

Jeu de l'oie Goose game

CLASSIC BY DJECO

5-12
YEARS



FR EN DE ES IT
PT NL SE DA RU



Jeu de l'oie - Goose game

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





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.

Si un joueur arrive sur une case déjà occupée par un autre pion, il envoie ce dernier à la case où il se trouvait.

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

Les cases spéciales :



- **Les cases « oie » 9, 18, 27, 36, 45 et 54** permettent au joueur d'avancer une deuxième fois du nombre de points obtenus au dernier lancer de dés.



- **Le pont (case 6)** fait avancer jusqu'au deuxième pont (case 12).



- **L'hôtel (case 19)** fait passer un tour.



- **Le puits (case 31) et la prison (case 52)** retiennent le joueur jusqu'à ce qu'un autre joueur y tombe à son tour. Le joueur libéré retourne à la case de celui qui vient d'arriver. Variante : fait passer 2 tours.



- **Le labyrinthe (case 42)** fait reculer jusqu'à la case 30.



- **La tête de mort (case 58)** renvoie à la case 1.

Fin de la partie :

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

!!! Attention : Il faut arriver pile sur la case 63. Si le score des dés est supérieur au nombre de cases restantes, le joueur doit reculer du nombre de cases en trop.



Aim of the game: To be the first to get to square 63.

Playing the game:

The youngest player starts. The game is then played in a clockwise direction. When it is their turn, each player rolls both dice and moves their counter the right number of squares.

If the player lands on a square that is already occupied by another counter, they send that counter back to the square they started their move on.

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.

Special squares:



- **“Goose” squares 9, 18, 27, 36, 45 and 54** allow players to move forward a second time. They can move the number of squares they got on the last roll of the dice.



- **The first bridge (square 6)** lets players move forward to the second bridge (square 12).



- **Players that land on the hotel (square 19)** must miss a turn.



- **Players must stay in the well (square 31) or the prison (square 52)** until another player falls in. The player that gets released must go back to the square that the player who has just fallen in was on at the start of their turn. Variation: miss 2 turns.



- **The maze (square 42)** takes you back to square 30.



- **The skull (square 58)** sends you back to square 1.

End of the game:

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

!!! Warning: Players must roll the exact number they need to land on square 63. If their roll is higher than the number of squares they still need to move, the player must move backwards the extra number of spaces that they roll.



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.

Landet ein Spieler auf einem Feld, das bereits von einer anderen Figur besetzt ist, wird diese auf das Feld zurückgesetzt, auf dem der aktive Spieler vorher gestanden hat.

Wenn ein Spieler in der ersten Runde eine 6 und eine 3 würfelt, darf er bis auf das Feld 26 vorziehen. Würfelt er eine 4 und eine 5, zieht er damit direkt auf Feld 53.

Die Spezialfelder:



- **Landet ein Spieler auf einem der „Gänsefelder“ 9, 18, 27, 36, 45 oder 54,** darf er ein zweites Mal um die zuletzt gewürfelte Augenzahl vorziehen.



- **Landet ein Spieler auf der Brücke (Feld 6),** darf er bis zur zweiten Brücke vorziehen (Feld 12).



- **Landet ein Spieler auf dem Hotel (Feld 19),** muss er eine Runde aussetzen.



- **Landet ein Spieler auf dem Brunnen (Feld 31) oder dem Gefängnis (Feld 52),** muss er dort bleiben, bis ein anderer Spieler auf diesem Feld landet. Der befreite Spieler kehrt auf das Feld zurück, auf dem der andere Spieler zuvor stand. Variante: 2 Runden aussetzen.



- **Landet ein Spieler auf dem Labyrinth (Feld 42),** muss er auf das Feld 30 zurückgehen.



- **Landet ein Spieler auf dem Totenkopf (Feld 58),** muss er auf das Feld 1 zurückgehen.

Spielende:

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

Achtung: Man muss direkt auf Feld 63 landen. Wenn die gewürfelte Zahl höher ist als die Anzahl der verbleibenden Felder, muss der Spieler die Anzahl der Felder zurückgehen, die der überschüssigen Augenzahl entspricht.



Objetivo del juego: Ser el primero en llegar a la casilla número 63.

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 dos dados y mueve su ficha el número de casillas igual a la suma de los dados.

Si un jugador llega a una casilla ya ocupada por otra ficha, envía esta última a la casilla en la que este se encontraba.

Al principio de la partida, si un jugador obtiene la suma de 9 con un 6 y un 3, avanza hasta la casilla número 26. Si obtiene 9 con un 4 y un 5, avanza hasta la casilla 53.

Las casillas especiales:



- **Las casillas de la «oca» 9, 18, 27, 36, 45 y 54** permiten al jugador avanzar una segunda vez el número obtenido en el último lanzamiento de dados.



- **El puente (casilla 6)** permite avanzar hasta el segundo puente (casilla 12).



- **La posada (casilla 19)** hace pasar un turno.



- **El pozo (casilla 31) y la cárcel (casilla 52)** retienen al jugador hasta que otro jugador cae allí en su turno. El jugador liberado vuelve a la casilla del que acaba de llegar. Variación: pierde dos turnos.



- **El laberinto (casilla 42)** obliga a retroceder hasta la casilla 30.



- **La calavera (casilla 58)** obliga a retroceder hasta la casilla 1.

Fin de la partida:

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

¡¡¡Atención!!! Hay que llegar exactamente a la casilla 63. Si la puntuación de los dados es mayor que el número de casillas restantes, el jugador debe retroceder el número de casillas en exceso.



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

Svolgimento della partita:

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

Se un giocatore arriva su una casella già occupata da un'altra pedina, la rimanda alla casella dove il giocatore si trovava 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.

Caselle speciali:



- **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.



- **Il ponte (casella 6)** fa avanzare fino al secondo ponte (casella 12).



- **L'hotel (casella 19)** fa saltare un turno.



- **Il pozzo (casella 31) e la prigione (casella 52)** fanno fermare il giocatore finché un altro giocatore non capita sulla stessa casella. Il giocatore liberato ritorna alla casella del giocatore che lo libera. Variante: fa saltare due turni.



- **Il labirinto (casella 42)** fa indietreggiare fino alla casella 30.



- **Il teschio (casella 58)** fa ritornare alla casella 1.

Fine della partita:

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

!!! Attenzione: Bisogna arrivare esattamente alla casella 63. Se il punteggio dei dadi è superiore al numero di caselle restanti, il giocatore deve tornare indietro del numero di caselle in eccesso.



Objetivo do jogo: ser o primeiro a chegar à casa 63.

Decorrer do jogo:

Começa o jogador mais novo. Depois, joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Quando for a sua vez, o jogador lança os 2 dados e avança o seu peão o número de casas correspondente à soma dos dados.

Se um jogador calhar numa casa já ocupada por outro peão, envia este último para a casa onde se encontrava.

No início do jogo, se um jogador obtiver a soma de 9 com um 6 e um 3, avança até à casa 26. Se obtiver 9 com um 4 e um 5, avança até à casa 53.

As casas especiais:



- **As casas de ganho 9, 18, 27, 36, 45 e 54** permitem ao jogador avançar uma segunda vez o número de pontos obtidos no último lançamento de dados.



- **A ponte (casa 6)** permite avançar para a segunda ponte (casa 12).



- **O hotel (casa 19)** faz perder a vez.



- **O poço (casa 31) e a prisão (casa 52)** retêm o jogador até outro jogador cair lá. O jogador libertado regressa à casa do jogador que acaba de chegar. Variante: faz perder 2 vezes.



- **O labirinto (casa 42)** faz voltar para a casa 30.



- **A caveira (casa 58)** reenvia para a casa 1.

Fim do jogo:

O jogador que chegar primeiro à casa 63 vence o jogo.

!!! Atenção: é preciso chegar exatamente na casa 63. Se a pontuação dos dados for superior ao número de casas restantes, o jogador deve recuar o número de casas a mais.



Doel van het spel: Als eerste op vakje 63 komen.

Verloop van het spel:

De jongste speler begint. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is gooit de 2 dobbelstenen en mag zijn pion net zoveel vakjes verplaatsen als het totale aantal ogen op de dobbelstenen.

Als een speler op een vakje komt waar al een andere pion staat, verplaatst hij deze naar het vakje waar hij zich bevond.

Als een speler bij zijn eerste worp in totaal 9 gooit, met een 6 en een 3, mag hij doorgaan naar vakje 26. Als hij in totaal 9 gooit, met een 4 en een 5, mag hij meteen door naar vakje 53.

De speciale vakjes:



- **De gans (vakjes 9, 18, 27, 36, 45 en 54):** de speler mag zijn pion nogmaals hetzelfde aantal vakjes verplaatsen als bij zijn laatste worp.



- **De brug (vakje 6):** doorgaan naar de tweede brug (vakje 12).



- **De herberg (vakje 19):** een beurt overslaan.



- **De put (vakje 31) en de gevangenis (vakje 52):** wachten tot er een andere speler op deze vakjes komt. De 'bevrijde' speler mag dan naar het vakje gaan waar de nieuwe 'gevangene' vandaan komt. Spelvariant: 2 beurten overslaan.



- **Het doolhof (vakje 42):** teruggaan naar vakje 30.



- **Het doodshoofd (vakje 58):** teruggaan naar vakje 1.

Einde van het spel:

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

!!! Let op: De speler moet precies op vakje 63 uitkomen.

Als het totale aantal ogen dat gegooit is hoger is dan het aantal resterende vakjes, moet er vanaf vakje 63 worden teruggeteld.

Spelets mål: Vara den första spelaren som kommer till ruta 63.

Så här spelas spelet:

Den yngsta spelaren börjar. Sedan går spelturen medsols. När det är spelarens tur kastar hen de två tärningarna och flyttar sin pjäs framåt de antal rutor som är lika med summan av det tärningarna visar.

Om en spelare landar på en ruta där det redan står en annan pjäs ska spelaren flytta tillbaka den pjäsen till rutan där hen stod innan.

Om en spelare får summan 9 med en 6:a och en 3:a när spelet börjar får hen gå vidare till ruta 26. Om hen får summan 9 med en 4:a och en 5:a får hen gå vidare till ruta 53.

Specialrutor:



- **Gåsrutorna 9, 18, 27, 36, 45 och 54** låter spelaren att flytta fram en andra gång med det antal poäng som uppnåddes vid det sista tärningskastet.



- **Bron (ruta 6)** låter spelaren flytta fram till den andra bron (ruta 12).



- **På hotellet** får man stå om ett kast.



- **Brunnen (ruta 31) och fängelset (ruta 52)** håller kvar spelaren tills en annan spelare hamnar på den. Den befriade spelaren går tillbaka till den ruta där den anländande spelaren stod. Variant: stå kvar två omgångar.



- **Labyrinten (ruta 42)** flyttar spelaren tillbaka till ruta 30.



- **Dödskallen (ruta 58)** skickar tillbaka spelaren till ruta 1.

Spelets slut:

Den första spelaren som hamnar på ruta 63 vinner omgången.

Obs! Man måste hamna exakt på ruta 63. Om resultatet av tärningarna är högre än antal rutor som är kvar, måste spelaren gå tillbaka med det antal rutor som överstiger.



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

Spillets forløb:

Den yngste spiller begynder. Spillet foregår i solens 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.

Hvis spilleren kommer frem til et felt, der allerede er optaget af en anden brik, sender han/hun denne brik hen til det felt, hvor han/hun selv kom fra.

Hvis spilleren ved spillets begyndelse opnår summen 9 med 6 og 3, rykker han/hun frem til felt 26. Hvis spilleren slår 9 med 4 og 5, rykker han/hun frem til felt 53.

Særlige felter:



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



- Broen (felt 6) tillader spilleren at rykke frem til den anden bro (felt 12).



- Hotellet (felt 19) bevirker, at spilleren springes over i en omgang.



- Brønden (felt 31) og fængslet (felt 52) holder spilleren fanget, indtil en anden spiller bliver fanget. Den frigjorte spiller flytter hen på det felt, hvor den anden spiller kom fra. Variant: Spilleren springes over i 2 omgange.



- Labyrinten (felt 42) får spilleren til at rykke tilbage til felt 30.



- Dødningshovedet (felt 58) sender spilleren tilbage til felt 1.

Afslutning af spillet:

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

!!! Pas på: Man skal lande præcist på felt 63. Hvis terningernes score er højere end de resterende felter, skal spilleren rykke det overskydende antal felter tilbage.



Цель игры: первым дойти до клетки 63.

Ход партии:

Начинает самый младший игрок. Затем ход переходит по часовой стрелке. Получив право хода, игрок бросает оба кубика и перемещает фишку на количество клеток, равное сумме выпавших чисел.

Если ход игрока заканчивается на клетке, уже занятой другой фишкой, он отправляет ее на клетку, с которой пришел.

Если в самом начале партии игрок выбросил на кубиках числа 3 и 6 (9 в сумме), он сразу перемещается на клетку 26. Выбросив 4 и 5 (9 в сумме), он сразу перемещается на клетку 53.

Особые клетки:



- **Клетки «гусёк» (9, 18, 27, 36, 45 и 54)** позволяют игроку второй раз переместиться на количество клеток, выпавшее при последнем броске кубиков.



- **«Мост» (клетка 6):** игрок перемещается до второго моста (до клетки 12).



- **«Отель» (клетка 19):** игрок пропускает ход.



- **«Колодец» (клетка 31) и «Тюрьма» (клетка 52):** игрок остается на клетке до тех пор, пока на нее не попадет другой игрок. Освободившись, игрок возвращается на клетку, с которой пришел другой игрок. Вариант: игрок пропускает 2 хода.



- **«Лабиринт» (клетка 42):** возврат на клетку 30.



- **«Череп» (клетка 58):** возврат на клетку 1.

Конец партии:

В партии побеждает игрок, который первым дошел до клетки 63.

!!! Внимание! Ход должен закончиться точно на клетке 63.

Если выпавшая сумма чисел превышает количество оставшихся клеток, игрок отступает назад на количество лишних клеток.

Jeu de l'oie

Goose game



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.

DJ05232



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