

REUZE Ganzenbord

SPELREGELS

Inleiding

Of je het gelooft of niet, het leven van een gans is vol avonturen. Er gaat geen dag voorbij of er gebeurt wel iets opwindends of iets gekks. Je gaat heen-en-weer over het bord met vallen en weer opstaan. Het is zoals in het gewone leven en ganzenbord staat dan ook sinds jaar en dag symbool voor een mensenleven.

Wil je mee met deze avonturen? Kruip dan in de veren van een gans en speel dit avontuurlijke (ganzen) leven mee.

Doel van het spel

Wie met zijn gans als eerste het middelste vak op het speelbord (63) bereikt, is de winnaar van deze spannende ganzenrace.

De race begint

Elke speler kiest een gans en zet deze op vakje 1. De jongste speler begint; daarna is de speler links daarvan aan de beurt en zo verder. De speler die aan de beurt is, gooit de dobbelstenen en verplaatst zijn gans evenveel vakjes als de dobbelstenen aangeven in de richting van vak 63. Er mogen meer ganzen op een vakje staan.

Komt een gans op een vakje met rode cijfers of gele cijfers, dan gebeurt er iets bijzonders.

De vakjes met een rood cijfer zijn de ganzenvakjes. Als je hierop landt met je gans mag je meteen het aantal ogen van je worp nog een keer vooruit.



- Vakje 1:** Het startvak. Hierop zetten alle spelers hun gans.
- Vakje 3:** Bokkensprong. Je mag één vakje voor de volgende gans gaan staan. Als dat een vakje met een rood of geel cijfer is, dan moet je die gebeurtenis ook uitvoeren.
- Vakje 6:** De brug. Je kunt de rivier oversteken; ga door naar vakje 12.
- Vakje 15:** De vogel is weggevlogen. Ga hem maar vangen op vakje 9.
- Vakje 19:** Hotel. Je wordt slaperig wakker en mag in de volgende beurt maar met één dobbelsteen gooien.
- Vakje 26:** Als je hier bent gekomen met een worp van 6 of lager, mag je nog een keer gooien en verder gaan.
- Vakje 31:** Je bent in de put gevallen! Je mag pas verder als je 5 of lager gooit.
- Vakje 39:** De Trap! Kluns! Je valt van de trap. Ga terug naar 33 om te herstellen.
- Vakje 42:** Doolhof. Je verdwaalt in de doolhof. Ga jij maar terug naar 30.
- Vakje 52:** Gevangenis. Gooi in je volgende beurt met beide dobbelstenen en ga zoveel vakjes achteruit. In de beurt daarna mag je dan weer vooruit.
- Vakje 58:** Kerkhof. Eigenlijk is je leven ten einde, maar je krijgt een nieuwe kans. Ga terug naar vakje 1.
- Vakje 63:** Zonsopgang. Het is gelukt. Je hebt een heel ganzenleven doorstaan met alle voor- en tegenspoed en hebt gewonnen.

Einde van het spel

Zodra een speler vak 63 bereikt, is het spel afgelopen. Je hoeft niet precies op vak 63 te landen;

eventueel teveel gegooide ogen vervallen. Deze speler is de winnaar van het ganzenleven. Je kunt meteen weer starten voor een nieuwe ganzenrace.