

Gänse-Spiel

T.Nr. 74527



Gänse-Spiel

In diesem munteren Würfelspiel geht es um die Gans. Wenn auch die Erlebnisgeschichte der Gans etwas abenteuerlich anmutet, so spornt sie doch an, einmal nachzuspielen, was sich im Leben dieses Federviehs so alles abspielt. Das Gänsepiel ist ein Spiel für 2—4 Personen ab 4 Jahren.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Spielregeln

Die Spieler kommen reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt.

In seinem Zug würfelt der Spieler einmal und bewegt seine Spielfigur beginnend auf Feld 1 um die angegebene Anzahl an Feldern fort. Landet er auf einem Ereignisfeld, muß er nachschauen, was ihm dort passiert. Das Ereignis tritt sofort in Kraft. Anschließend fährt der Spieler zu seiner Linken mit der Runde fort.

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 10 zurück. |
| 19: Hotel; | müde von der anstrengenden Reise legst du Dich im Hotel für die Nacht zur Ruhe. Du mußt einmal aussetzen. |
| 26: Würfelfeld; | bis Du mit einer »3« oder »6« hier gelandet, darfst Du gleich noch einmal würfeln. |
| 31: Brunnen; | Du darfst erst weiter ziehen, wenn Du eine «6« gewürfelt hast. |
| 39: Treppe; | Du ungeschickter Entenfuß! Du bist die Treppe hinuntergefallen 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 auch 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, hat Du das Spiel gewonnen.
- Gänsefelder: Beendet ein Spieler seine Bewegung auf einem Gänsefeld, so darf die Figur nochmals um die zuvor gewürfelte Zahl vorgerückt werden.
Gänsefelder sind Ereignisfelder auf denen eine Gans abgebildet ist.

Spielende

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