

Jeu de l'oie Goose game



CLASSIC BY DJECO

5-12



Jeu de l'oie - Goose game

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



F Règle du jeu

Jeu de l'oie



De 5 à 12 ans



1 à 4 joueurs



10 min

But du jeu : Arriver le premier sur la case n°63.

Déroulement de la partie :

Le plus jeune commence. Puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur lance les 2 dés et avance son pion du nombre de cases égal à la somme des dés.

Lorsqu'un pion arrive sur une case occupée par un autre pion, ce dernier recule jusqu'à la case occupée par le pion qui vient de prendre sa place.

Au commencement de la partie, si un joueur obtient la somme de 9 avec un 6 et un 3 il avance jusqu'à la case n°26.

S'il fait 9 avec un 4 et un 5, il avance jusqu'à la case 53.

Les cases " papillon " 9, 18, 27, 36, 45 et 54 permettent au joueur d'avancer une deuxième fois du nombre de points obtenus au dernier lancer des dés.

Les cases spéciales :



Case 6 - L'envol de l'oiseau : le joueur avance jusqu'à la case 12.



Case 19 - Le repos du hibou : le joueur doit passer son prochain tour.



Case 31 - La toile d'araignée : Le joueur doit attendre qu'un autre pion arrive sur cette case pour en sortir. Il se rendra alors sur la case précédemment occupée par le pion qui vient de prendre sa place.



Case 42 - L'araignée : le joueur recule jusqu'à la case 30.



Case 52 - La noix fermée : Le joueur doit attendre qu'un autre pion arrive sur cette case pour en sortir. Il se rendra alors sur la case précédemment occupée par le pion qui vient de prendre sa place.



Case 58 - La chute de cailloux : le joueur repart à la case 1 du parcours.

Fin de la partie :

Le premier joueur à arriver sur la case 63 gagne la partie.

!!! Attention il faut y arriver pile : si un joueur fait un score aux dés supérieur au nombre de cases le séparant de la victoire, il devra reculer d'autant de cases supplémentaires

Goose game



Ages 5 to 12



1 to 4 players



10 min

Aim of the game: Be the first to get to square 63.

Playing the game:

The youngest player starts. The game is then played in a clockwise manner.

On their turn, each player rolls both dice and moves the designated number of squares with their counter.

When a counter arrives in a square occupied by another counter, the latter must move backwards to the square occupied by the counter that has just taken its place.

At the start of the game, if a player rolls 9 with a 6 and a 3, they move to square 26.

If they roll 9 with a 4 and a 5, they move to square 53.

"Butterfly" squares 9, 18, 27, 36, 45 and 54, allow a player to move forward a second time according to the number obtained on the last roll of the dice.

Special squares:



Square 6 - The Bird's Flight: The player moves to square 12.



Square 19 - The Owl's Rest: The player misses their next turn.



Square 31 - The Spider's Web: The player must wait until another counter enters this square to move. They must then move to the square previously occupied by the player that has just taken their place.



Square 42 - The Spider: The player moves backwards to square 30.



Square 52 - The Closed Nut: The player must wait until another counter enters this square to move. They must then move to the square previously occupied by the player that has just taken their place.



Square 58 - Falling Stones: The player moves back to square 1 on the board.

End of the game:

The first player to get to square 63 wins the game.

!!! But the player must roll the right number: If the score on the dice is higher than the number of squares separating them from victory, they must then count backwards from the final square.

D Spielregeln



5 à 12 Jahre



1 - 4 Spieler



10 min

Gänsespiel

Ziel des Spiels: Der Spieler, der zuerst das Feld 63 erreicht, gewinnt.

Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird dann im Uhrzeigersinn.

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln und setzt seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl vor.

Wer mit dem letzten Punkt seiner Augenzahl auf ein Feld trifft, das von einer fremden Spielfigur besetzt ist, schlägt diese Figur und setzt seine eigene auf das Feld. Der geschlagene Spieler muss zu dem Feld zurückkehren, auf dem der Spieler, der ihn geschlagen hat, zuletzt stand.

Wenn ein Spieler in der ersten Runde eine 6 und eine 3 würfelt, darf er bis auf das Feld 26 vorrücken.

Wenn er eine 4 und eine 5, würfelt, gelangt er damit direkt auf Feld 53.

Gelangt ein Spieler auf eines der „Schmetterlingsfelder“ 9, 18, 27, 36, 45 oder 54, darf er ein zweites Mal um die gewürfelte Augenzahl vorrücken.

Die Spezialfelder:



Feld 6 - Der Abflug des Vogels: Der Spieler darf auf Feld 12 vorrücken.



Feld 19 - Der Mittagsschlaf der Eule: Der Spieler muss in der nächsten Runde aussetzen.



Feld 31 - Das Spinnennetz: Der Spieler muss warten, bis ein Mitspieler auf das Feld gelangt und ihn befreit. Anschließend muss er auf das Feld zurückgehen, auf dem der Spieler, der ihn befreit hat, vorher stand.



Feld 42 - Die Spinne: Der Spieler muss auf das Feld 30. zurückkehren.



Feld 52 - Die geschlossene Nuss: Der Spieler muss warten, bis ein Mitspieler auf das Feld gelangt und ihn befreit. Anschließend muss er auf das Feld zurückgehen, auf dem der Spieler, der ihn befreit hat, vorher stand.



Feld 58 - Der Steinschlag: Der Spieler muss von vorne anfangen und kehrt zu Feld 1 zurück.

Spielende:

Gewonnen hat der Spieler, der als erstes das Feld 63 erreicht.

!!! Er muss das Zielfeld mit einem genauen Wurf erreichen. Übersteigt die gewürfelte Augenzahl die Zahl der Felder, die ihn noch vom Sieg trennen, muss er entsprechend viele Felder in die entgegengesetzte Richtung ziehen.



5 à 12 jaar



1 - 4 spelers



10 min

Doel van het spel: Als eerste vakje nummer 63 bereiken.

Verloop van de partij:

De jongste speler begint. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

Als het zijn beurt is, gooit de speler de 2 dobbelstenen en zet zijn pion zoveel vakjes vooruit als de som van de ogen van de dobbelstenen.

Als een pion op een vakje komt waar al een andere pion staat, gaat deze laatste terug naar het vakje waar de pion vandaan komt die zijn plaats heeft ingenomen.

Als een speler bij zijn eerste beurt een 6 en een 3 gooit, in totaal 9, zet hij zijn pion op vakje nummer 26.

Als hij 4 en 5, gooit, zet hij zijn pion op vakje nummer 53.

Als een speler met zijn pion op één van de "vlinder"-vakjes 9, 18, 27, 36, 45 en 54 komt, mag hij zijn pion nogmaals het laatst gegooide aantal vakjes vooruit zetten.

De speciale vakjes:



Vakje 6 - De vogel vliegt op: de speler gaat door naar vakje 12.



Vakje 19 - De rustende uil: de speler moet de volgende beurt voorbij laten gaan.



Vakje 31 - Het spinnenweb: de speler moet wachten tot een andere pion op zijn vakje komt, voordat hij het kan verlaten. Hij zet zijn pion vervolgens op het vakje waar de pion vandaan komt die hem bevrijd heeft.



Vakje 42 - De spin: de speler gaat terug naar vakje 30.



Vakje 52 - De gesloten noot: de speler moet wachten tot een andere pion op zijn vakje komt, voordat hij het kan verlaten. Hij zet zijn pion vervolgens op het vakje waar de pion vandaan komt die hem bevrijd heeft.



Vakje 58 - De vallende stenen: de speler gaat terug naar vakje 1 van het spel.

Einde van het spel:

De eerste speler die op vakje 63 komt wint de partij.

!!! Maar hij moet er precies op terecht komen: als hij meer ogen gooit dan nodig om precies op 63 te komen, moet hij het extra aantal vakjes terug gaan.

E Reglas del juego

Juego de la oca



5 - 12 años



De 1 a 4 jugadores



10 min

Objetivo del juego: ser el primero en llegar a la casilla nº63.

Desarrollo de la partida:

Empieza el jugador más joven. Luego se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Durante su turno, el jugador lanza los 2 dados y avanza su peón el número de casillas igual a la suma de los dados.

Cuando un peón cae en una casilla ocupada por otro peón, este último deberá retroceder hasta la casilla que ocupaba el peón que acaba de robarle el puesto.

Al principio de la partida, si un jugador obtiene la suma de 9 con un 6 y un 3 avanza hasta la casilla nº26.

Si obtiene 9 con un 4 y un 5, avanza hasta la casilla 53.

Las casillas "mariposa" 9, 18, 27, 36, 45 y 54 le permiten al jugador avanzar una segunda vez el número obtenido en el último lanzamiento de dados.

Las casillas especiales:



Casilla 6 - El pájaro volando: el jugador avanza hasta la casilla 12.



Casilla 19 - El búho durmiendo: el jugador debe dejar pasar un turno.



Casilla 31- La telaraña: el jugador debe esperar a que otro peón llegue a esta casilla para poder salir de ella. Cuando esto ocurra, se desplazará a la casilla que ocupaba anteriormente el peón que acaba de ocupar su lugar.



Casilla 42 - La araña: el jugador retrocede hasta la casilla 30.



Casilla 52 - La nuez cerrada: el jugador debe esperar a que otro peón llegue a esta casilla para poder salir de ella. Cuando esto ocurra, se desplazará a la casilla que ocupaba anteriormente el peón que acaba de ocupar su lugar.



Casilla 58 - La caída de piedras: el jugador vuelve a empezar desde la casilla 1.

Final de la partida:

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

¡Pero hay que llegar con el número exacto! Si un jugador obtiene un número superior al número de casillas que lo separan de la victoria, deberá retroceder el número equivalente de casillas suplementarias.

I Regolamento del gioco

Gioco dell'oca



5 - 12 anni



Da 1 a 4 giocatori



10 min

Scopo del gioco: Arrivare per primi alla casella n°63.

Svolgimento della partita:

Comincia il giocatore più giovane. Si gioca poi in senso orario.

Ad ogni turno di gioco, il giocatore lancia i due dadi e sposta la pedina di un numero di caselle pari alla somma dei due dadi.

Quando una pedina arriva su una casella occupata da un'altra pedina, quest'ultima retrocede fino alla casella che la pedina appena arrivata occupava prima di spostarsi.

All'inizio della partita, se un giocatore ottiene la somma di 9 con un 6 e un 3, la sua pedina avanza fino alla casella n°26.

Se realizza 9 con un 4 e un 5, la pedina avanza fino alla casella 53.

Le caselle "oca" 9, 18, 27, 36, 45 e 54 consentono al giocatore di avanzare una seconda volta dello stesso numero di punti realizzati con l'ultimo lancio dei dadi.

Caselle speciali:



Casella 6 - Il volo d'uccello: il giocatore avanza fino alla casella 12.



Casella 19 - Il riposo del gufo: il giocatore cede il turno.



Casella 31- La ragnatela: Il giocatore deve attendere che un'altra pedina arrivi su questa casella per poterne uscire. Egli quindi si sposterà sulla casella precedentemente occupata dalla pedina che viene a prendere il suo posto.



Casella 42 - Il ragno: il giocatore torna alla casella 30.



Casella 52 - La noce chiusa: Il giocatore deve attendere che un'altra pedina arrivi su questa casella per poterne uscire. Egli quindi si sposterà sulla casella precedentemente occupata dalla pedina che viene a prendere il suo posto.



Casella 58 - Caduta massi: il giocatore riparte dalla casella 1 del tabellone

Fine della partita:

Il primo giocatore ad arrivare alla casella 63 vince la partita.

!!! Ma bisogna arrivarci sopra esattamente: se un giocatore realizza un punteggio con i dadi superiore al numero di caselle che lo separano dalla casella vincente, egli dovrà indietro il numero di caselle supplementari.

P Regras do jogo

Jogo do Ganso



5 aos 12 anos



1 a 4 jogadores



10 min

Objectivo do jogo: Ser o primeiro a chegar à casa nº63.

Como jogar:

O jogador mais novo é o primeiro a começar. Depois, joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

Ao chegar a sua vez de jogar, o jogador lança os 2 dados e avança o seu pião o número de casas correspondente ao valor da soma dos dados.

Quando um pião chegar a uma casa já ocupada por outro pião, o mesmo retrocede até à casa ocupada pelo pião que acabou de tomar o seu lugar.

No início do jogo, se um jogador obtiver a soma de 9 com um 6 e um 3, avança até à casa nº26.

Se obtiver 9 com um 4 e um 5, avança até à casa 53.

As casas "borboleta" 9, 18, 27, 36, 45 e 54 permitem ao jogador avançar uma segunda vez o número de casas correspondente ao valor obtido no último lançamento de dados.

Casas especiais:



Casa 6 - Pássaro voador: O jogador avança até à casa 12.



Casa 19 - Descanso do mocho: O jogador tem de passar a sua vez.



Casa 31- Teia de aranha: O jogador tem de esperar que outro pião chegue a esta casa para poder sair. Nessa altura, irá para a casa anteriormente ocupada pelo pião que acabou de tomar o seu lugar.



Casa 42 - Aranha: O jogador retrocede até à casa 30.



Casa 52 - Noz fechada: O jogador tem de esperar que outro pião chegue a esta casa para poder sair. Nessa altura, irá para a casa anteriormente ocupada pelo pião que acabou de tomar o seu lugar.



Casa 58 - Queda de pedras: O jogador retrocede para a casa 1 do percurso.

Fim do jogo:

Ganha o jogo o jogador que primeiro chegar à casa 63.

!!! É preciso acertar: Se um jogador obtiver nos dados um valor superior ao número de casas que o separa da vitória, terá de retroceder o número de casas restantes.



5-12 år



1-4 spillere



10 min

Målet med spillet: Vinderen er den, der først når i mål og rammer felt 63.

Åbning af spillet:

Den yngste spiller begynder. Spillet foregår i urets retning.

Man slår efter tur. Spilleren kaster de 2 terninger en gang og flytter sin brik det samme antal felter, som øjnene på terningerne viser.

To spillebrikker kan ikke stå på samme felt. Hvis du lander på et felt, som er optaget, skal du blive på det felt, du kommer fra.

Hvis spilleren ved spillets begyndelse opnår summen 9 med 6 og 3, går han eller hun frem til felt 26.

Hvis spilleren slår 9 med 4 og 5, går han eller hun frem til felt 53.

Hvis spilleren lander på et af felterne med "sommerfuglen", nemlig felt 9, 18, 27, 36, 45 og 54, går han eller hun frem en ekstra gang med samme antal point som ved det sidste terningkast.

Særlige felter:



Felt 6 - Fugleflugten: Spilleren går frem til felt 12.



Felt 19 - Sovende ugle: Spillere venter en omgang.



Felt 31- Edderkoppespindet: Spilleren skal vente på, at der kommer en anden brik på feltet for at kunne komme videre. Og spilleren skal skifte plads med den nye brik og gå tilbage til det felt, den anden brik kom fra.



Felt 42 - Edderkoppen: Spilleren går tilbage til felt 30.



Felt 52 - Valnødden: Spilleren skal vente på, at der kommer en anden brik på feltet for at kunne komme videre. Og spilleren skal skifte plads med den nye brik og gå tilbage til det felt, den anden brik kom fra.



Felt 58 - Faldende sten: Spilleren bliver slået tilbage til felt 1

Slutning af spillet:

Den spiller, der lander på felt 63, har vundet spillet.

!!! Men spilleren skal ramme feltet 63 præcist. Det vil sige, at spilleren skal flytte frem og tilbage på spillepladen, indtil feltet 63 rammes.

Gåsspelet



5-12 år



För 1-4 spelare



10 min

Spelets syfte: att först komma fram till ruta 63.

Spelregler:

Den spelare som är yngst börjar. Därefter spelar man medsols.

Då det är en spelares tur kastar denne de två tärningarna och flyttar fram sin spelpjäs med det antal steg som motsvarar numret på tärningen.

När en spelpjäs hamnar på en ruta som är upptagen av en annan spelpjäs, flyttar sig den senare bakåt till den ruta som den första hade då den tog den andras plats.

Vid spelets början flyttar sig den spelare som får summan nio genom att ha slagit en sexa och en trea till ruta 26.

Om spelaren får en nia genom att slå en fyra och en femma flyttar han eller hon till ruta 53.

På fjärlsrutorna (nr 9, 18, 27, 36, 45 och 54) får spelaren flytta fram en andra gång med det antal hon eller han fick vid sitt sista slag.

Speciella rutor:



Ruta 6 - Fågelns flykt: spelaren förflyttar sig till ruta 12.



Ruta 19 - Ugglans vila: spelaren måste stå över sin tur nästa gång.



Ruta 31 - Spindelnätet: spelaren måste vänta tills en annan spelpjäs hamnar på denna ruta för att kunna gå vidare. Han eller hon flyttar sig då bakåt till den ruta som spelaren hade som tagit den aktuella spelarens plats.



Ruta 42 - Spindeln: spelaren flyttar sig bakåt till ruta 30.



Ruta 52 - Valnötsskalet: spelaren måste vänta tills en annan spelpjäs hamnar på denna ruta för att kunna gå vidare. Han eller hon flyttar sig då bakåt till den ruta som spelaren hade som tagit den aktuella spelarens plats.



Ruta 58 - Stenregnet: spelaren får börja om på ruta ett.

Vem vinner?

Den spelare som först når ruta 63 vinner omgången.

Men man måste hamna exakt där! Om tärningen visar en högre summa än det antal rutor som skiljer spelaren från att komma i mål måste hon eller han gå bakåt med lika många steg.



5 – 12 лет



Число игроков: 1–4



10 min

Цель игры: Первым попасть на клетку 63.

Ход игры:

Начинает младший игрок. Затем игра ведется по часовой стрелке.

Игрок бросает 2 кубика и передвигает фишку на столько клеток, сколько составляет сумма, выпавшая на кубиках.

Когда фишка попадает на клетку, уже занятую другой фишкой, последняя возвращается в клетку, в которой находилась фишка, занявшая ее место.

Первый ход: если сумма, выпавшая на кубике составляет 9, из 6 и 3, игрок переходит на клетку 26.

Если сумма составит 9, сложившись из 4 и 5, он переходит на клетку 53.

Клетки-"бабочки" 9, 18, 27, 36, 45 и 54 позволяют игроку сделать повторный ход на количество очков, выпавших при последнем взбросе кубиков.

Особые клетки:



Клетка 6 – Птичий полет: игрок переходит на клетку 12.



Клетка 19 – Совиный отдых: игрок пропускает ход.



Клетка 31 – Паутина: Чтобы покинуть эту клетку, игрок должен дожидаться, пока другой игрок попадет на нее. При этом он переходит на клетку, на которой находилась фишка, занявшая его место.



Клетка 42 – Паук: игрок возвращается на клетку 30.



Клетка 52 – Грецкий орех: Чтобы покинуть эту клетку, игрок должен дожидаться, пока другой игрок попадет на нее. При этом он переходит на клетку, на которой находилась фишка, занявшая его место.



Клетка 58 – Камнепад: игрок возвращается на клетку 1.

Завершение игры:

Побеждает игрок, попавший первым на клетку 63.

!!! Однако нужно оказаться точно в этой клетке: если сумма, выпавшая на кубиках, превышает число клеток, отделяющих игрока от победы, он должен вернуться назад на оставшееся количество выпавших очков.

Jeu de l'oie

Goose game



DJ05212

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia.
Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing.
Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание.
Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China – Designed in France