekleurde ganzen als speelfiguren
2 dobbelstenen

Doel van het spel

Je moet je gans veilig en wel van de kerktoren naar de ganzentuin op de boerderij brengen.

Als je je gans als eerste naar de ganzentuin (veld 63) hebt gebracht, win je het spel. Je moet dit veld echter exact bereiken. Als je een te hoog getal werpt, moet je weer naar de start terugkeren en de overtollige stappen van hier uit opnieuw zetten.

Op weg naar de ganzentuin passeer je een reeks velden, die je soms kunnen bevoordelen tegenover je medespelers, maar soms ook in je nadeel kunnen zijn. Pas op dat je je in de herberg niet te veel op je gemak voelt of dat je niet in de gevangenis belandt. Er zijn veel gevaarlijke momenten in het leven van een gans.

Spelvoorbereiding

Elke speler kiest een gans waarmee hij wil spelen. De gekozen ganzen worden op het startveld aan de kerk geplaatst.

De regels

Er wordt om de beurt met een dobbelsteen gegooid. De jongste speler mag beginnen. Alle speelfiguren vertrekken vanaf het eerste veld en elke speler verplaatst zijn gans telkens even veel velden als het aantal ogen dat hij gegooid heeft. Op een veld mogen meerdere ganzen staan.

Als je op een van de volgende velden (die oranje gemarkeerd zijn) terechtkomt, doet zich een bijzondere gebeurtenis in het leven van je gans voor:

- De ganzenvelden (velden 5, 14, 18, 23, 27, 32, 41, 45, 50, 54 en 59) zijn geluksvelden in het ganzenleven. Hier mag je je gans nogmaals met het gegooid aantal ogen vooruitzetten. Kom je daarbij opnieuw op een ganzenveld terecht, dan mag je nogmaals met het gegooid aantal ogen voortgaan.
- De bruggen (velden 6 en 12). Bereikt je gans veld 6, dan kan hij direct naar veld 12 gaan. Bereikt hij echter veld 12, dan moet weer naar veld 6 terugkeren.
- De herberg (veld 19). Je gans wil even uitrusten. Je moet een ronde overslaan.
- De bron (veld 31). Je gans heeft dorst van de vermoeiende reis en valt bij het drinken in de bron. Je moet je beurt overslaan tot een andere gans op dit veld terechtkomt en eveneens in de bron valt, of tot je een 6 gooit, die je dan ook mag zetten.
- De dobbelstenen (velden 26 en 53). Komt je gans op veld 26 terecht, dan mag hij direct naar veld 53 gaan. Komt hij echter op veld 53 terecht, dan moet hij direct naar veld 26 terugkeren. In beide gevallen mag je nog een keer gooien.
- Het labyrint (veld 42). Je gans is verdwaald in het labyrint – terug naar veld 30.
- De gevangenis (veld 52). Wat een pech! Je gans moet naar de gevangenis en 2 beurten overslaan!
- De boze vos (veld 58). Je gans wordt gedood, zo kort voor de ganzentuin. Maar hij heeft zich slechts dood gehouden en mag vanaf veld 1 weer opnieuw beginnen.
- De ganzentuin (veld 63). Hier ben je eindelijk veilig. Als jouw gans als eerste hier aankomt, ben jij de winnaar van het spel en kan je gans genieten van het ongestoorde leven op de boerderij.

Spelvariant

Het spel wordt sneller als jullie afspreken dat je niet exact op veld 63 terecht hoeft te komen, om het spel te winnen. In dit geval ben je de winnaar, als je gans veld 63 als eerste bereikt met een exacte of te hoge worp.

Wij wensen jullie veel plezier met het bekendste bordspel van Europa.

Det traditionelle gåsespil er et af de ældste og mest kendte brætspil i Europa. Spillet er beregnet til 2-6 spillere.

1 spilleplade med spiralformede spillefelter
6 spillefigurer i form af gæs i forskellige farver
2 terninger

Meningen med spillet

I dette spil gælder det om at få din gås bragt sikkert og godt fra kirketårnet hen til gåsehaven på bondegården. Du har vundet spillet, hvis du som den første har fået ført din gås tilbage til gåsehaven (felt 63). Feltet skal dog rammes præcist, dvs. hvis du slår et højere tal, må du rykke tilbage til starten og inddrage de overskydende tal som ekstra skridt. På vej hen til gåsehaven skal du passere en række felter, der enten stiller dig bedre eller dårligere i forhold til dine medspillere. Pas på, at du ikke kommer til at føle dig for godt tilpas på "herberget" eller ryger i "fængsel". Ja, din lille gås kan komme ud for mange farer, der lurder derude...

Forberedelse af spillet

Hver spiller vælger den gås, han/hun ønsker at spille med. Herefter placeres alle gæs på startfeltet foran kirken.

Spilleregler

Spillerne slår efter tur. Den yngste spiller starter. Alle brikker starter fra det første felt og rykkes frem det antal gange, der svarer til øjnene på terningen.

Der må gerne stå flere gæs på et felt.

Hvis du havner på et af følgende felter (orange), indtræder der en bestemt begivenhed i gåsens liv:

- Gåsefelterne (felt 5, 14, 18, 23, 27, 32, 41, 45, 50, 54 og 59) er de gode felter i gåsens liv, for herfra må der rykkes frem det samme antal gange som sidst slået. Det samme gælder, hvis du skulle være så heldig at lande på et gåsefelt igen.
- Bro (felt 6 og 12): Hvis gåsen lander på felt 6, må der straks rykkes frem til felt 12. Lander den på felt 12, skal der derimod rykkes tilbage til felt 6.
- Herberg (felt 19): Din gås trænger til at hvile sig. Spring derfor en runde over.
- Brønd (felt 31): Din gås er blevet tørstig efter den anstrengende rejse, men er så uheldig at falde i brønden, da den går hen for at slukke sin tørst. Du springes nu over, indtil en anden gås lander på feltet og falder i brønden eller indtil du slår en sekser, så du kan komme videre.
- Terninger (felt 26 og 53): Hvis din gås lander på felt 26, må der rykkes direkte frem til felt 53. Lander den derimod på felt 53, skal den tilbage til felt 26. I begge tilfælde må du kaste terningen en gang til.
- Labyrinth (felt 42): Din gås er faret vild i labyrinten – gå tilbage til felt 30.
- Fængsel (felt 52): Det var ikke så godt! Din gås skal en tur i fængslet, og det betyder, at du springes de næste to runder over!
- Den onde ræv (felt 58): Lige inden den når gåsehaven, bliver din gås slået ihjel. Men heldigvis er den ikke død alligevel, dvs. den må begynde forfra på felt 1.
- Gåsehaven (felt 63): Her er gåsen heldigvis i sikkerhed. Hvis din gås er kommet først i mål, har du vundet spillet. Din gås kan nu nyde livet på bondegården i fred og ro.

Spillevariant:

Spillet bliver hurtigere, hvis I aftaler, at man ikke behøver at ramme spillefelt nr. 63 helt præcist for at vinde. Du har med andre ord vundet spillet, hvis du rammer felt 63 præcist eller kommer ud over dette.

Rigtig god fornøjelse med et af Europas ældste brætspil.

① Gioco dell'oca

Il tradizionale gioco dell'oca è uno dei più vecchi e più noti giochi da tavolo d'Europa per 2 a 6 giocatori.

1 tavolo con caselle disposte a spirale
6 oche di diverso colore che fungono da pedine
2 dadi

Scopo del gioco

Devi accompagnare la tua oca dal campanile al "giardino delle oche" della tua fattoria in modo che arrivi sicura e sana e salva.

Vinci se riesci a portare per primo la tua oca al "giardino delle oche" (casella 63). L'importante però è che tu raggiunga questa casella ottenendo con i dadi il numero esatto. Se lanci un numero più grande, devi tornare indietro al punto di partenza e da lì ripetere i passi in soprannumero.

Il percorso che conduce al "giardino delle oche" comprende una serie di caselle di cui alcune possono avvantaggiarti rispetto agli avversari, mentre altre possono penalizzarti. Fa attenzione a non sentirti un po' troppo a tuo agio nella "locanda" o a non andare in "prigione". Ci sono molti momenti pericolosi nella vita di un'oca...

Preparazione del gioco

Ogni giocatore sceglie l'oca con cui vuole giocare. Tutte le oche scelte vengono poste sulla casella di partenza, con la chiesa.

Regole

Si gioca tirando i dadi a turno. Comincia il giocatore più giovane. Tutte le pedine partono dalla prima casella, e ogni giocatore fa avanzare la sua oca del numero di caselle indicate dai dadi.

Una casella può essere occupata da più oche.

Se finisci in una delle seguenti caselle (contrassegnate in arancione), accade qualcosa di speciale nella vita della tua oca:

- le caselle con l'oca (caselle 5, 14, 18, 23, 27, 32, 41, 45, 50, 54 e 59) sono caselle fortunate nella vita di un'oca. La tua oca avanza infatti una seconda volta del numero di caselle già ottenuto lanciando i dadi. Se arrivi nuovamente in una casella con l'oca, la tua oca avanza ancora una volta del numero di caselle ottenuto con i dadi.
- Il ponte (caselle 6 e 12): se la tua oca raggiunge la casella 6, salta immediatamente alla casella 12. Se invece raggiunge la casella 12, deve tornare alla casella 6.
- La locanda (casella 19): la tua oca vuole riposarsi. Devi perciò fermarti un giro.
- Il pozzo (casella 31): la tua oca ha sete a causa del faticoso viaggio, e mentre beve cade nel pozzo. Devi allora fermarti finché un'altra oca finisce in questa casella, cioè cade anch'essa nel pozzo, oppure ottieni con i dadi un "6" che ti permette di continuare.
- I dadi (casella 26 e 53): se la tua oca finisce nella casella 26, salta direttamente alla casella 53. Se invece finisce nella casella 53, deve tornare immediatamente alla casella 26. In entrambi i casi hai il diritto di lanciare i dadi ancora una volta.
- Il labirinto (casella 42): se la tua oca si smarrisce nel labirinto, deve tornare alla casella 30.
- La prigione (casella 52): che sfortuna! Devi andare in prigione con la tua oca e fermarti 2 giri!
- La volpe cattiva (casella 58): la tua oca viene uccisa proprio davanti al "giardino delle oche". Però ha fatto solo finta di esser morta; torna alla casella 1 da dove ricomincia dall'inizio.
- Il giardino delle oche (casella 63): qui sei finalmente al sicuro. Se la tua oca arriva per prima in questa casella, hai vinto il gioco e la tua oca può godersi una vita tranquilla in fattoria.

Variante di gioco

Il gioco diventa più veloce se si decide che, per vincere, basta raggiungere la casella 63 anche ottenendo con i dadi un numero non esatto. Vinci dunque il gioco o raggiungendo direttamente la casella 63 tirando con i dadi il numero esatto, oppure ottenendo un numero più grande di quello esatto.

Vi auguriamo buon divertimento adesso con uno dei giochi da tavolo con la più grande tradizione in Europa.

P Jogo do ganso

O tradicional Jogo do Ganso é um dos jogos de tabuleiro mais antigos e conhecidos da Europa para 2 a 6 jogadores.

1 tabuleiro de jogo com casas dispostas em forma de espiral
6 gansos de cores diferentes como peões de jogo
2 dados

Objectivo do jogo

Deves levar o teu gansinho são e salvo desde a torre de igreja até ao „jardim dos gansos“ na quinta.

Quando conseguires fazer com que o teu gansinho chegue em primeiro lugar ao „jardim dos gansos“ (casa 63), ganhas o jogo. Mas tens de chegar exactamente a esta casa. Se te sair um número mais alto ao lançar o dado, tens de regressar ao início e voltar a andar o número de casas que sobrou a partir daí.

A caminho do „jardim dos gansos“ tens de passar por várias casas que, às vezes, podem dar-te uma vantagem ou também atrasar-te em relação aos teus adversários. Presta atenção para não te sentires demasiado bem no „abrigo“ nem ires para a „prisão“. Há muitos momentos perigosos na vida de um gansinho...

Preparação do jogo

Cada jogador escolhe um ganso com o qual gostaria de jogar. Todos os gansos do jogo são colocados na casa partida, situada na igreja.

As regras

Joga-se à vez com um dado. O jogador mais novo inicia o jogo. Todos os peões do jogo partem da primeira casa e cada jogador move para a frente o seu ganso conforme os pontos que saem no dado.

Podem estar vários gansos numa única casa.

Se te sair no dado as seguintes casas (diferenciadas com a cor laranja), ocorre um acontecimento especial na vida do teu gansinho:

- As casas do ganso (casas 5, 14, 18, 23, 27, 32, 41, 45, 50, 54 e 59): são casas da sorte na vida do ganso. Aqui deves continuar a mover o teu ganso conforme o número de pontos que saem no dado. Ao chegar novamente a uma casa do ganso, deves avançar mais uma vez, conforme o número que sair no dado.
- A ponte (casas 6 e 12): Quando o teu ganso chegar à casa 6, pode avançar de imediato para a casa 12. Quando chegar à casa 12, deve regressar novamente à casa 6.
- O abrigo (casa 19): O teu gansinho quer descansar. Tens de ficar na casa durante uma volta.
- A fonte (casa 31): O teu ganso ficou com sede devido à viagem cansativa e cai ao beber na fonte. Tens de ficar o tempo que necessário até que um outro ganso também caia na fonte desta casa ou até que te saia um „6“ ao lançar o dado, com o qual podes continuar em frente.
- Os dados (casa 26 e 53): Se o teu ganso cair na casa 26, pode avançar directamente para a casa 53. Se, pelo contrário, cair na casa 53, tem de regressar de imediato para a casa 26. Nas duas situações, podes lançar o dado mais uma vez.
- O labirinto (casa 42): O teu ganso perdeu-se no labirinto. Volta à casa 30.
- A prisão (casa 52): Que falta de sorte, tens de ir com o teu ganso para a prisão e ficar lá durante 2 voltas!
- A raposa má (casa 58): O teu ganso é morto quase ao chegar ao „jardim dos gansos“. Mas afinal ele só se fez de morto e deve recomeçar a partir da casa 1.
- O jardim dos gansos (casa 63): Aqui estás finalmente em segurança. Se o teu ganso for o primeiro a chegar aqui ganhaste o jogo e o teu ganso pode aproveitar a vida tranquila da quinta.

Variante do jogo:

O jogo torna-se mais rápido se combinarem que, para ganhar, não é preciso sair o número certo para chegar à casa 63. Nesse caso, ganhas o jogo quando chegas à casa 63 directamente ou quando tiveres de sair de lá.

Esperamos que se divirtam muito com um dos jogos de tabuleiro mais antigos da Europa.

Традиционная игра в гусей является одной из старейших и известнейших настольных игр Европы для 2 – 6 игроков.

1 игровая доска с полями, образующими спираль
6 разноцветных игровых фишки в виде гусей
2 кубика

Цель игры

Ты должен довести своего гуся от церкви до „гусяного сада“ на родном крестьянском дворе. Победителем становится тот, кто первым доведёт своего гуся до „гусяного сада“ (поле 63). Однако на это поле нужно попасть точным ходом. Если на кубике выпадет большее число очков, игрок обязан вернуться обратно и продолжить с этого поля оставшиеся шаги.

На пути к „гусяному саду“ тебе придется пройти целый ряд полей, одни из которых дают тебе преимущество перед другими игроками, а другие – затрудняют путь. Будь внимателен и постарайся не задерживаться на „постоялом дворе“ и не попасть в „тюрьму“. В жизни гуся хватает опасных моментов...

Подготовка к игре

Каждый из игроков выбирает себе гуся, которым он будет играть. Все участвующие в игре гуси устанавливаются на начальное поле у церкви.

Правила

Игра ведётся по очкам, выпавшим на кубике. Начинает самый юный игрок. Все игровые фишки начинают с первого поля, и игроки перемещают своих гусей на столько шагов, сколько очков выпало на кубике.

На одном поле могут стоять несколько гусей.

Если твой гусь попадает на одно из следующих полей (оранжевого цвета), в его жизни происходит определённое событие:

- Гусиные поля (поля 5, 14, 18, 23, 27, 32, 41, 45, 50, 54 и 59): это поля удачи в гусиной жизни. Здесь ты можешь ещё раз продвинуть своего гуся на выпавшее число шагов. Если ты опять попадаешь на гусиное поле, то можешь снова повторить выпавшее число шагов.
- Мост (поля 6 и 12): Если твой гусь попадает на поле 6, его нужно сразу продвинуть до поля 12. При попадании на поле 12 придется возвращаться назад на поле 6.
- Постоялый двор (поле 19): Твой гусь хочет отдохнуть. А ты пропускаешь ход.
- Ручей (поле 31): У твоего гуся жажда после утомительного путешествия, и, пытаясь напиться, он падает в ручей. Ты обязан пропускать ход до тех пор, пока другой гусь также не упадет в ручей на этом поле, или пока ты не выбросишь „6“, после чего можно продолжать свой путь.
- Кубики (поля 26 и 53): Если твой гусь попадает на поле 26, он может сразу перейти на поле 53. Но если он наоборот попадет на поле 53, он должен вернуться на поле 26. В обоих случаях ты имеешь право бросить ещё раз.
- Лабиринт (поле 42): Твой гусь заблудился в лабиринте – возвращайся обратно на поле 30.
- Тюрьма (поле 52): Такое несчастье, твой гусь попал в тюрьму, и ты пропускаешь 2 хода!
- Голодная лиса (поле 58): Твой гусь погиб, а ведь до „гусяного сада“ оставалось так немного. Однако он лишь притворился мертвым и может снова начать с поля 1.
- Гусиный сад (поле 63): Здесь ты в безопасности. Если твой гусь пришел сюда первым, ты выиграл игру, и твой гусь может наслаждаться спокойной жизнью на крестьянском дворе.

Вариант игры:

Игра станет быстрее, если вы договоритесь, что для победы необязательно точно попадать на поле 63. Таким образом, в игре победит тот, кто встанет на поле 63 или пройдет его на своем ходе.

Желаем вам хорошо провести время за одной из самых традиционных настольных игр Европы.

