



ESPAÑOL

Edad: a partir de 6 años
Jugadores: 2 - 4

PRESENTACIÓN

Llevan gafas de sol, patines en los pies, un casco de astronauta... ¿Estás preparado para buscar las ocas que se esconden en el tablero? Encuentra la oca correcta antes que nadie y serás quien llegue primero a la meta.

CONTENIDO DEL JUEGO

1 tablero de juego (formado por una pieza central de ruleta y 8 piezas de recorrido intercambiables)
1 flecha de ruleta
1 reloj de arena de 30 segundos
4 peones
(La primera vez que se juega es necesario montar la flecha de la ruleta en el centro del tablero).

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en completar todo el recorrido del tablero encontrando las ocas que se indican en cada turno.

PREPARACIÓN

Se monta el tablero encajando todas sus piezas y cada jugador coloca su peón en la casilla inicial de color naranja. Las piezas exteriores del tablero pueden combinarse como se quiera, con lo que el tablero puede ser diferente en cada partida.

DINÁMICAS DE JUEGO

El juego de la Oca cuenta con dos modalidades para poner a prueba de forma divertida vuestra rapidez y vuestra capacidad de observación. Se recomienda jugar las primeras partidas con la modalidad "Por turnos".

1. POR TURNOS

Empieza la partida el jugador que tenga más mascotas y luego el turno pasa hacia su izquierda. El jugador que tiene el turno gira la ruleta mientras otro jugador le da la vuelta al reloj de arena. A continuación, debe buscar en el tablero la oca indicada por la ruleta para intentar encontrarla antes de que se acabe el tiempo. Hay dos ocas de cada tipo escondidas por el tablero. Si encuentra una oca del tipo indicado, avanza su peón el número de casillas correspondiente y su turno acaba. Pero si se acaba el tiempo sin que haya encontrado ninguna oca, el resto de jugadores puede sumarse a la búsqueda y quien primero encuentre una oca del tipo indicado avanzará su peón las casillas correspondientes, aunque no sea su turno. En una misma casilla puede haber más de un peón al mismo tiempo. A lo largo del recorrido se encuentran las siguientes casillas especiales:

- **Ocas:** cuando un peón cae en una oca el jugador lo mueve hasta la siguiente oca diciendo "De oca en oca y giro y tiro porque me toca". A continuación, gira el tablero la distancia de una pieza en la dirección que quiera y hace girar la ruleta para jugar de nuevo.
- **Dados:** al caer en una casilla de dados, el jugador dice "De dado a dado y tiro porque me ha tocado" y mueve su peón, avanzándolo o retrocediéndolo, hasta la otra

casilla de dados. Después, vuelve a jugar.

- **Puentes:** tienen el mismo efecto que los dados pero diciendo "De puente a puente y tiro porque me lleva la corriente".
- **Posada, pozo, hotel y laberinto:** al caer en una de estas casillas, el jugador perderá su próximo turno y, además, no podrá participar en la búsqueda de la oca en el turno de otro jugador en caso de que se le agote el tiempo.
- **Calavera:** si un jugador cae en esta casilla, debe volver a iniciar el recorrido desde el principio. Si el número de la oca indicada por la ruleta lleva a su peón a la casilla de calavera, el jugador deberá moverlo directamente hasta ella sin tener que encontrar la oca correspondiente.

El primer jugador en completar el recorrido y volver a la casilla inicial será el ganador de la partida. No es necesario llegar con un movimiento exacto a la casilla final. Si sobran puntos de movimiento, no se utilizan y la ficha se detiene en la meta al pasar por ella.

2. OCAS A LA CARRERA

Se juega como en la versión anterior pero en vez de jugar por turnos, se deja el reloj en la caja y en cada turno todos los jugadores buscan al mismo tiempo la oca indicada por la ruleta. Como hay dos ocas de cada tipo, los jugadores que encuentren una de las dos ocas moverán los puntos indicados y, si un mismo jugador encuentra las dos, moverá él las dos veces.

Después de cada turno se gira el tablero la distancia de una pieza y el siguiente jugador hace girar la ruleta para jugar todos de nuevo. Los efectos de las casillas especiales en esta modalidad son los siguientes:

- **Ocas:** el jugador se mueve hasta la siguiente oca diciendo "De oca en oca y giro porque me toca". Luego gira un poco el tablero pero no vuelve a tirar él.
- **Dados y puentes:** se mueve hasta la otra casilla del tipo correspondiente pero no se vuelve a tirar.
- **Posada, pozo, hotel y laberinto:** cuando un jugador cae en una de estas casillas, no puede participar en la siguiente búsqueda. Después, sigue jugando con normalidad.
- **Calavera:** cualquier peón que se encuentre a tantas casillas como valga la oca que hay que buscar se moverá directamente hasta la casilla de calavera y deberá volver a empezar el recorrido desde la casilla de inicio.

El primer jugador en completar el recorrido y volver a la casilla inicial será el ganador de la partida.





FRANÇAIS

Âge : à partir de 6 ans
Joueurs : 2 - 4

PRÉSENTATION

Elles portent des lunettes de soleil, des patins aux pieds, un casque d'astronaute... Es-tu prêt à partir à la recherche des oies qui se cachent sur le plateau ? Trouve la bonne oie avant tout le monde et tu seras le premier à franchir la ligne d'arrivée.

MATÉRIEL

1 plateau de jeu (composé d'une roulette centrale et de 8 pièces parcours interchangeable)
1 flèche de roulette
1 sablier de 30 secondes
4 pions
(Avant votre première partie, il faudra monter la flèche de la roulette au centre du plateau).



BUT DU JEU

Être le premier à terminer le parcours du plateau en trouvant les oies indiquées à chaque tour.

PRÉPARATION

Assemblez le plateau en assemblant toutes ses pièces, puis chaque joueur place son pion sur la case de départ orange. Les pièces extérieures du plateau peuvent être combinées à volonté, ce qui permet d'avoir une configuration différente à chaque partie.

DYNAMIQUE DE JEU

Le jeu de l'Oie propose deux modes pour tester de manière amusante votre rapidité et votre sens de l'observation. Il est recommandé de jouer les premières parties avec le mode « Chacun son tour ».

1. CHACUN SON TOUR

Le joueur avec le plus d'animaux de compagnie commence la partie puis le tour passe au joueur de gauche. Le joueur dont c'est le tour fait tourner la roulette tandis qu'un autre joueur retourne le sablier. Ensuite, il doit retrouver sur le plateau l'oie indiquée par la roulette avant la fin du sablier. Il y a deux oies de chaque type cachées sur le plateau. Si il trouve une oie du type indiqué, il avance son pion du nombre de cases correspondant et son tour se termine. Mais si le temps s'écoule avant qu'il ne retrouve aucune oie, les autres joueurs peuvent se joindre à la recherche et le premier qui trouve une oie du type indiqué avancera son pion des cases correspondantes, même si ce n'est pas son tour. Il peut y avoir plus d'un pion sur une même case en même temps.

Tout au long du parcours, on trouvera les cases spéciales suivantes :

- **Oie** : lorsqu'un pion arrive sur une oie, le joueur le déplace une nouvelle fois du même nombre de cases. Il tourne ensuite le plateau d'une distance d'une pièce dans la direction de son choix puis il fait tourner la roulette pour rejouer.
- **Dés** : s'il arrive sur une case dés, le joueur dit « De dé en dé, et je rejoue parce qu'on m'a aidé » et déplace son pion, en avant ou en arrière, vers l'autre case dés. Puis il rejoue.

- **Les ponts** : ils ont le même effet que les dés mais on doit dire « De pont en pont, et puis rejoue, petit patapon ».
- **Auberge, puits, hôtel et labyrinthe** : al caer en una de estas casillas, el jugador perderá su próximo turno y, además, no podrá participar en la búsqueda de la oca en el turno de otro jugador en caso de que se le agote el tiempo.
- **Tête de mort** : si un joueur arrive sur cette case, il doit recommencer le parcours depuis le début. Si le numéro de l'oie indiqué par la roulette emmène son pion sur la case tête de mort, le joueur devra le déplacer directement sur celle-ci sans avoir à chercher l'oie correspondante.

Le premier joueur à terminer le parcours et à revenir sur la case de départ remportera la partie. Il n'est pas nécessaire d'arriver sur la case finale avec un déplacement exact. S'il reste des points de mouvement, ils ne sont pas utilisés et le pion s'arrête à l'arrivée.

2. LA COURSE DES OIES

On joue comme pour la version précédente mais au lieu de jouer à tour de rôle, on laisse le sablier dans la boîte et à chaque tour tous les joueurs recherchent en même temps l'oie indiquée par la roue. Comme il y a deux oies de chaque type, les joueurs qui trouveront une des deux oies avanceront des points indiqués et, si un même joueur trouve les deux, il se déplacera deux fois.

Après chaque tour, on tourne le plateau d'une distance d'une pièce et le joueur suivant fait tourner la roue et tous rejouent à nouveau. Les effets des cases spéciales dans cette modalité sont les suivants :

- **Oie** : lorsqu'un pion arrive sur une oie, le joueur le déplace une nouvelle fois du même nombre de cases et il fait tourner ensuite un peu le plateau mais il ne rejoue pas.
- **Dés et ponts** : il se déplace jusqu'à l'autre case du même type mais ne rejoue pas.
- **Auberge, puits, hôtel et labyrinthe** : lorsqu'un joueur arrive sur l'une de ces cases, il ne peut pas participer à la recherche suivante. Ensuite, il reprend le jeu normalement.
- **Tête de mort** : tous les pions se trouvant à autant de cases de la tête de mort que la valeur de l'oie à chercher ira directement sur la case et devra recommencer à partir de la case de départ.

Le premier joueur à terminer le parcours et à revenir sur la case de départ remportera la partie.





ENGLISH

Ages: 6 years and up
Players: 2 – 4

PRESENTATION

They are wearing sunglasses, roller-skates, an astronaut's helmet... Are you ready to look for the geese hiding on the board? Find the right goose before anyone else and you'll be the first to reach the finish line.

CONTENTS

1 game board (consisting of a central spinner and 8 interchangeable board pieces)
1 spinner
1 30-second sand timer
4 playing pieces
(The first time you play it is necessary to set up the spinner in the centre of the board).

AIM OF THE GAME

Be the first player to get round the entire board by finding the right geese on each turn.

PREPARATION

The board is set up by fitting all the pieces together and each player places his playing piece on the orange starting square. You can combine the outer pieces of the board however you wish, so the board can be different for each game.

HOW THE GAME WORKS

The game of the Goose has two ways to test your speed and observation skills in a fun way. We recommend that you play the first games "In Turns".

1. IN TURNS

The player with the most pets starts the game and then the turn passes to their left.

The player whose turn it is spins the spinner while another player turns over the timer. You must then search the board for the goose shown on the spinner and try to find it before the time runs out. There are two geese of each type hidden around the board.

If you find a goose of the type shown, you can move your playing piece forward the corresponding number of squares and then your turn is over. But if the time runs out and you haven't found the goose, the other players can join in the search. Whoever finds a goose of the right type first can move their playing piece forward the corresponding number of squares, even if it is not their turn. More than one playing piece can be on the same square at a time.

The following special squares are located along the route:

- **Goose:** when your playing piece lands on a goose, move it to the next goose saying "From goose to goose and I turn and throw because it's my go". Then turn the board round one board piece in the direction you want, and spin the spinner to play again.
- **Dice:** if you land on a dice square, say "From dice to dice and I throw because it's my go" and move your playing piece, either forward or backward, to the other dice square. Then, spin again.
- **Bridges:** have the same effect as dice but you have to

say "From bridge to bridge and throw because the current flows".

- **Inn, well, hotel and maze:** if you land on one of these squares, you will lose your next turn and, in addition, cannot take part in the goose chase on another player's turn if they run out of time.
- **Skull:** if you land on this square, you must go back and restart the game from the beginning. If the goose number on the spinner means you land on the skull square, you must move directly to the skull square without looking for the corresponding goose.

The first player to get around the board and return to the starting square is the winner. You do not have to get the exact number to land on the final square. If there are movement points left over, they are not used and the piece stops at the finish line when passing through it.

2. GEESSE ON THE RUN

The game is played as in the previous version, but instead of taking turns, the timer is left in the box and on each turn all the players search for the goose shown on the spinner at the same time. There are two geese of each type, so the players who find one of the two geese then move forward the points shown. If the same player finds both geese, they can move forward both times.

After each round, the board is turned around the distance of one board piece, the next player spins the spinner and all the players play again. In this game mode, the special boxes have the following effects:

- **Goose:** the player moves to the next goose saying "From goose to goose and I turn because it's my go". Then they turn the board but they don't throw again.
- **Dice and bridges:** the player moves to the other square of the same type but does not roll again.
- **Inn, well, hotel and labyrinth:** when a player lands on one of these boxes, they cannot take part in the next search. After that, play continues normally.
- **Skull:** any playing piece that is as many squares away as the value of the goose to be searched for must move directly to the skull square and restart the game from the starting square.

The first player to get around the board and return to the starting square is the winner.





PORTUGUÊS

Idade: a partir dos 6 anos
Jogadores: 2 – 4

APRESENTAÇÃO

Usam óculos de sol, patins nos pés, capacetes de astronauta... Estás preparado para procurar os gansos que se escondem no tabuleiro? Encontra o ganso correto antes de todos os outros e serás o primeiro a chegar à meta.

CONTEÚDO DO JOGO

- 1 tabuleiro de jogo (formado por uma peça central de roleta e 8 peças de caminho modulares)
 - 1 seta de roleta
 - 1 ampulheta de 30 segundos
 - 4 peões
- (Na primeira vez que se joga é necessário montar a seta da roleta no centro do tabuleiro).



OBJETIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador a completar todo o percurso do tabuleiro, encontrando os gansos indicados em cada turno.

PREPARAÇÃO

Monta-se o tabuleiro, encaixando todas as peças. Cada jogador deverá colocar o seu peão na posição inicial, assinalada a laranja. As peças exteriores do tabuleiro podem ser combinadas de diferentes formas, o que fará com que o tabuleiro seja diferente em cada partida.

DINÂMICAS DE JOGO

O jogo do Ganso conta com dois modos de jogo para colocar à prova de forma divertida a vossa rapidez e capacidade de observação. É recomendável que as primeiras partidas sejam jogadas no modo "Por Turnos".

1. POR TURNOS

O primeiro jogador será aquele com mais animais de estimação, passando depois o turno para a sua esquerda. O jogador que tem o turno gira a roleta e um outro vira a ampulheta. Depois, deve procurar e encontrar no tabuleiro o ganso indicado pela seta, antes de terminar o tempo. Há dois gansos de cada tipo presentes no tabuleiro. Se encontrar o ganso, o jogador deve avançar o seu peão o número de espaços indicado, terminando o seu turno. Se terminar o tempo sem se ter encontrado o ganso, os outros jogadores poderão começar à procura e o primeiro a encontrá-lo avança o número de espaços indicado, mesmo não sendo o seu turno. Num mesmo local podem estar vários peões em simultâneo.

Ao longo do caminho existem os seguintes locais especiais:

- **Gansos:** quando um peão para num espaço com um ganso, o jogador deve mover-se até ao próximo local de ganso, dizendo: "De ganso em ganso, é assim que eu avanço". Depois, roda o tabuleiro uma peça, no sentido que entender, e gira a roleta para jogar novamente.
- **Dados:** ao parar num local com dados, o jogador diz: "De dado em dado, mexo-me e não era esperado" e move o seu peão, avançando-o ou retrocedendo-o, até ao outro local com dados. Depois, volta a jogar.
- **Pontes:** têm o mesmo efeito dos dados, mas deve-se

dizer: "De ponte em ponte, leva-me a corrente pelo monte".

- **Pousada, poço, hotel e labirinto:** ao parar num destes locais, o jogador perderá o seu próximo turno e, para além disso, não poderá participar na busca do ganso no turno de outro jogador, caso esse esgote o seu tempo.
- **Caveira:** se um jogador parar neste local, deve recomeçar a corrida desde o início. Se o número do ganso indicado pela roleta levar o seu peão até à caveira, o jogador deverá movê-lo diretamente até ela, sem ter que encontrar o ganso correspondente.

O primeiro jogador a completar a corrida, voltando então à posição inicial, será o vencedor da partida. Não é necessário lá chegar com um número exato. Os espaços de movimento que sobrarem não são utilizados e o peão deve ficar parado na meta ao passar por ela.

2. CORRIDA DE GANSOS

Joga-se como no modo anterior, mas em vez de se jogar por turnos, deixa-se a ampulheta na caixa e em cada ronda os jogadores procuram, ao mesmo tempo, o ganso indicado na roleta. Como há dois gansos de cada tipo, os jogadores que encontrem um dos dois gansos devem movimentar-se os espaços indicados e, se um mesmo jogador encontrar os dois, deve mover-se duas vezes.

Após cada ronda, roda-se o tabuleiro uma peça e o próximo jogador deve girar a roleta para se voltar a jogar. Os efeitos dos locais especiais deste modo são os seguintes:

- **Gansos:** o jogador deve mover-se até ao próximo local de ganso, dizendo: "De ganso em ganso, eu rodo e avanço". Roda o tabuleiro uma peça, mas não volta a jogar.
- **Dados e pontes:** move-se até ao outro local do mesmo tipo, mas não volta a jogar.
- **Pousada, poço, hotel e labirinto:** quando um jogador pára num destes locais, não poderá participar na busca seguinte. Depois, continua a jogar normalmente.
- **Caveira:** qualquer peão que se encontre a tantos espaços da caveira como o número do ganso a procurar, deve mover-se diretamente para a caveira e recomeçar o caminho a partir da posição inicial.

O primeiro jogador a completar a corrida e a voltar à posição inicial será o vencedor da partida.





DEUTSCH

Alter: ab 6 Jahren
Spieler: 2 – 4

PRÄSENTATION

Sie tragen Sonnenbrillen, Rollschuhe und Astronautenhelme... Entdeckst Du die Gänse, die sich auf dem Spielbrett verstecken? Wer die richtige Gans zuerst findet, kommt dem Ziel ein Stückchen näher.

BESCHREIBUNG DES SPIELMATERIALS

1 Spielbrett (ein Mittelteil mit Drehzeiger und acht frei kombinierbare Spielbrettsegmente)

1 Drehzeiger

1 Sanduhr (30 Sekunden)

4 Spielfiguren

(Vor dem ersten Spiel den Drehzeiger am Mittelteil des Spielbretts anbringen)

ZIEL DES SPIELS

Finde die richtigen Gänse schneller als alle anderen und gelange als erstes ins Ziel.

VORBEREITUNG

Baut das Spielbrett zusammen. Die acht Außensegmente lassen sich beliebig kombinieren, deshalb sieht das Spielbrett bei jeder Partie anders aus. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das orange Startfeld.

SPIELMÖGLICHKEITEN

Bei allen beiden Spielmöglichkeiten des Gänsespiels könnt Ihr Eure Reaktionsfähigkeit und Beobachtungsgabe trainieren. Am besten beginnt Ihr mit der Spielmöglichkeit „Gänsemarsch“.

1. GÄNSEMARSCH

Wer von Euch die meisten Haustiere hat, beginnt. Danach seid Ihr jeweils im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wenn Du am Zug bist, drehst Du den Drehzeiger, während ein anderer Spieler die Sanduhr umdreht. Sobald der Zeiger stoppt, versuchst Du auf dem Spielbrett eine der beiden passenden Gänse zu entdecken, bevor die Zeit abgelaufen ist.

Wenn Du die passende Gans rechtzeitig gefunden hast, bewegst Du Deine Spielfigur die betreffende Anzahl von Feldern vorwärts. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Läuft die Zeit ab, bevor Du die Gans gefunden hast, dürfen sich alle Spieler an der Suche nach der Gans beteiligen. Wer die passende Gans zuerst findet, darf seine Spielfigur um die betreffende Anzahl von Feldern vorwärtsbewegen. Auf einem Feld können mehr als eine Spielfigur gleichzeitig stehen.

Auf dem Weg zum Ziel befinden sich die folgenden Spezialfelder:

- **Gänse:** cWenn Deine Spielfigur auf einer Gans zum Stehen kommt, rufst du: „Ich bleibe lieber bei der nächsten Gans stehen und werde das Spielbrett und den Zeiger drehen!“ Dann springst Du mit Deiner Figur auf das nächste Feld mit einer Gans und drehst das Spielbrett um ein Segment in eine beliebige Richtung. Anschließend darfst Du den Zeiger ein weiteres Mal drehen.

- **Würfel:** Wenn Deine Spielfigur auf einem Würfel zum Stehen kommt, bewegst Du Deine Figur zum nächstgelegenen Würfelfeld - vorwärts oder rückwärts - und rufst: „Ich drehe noch einmal am Zeiger, weil mir der Würfel die Rast verweigert!“ Danach darfst Du den Drehzeiger noch einmal drehen.
- **Brücken:** Die Brücken haben denselben Effekt wie die Würfel, aber hier rufst Du: „Ich springe von Brücke zu Brücke, komm Zeiger, sag mir wohin ich rücke!“
- **Herberge, Brunnen, Hotel und Labyrinth:** Wenn Deine Spielfigur auf einem solchen Feld zum Stehen kommt, setzt Du in der nächsten Runde aus und kannst Dich eine Runde lang nicht an der Suche nach Gänsen anderer Spieler beteiligen.
- **Totenkopf:** Wenn Deine Spielfigur auf diesem Feld zum Stehen kommt, musst Du sofort an den Start zurück und die Suche nach der Gans entfällt.

Wer als erstes das gesamte Spielbrett umrundet und dann zum Ausgangspunkt zurückkehrt, hat das Spiel gewonnen. Um zu gewinnen, kann die Spielfigur auf dem Start/Ziel zum Stehen kommen, oder es überschreiten.

2. GÄNSEWETTLAUF

Beim Gänsewettlauf braucht Ihr die Sanduhr nicht. Wenn der Zeiger stehen bleibt, macht Ihr Euch alle gleichzeitig auf die Suche nach den beiden passenden Gänsen. Die beiden ersten Spieler, die eine passende Gans entdecken, rücken um die betreffende Punktzahl vorwärts. Wenn ein Spieler beide Gänse als erstes entdeckt, rückt er zweimal vorwärts.

Nach jeder Suche dreht Ihr das Spielbrett um ein Segment weiter bevor der nächste Spieler den Zeiger dreht. Bei dieser Spielmöglichkeit gilt für die Spezialfelder folgendes:

- **Gänse:** Rufe: „Ich bleibe lieber bei der nächsten Gans stehen und werde auch das Spielbrett drehen!“ Dann springst Du mit Deiner Figur auf das nächste Feld mit einer Gans und drehst das Spielbrett um ein Segment. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.
- **Würfel und Brücken:** Bewege Deine Figur zum nächstgelegenen passenden Feld, ohne danach am Drehzeiger zu drehen.
- **Herberge, Brunnen, Hotel und Labyrinth:** Du setzt bei der Such nach der nächsten Gans aus.
- **Totenkopf:** Die Spielfigur, die auf dem Totenkopf zum Stehen kommt, und alle anderen Spielfiguren, die sich auf Feldern innerhalb der Punktzahl der Gans befinden, müssen zurück an den Start.

Wer als erstes das gesamte Spielbrett umrundet und zum Ausgangspunkt zurückkehrt, hat das Spiel gewonnen.





ITALIANO

Età: a partire dai 6 anni
Giocatori: 2 - 4

PRESENTAZIONE

Hanno occhiali da sole, pattini, casco da astronauta... Sei preparato per cercare le oche che si nascondono dietro al tabellone? Trova l'OCA giusta prima di tutti e sarai colui che arriva primo alla meta.

CONTENUTO DEL GIOCO

1 tabellone di gioco (costituito da una parte centrale della roulette e da 8 parti intercambiabili dell'itinerario)
1 freccia della roulette
1 clessidra di 30 secondi
4 pedoni
(la prima volta che si gioca è necessario mettere la freccia della roulette al centro del tabellone).

OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore che completa tutto il percorso del tabellone trovando tutte le oche indicate in ogni turno.

PREPARAZIONE

Il tabellone viene assemblato inserendo tutti i suoi pezzi e ogni giocatore posiziona la propria pedina sulla casella di partenza iniziale. I pezzi esterni del tabellone possono essere combinati a piacimento, quindi il tabellone può essere diverso in ogni gioco.

DINAMICA DEL GIOCO

Il gioco dell'Oca ha due modalità per mettere alla prova la tua velocità e le tue capacità di osservazione in modo divertente. Si consiglia di giocare le prime partite con la modalità "a turni".

1. A TURNO

Il giocatore con il maggior numero di animali domestici inizia il gioco e poi il turno passa alla sua sinistra.

Il giocatore di turno fa girare la trottola mentre un altro giocatore gira la clessidra. Successivamente, deve cercare sul tabellone l'oca indicata dalla roulette per cercare di trovarla prima che scada il tempo. Ci sono due oche di ogni tipo nascoste attorno al tabellone.

Se trova un'oca del tipo indicato, fa avanzare il suo pedone del numero corrispondente di caselle e il suo turno termina.

Ma se il tempo scade senza trovare nessuna oca, il resto dei giocatori può unirsi alla ricerca e chi per primo trova un'oca del tipo indicato avvanzerà il proprio pedone nelle caselle corrispondenti, anche se non è il suo turno. Ci può essere più di una pedina nello stesso quadrato contemporaneamente.

Lungo il percorso sono presenti le seguenti caselle speciali:

- **Oca:** quando un pedone atterra su un'oca, il giocatore la sposta su quella successiva dicendo "Di oca in oca e giro e tiro perché tocca a me". Quindi gira il tabellone della distanza di un pezzo nella direzione desiderata e fai girare la roulette per giocare di nuovo.
- **Dadi:** Quando atterra su una scatola di dadi, il giocatore dice "Di dado in dado perché tocca a me" e sposta la sua pedina, avanti o indietro, nell'altra scatola di dadi. Poi gioca di nuovo.



- **Ponti:** hanno lo stesso effetto dei dadi ma dicono "Di ponte in ponte e tiro perché mi prende la corrente".
- **Locanda, pozzo, albergo e labirinto:** atterrando su uno di questi spazi, il giocatore perderà il suo turno successivo e, inoltre, non potrà partecipare alla ricerca dell'oca nel turno di un altro giocatore nel caso in cui scade il tempo.
- **Teschio:** se un giocatore atterra su questo spazio, deve ricominciare il percorso dall'inizio. Se il numero dell'oca indicato dallo spinner porta il suo pedone nella casella del teschio, il giocatore deve spostarlo direttamente su di essa senza dover trovare l'oca corrispondente.

Il primo giocatore che completerà il percorso e tornerà alla casella di partenza sarà il vincitore del gioco. Non è necessario arrivare con una mossa esatta alla casella finale. Se rimangono punti movimento, non vengono utilizzati e il gettone si ferma al traguardo quando la attraversa.

2. OCHE IN GARA

Si gioca come nella versione precedente ma invece di giocare a turni, l'orologio viene lasciato nella casella e ad ogni turno tutti i giocatori cercano contemporaneamente l'oca indicata dalla ruota. Essendoci due oche di ogni tipo, i giocatori che trovano una delle due oche sposteranno i punti indicati e, se lo stesso giocatore li trova entrambi, si muoverà entrambe le volte.

Dopo ogni turno, il tabellone viene ruotato della distanza di un pezzo e il giocatore successivo gira la ruota per giocarli di nuovo tutti. Gli effetti delle caselle speciali in questa modalità sono i seguenti:

- **Oca:** il giocatore si muove fino alla casella dell'oca dicendo "Di oca in oca e giro e tiro perché tocca a me". Poi gira un po' la scacchiera ma non tira più.
- **Dadi e ponti:** si muove fino alla casella del tipo corrispondente ma non tira di nuovo.
- **Locanda, pozzo, hotel e labirinto:** quando un giocatore atterra su uno di questi spazi, non può partecipare alla missione successiva. Successivamente, continua a giocare normalmente.
- **Teschio:** qualsiasi pedina con tante caselle quante sono l'oca da cercare si sposterà direttamente nella casella del teschio e dovrà ricominciare dalla casella iniziale.

Il primo giocatore che completerà il percorso e tornerà alla casella di partenza sarà il vincitore del gioco.





NEDERLANDS

Leeftijd: vanaf 6 jaar
Spelers: 2-4

PRESENTATIE

Ze hebben een zonnebril op, rolschaatsen aan, een astronautenhelm op ... Vind jij alle ganzen die zich op het speelbord verschuilen? Zoek viëgensvlug de juiste gans en bereik als eerste de eindstreep.

INHOUD VAN HET SPEL

1 speelbord (een middenstuk met roulette en 8 verwisselbare wegstukken)
1 roulettepijl
1 zandloper van 30 seconden
4 pionnen

(Als je voor het eerst speelt, moet je de pijl nog op de roulette van het middenstuk monteren).

DOEL VAN HET SPEL

Loop als eerste alle vakjes van het speelbord af, op zoek naar de ganzen die je bij elke beurt moet vinden.

VOORBEREIDING

Monteer alle stukken van het speelbord. Alle spelers zetten hun pion op het oranje startvakje. De buitenste stukken van het speelbord kun je combineren zoals je zelf wilt. Bij elk spel ziet het speelbord er dus anders uit.

SPELVARIANTEN

Je kunt dit ganzenbord op twee verschillende manieren spelen, om jullie snelheid en waarnemingsvermogen op de proef te stellen. We raden aan om eerst enkele keren te spelen volgens de variant 'Om de beurt'.

1. OM DE BEURT

De speler met de meeste huisdieren mag beginnen. Daarna is het de beurt aan de speler links van hem/haar.

Wanneer je aan de beurt bent, draai je aan de roulette, terwijl een andere speler de zandloper omdraait. Vervolgens moet je op het speelbord de gans zoeken die de roulette aangeeft, voor de tijd verstreken is. Op het speelbord staan telkens twee ganzen van elk type.

Als je een gans van het aangegeven type vindt, mag je je pion het overeenkomstige aantal vakjes vooruit zetten. Je beurt is nu voorbij. Maar als je niet op tijd de juiste gans vindt, mogen de andere spelers mee zoeken. De eerste speler die een gans van het aangegeven type vindt, mag zijn/haar pion het overeenkomstige aantal vakjes vooruit zetten, ook al is hij/zij niet aan de beurt. Er mogen meerdere pionnen op eenzelfde vakje staan.

Onderweg kom je de volgende speciale vakjes tegen:

- **Ganzen:** wanneer je pion op een gans komt, mag je doorgaan naar de volgende gans. Vervolgens verdraai je het speelbord zodanig dat alle stukken een plaats naar links of naar rechts opschuiven. Draai opnieuw aan de roulette.
- **Dobbelstenen:** wanneer je op een vakje met dobbelstenen komt, zet je je pion op het andere vakje met dobbelstenen. Soms moet je daarvoor vooruit, maar soms ook achteruit. Daarna mag je nog eens spelen.

- **Bruggen:** hetzelfde als met de dobbelstenen, maar dan van brug naar brug.
- **Herberg, put, hotel en doolhof:** als je op een van deze vakjes komt, moet je een beurt overslaan en mag je niet mee verder zoeken naar ganzen wanneer een speler niet op tijd de juiste gans vindt.
- **Doodshoofd:** als je op dit vakje komt, moet je terug naar de start. Als je met de roulette een nummer draait waarmee je pion op het doodshoofd zou terechtkomen, moet je direct naar dat vakje gaan, zonder de aangegeven gans te zoeken.

De speler die als eerste de eindstreep haalt en terugkeert naar het startvakje, wint het spel. Je hoeft niet exact op het eindvakje uit te komen. Als je meer punten hebt gedraaid dan je nodig hebt, stop je gewoon met tellen wanneer je de eindstreep bereikt.

2. GANZENRACE

Je speelt zoals in de vorige variant, maar in plaats van om de beurt te spelen, laat je de zandloper in de doos. Bij elke beurt zoeken alle spelers tegelijk naar de gans die de roulette aangeeft. Er zijn twee ganzen van elk type. De spelers die een van beide ganzen vinden, mogen het aangegeven aantal vakjes vooruit. Vind je beide ganzen, dan mag je het dubbel aantal vakjes vooruit.

Na elke beurt verdraai je het speelbord een eindje en mag de volgende speler aan de roulette draaien om weer allemaal samen te spelen. In deze variant hebben de speciale vakjes de volgende betekenis:

- **Ganzen:** je mag doorgaan naar het volgende vakje met een gans. Vervolgens verdraai je het speelbord een eindje, maar je mag niet opnieuw aan de roulette draaien.
- **Dobbelstenen en bruggen:** je gaat naar het andere vakje van hetzelfde type, maar je mag niet opnieuw aan de roulette draaien.
- **Herberg, put, hotel en doolhof:** wanneer je op een van deze vakjes komt, mag je een beurt lang niet mee zoeken. Daarna mag je gewoon weer meespelen.
- **Doodshoofd:** als de roulette een nummer aangeeft waarmee je pion op het doodshoofd zou terechtkomen, moet je direct naar dat vakje gaan en weer opnieuw beginnen.

De speler die als eerste de eindstreep haalt en terugkeert naar het startvakje, wint het spel.



