

48 Restituisci l'osso al cane di corte > **ritorna alla casellina N° 17.**



52 Con un po' di musica tutto va meglio  
> **avanza fino alla casellina N° 57.**

55 Anche tu vuoi sapere che cosa c'è nel giornale  
> **ritorna alla casellina N° 17.**

58 Lo sci acquatico non piace a tutti come a te  
> **ritorna alla casellina N° 59.**

60 Non hai osservato il regolamento per fare il bagno. Qui non è permesso nuotare > **ritorna alla casellina N° 46.**

63 Chi per primo raggiunge lo stagno delle oche vince la partita.  
**Dovrai arrivarci con un punteggio netto.**

 Der Schweizer Spieleverlag  
L'éditeur suisse de jeux   
L'editore svizzero di giochi

Warnung! Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. Pericolo di soffocamento.

© 2012 by Edition Carlit, Würenlos

# GÄNSESPIEL

Ab 4 Jahren  
für 2-4 Spieler



Inhalt: 1 Spielplan, 4 Holzgänse in 4 Farben, 1 Würfel

## Ziel des Spiels:

Es gewinnt der Spieler, der mit seiner Gans zuerst alle Hindernisse überwindet und den Teich mit direktem Wurf erreicht.



## Vorbereitung:

Jeder Mitspieler erhält eine Gänsefigur.  
Die Spielfiguren werden vor das Feld Nr. 1 gestellt.

## Spielregel:

Der jüngste Spieler beginnt. Es wird reihum gewürfelt.  
Die Spieler ziehen um die gewürfelte Augenzahl vor.

## Die Bedeutung der Felder:

- 4 Du musst noch auf deine Freunde warten > **zurück auf 1.**
- 7 Du hast den Futtereimer geplündert und musst jetzt erst mal ein Verdauungsschläfchen halten > **eine Runde aussetzen.**
- 10 Du gewinnst beim Jassen > **rücke vor auf 13.**
- 12 Die Küken baden im Schlamm, das gibt Ärger mit der Gänsemutter > **zurück auf 9.**
- 14 Die Küken haben ein Loch gegraben und du fällst prompt hinein > **um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.**

- 16 Du hast dem Hofhund den Lieblingsknochen geklaut  
> **Schnell vor auf 48 und dort eine Runde aussetzen.**
- 19 Du bist als Letzte(r) beim Versteckspiel dran, aber deine Freunde spielen längst etwas anderes > **zurück auf 11.**
- 22 Zeitung lesen macht schlau > **rücke vor auf 27.**
- 25 Du gibst dem Nachwuchs Flugunterricht, das muss belohnt werden  
> **rücke vor auf 30.**
- 28 Du hast heute deine erste Flugstunde, doch wo ist der Lehrer abgeblieben? > **zurück auf 24.**
- 31 Du willst durch Yoga fliegen lernen, das dauert ...  
> **zwei Runden aussetzen.**
- 33 Du bist als Erster aus dem Ei gschlüpft > **rücke vor auf 37.**
- 35 Du triffst den geschwätzigen Maulwurf und der redet und redet und redet > **zurück auf 29.**
- 38 Eine der anderen Gänse hat sich als Fuchs verkleidet und erschreckt dich so, dass du in Ohnmacht fällst > **eine Runde aussetzen.**
- 41 Du bist frisch verliebt, das beflügelt dich > **um die gewürfelte Augenzahl vorrücken. Wenn die Gans dabei auf das Feld 45 kommt, dort 1 Runde aussetzen.**
- 45 Du hast zu tief in den Blumentopf geschaut, jetzt weisst du nicht mehr wo's lang geht > **noch einmal von vorn beginnen.**
- 48 Du gibst dem Hofhund den Lieblingsknochen zurück > **zurück auf 17.**

- 52 Mit Musik geht alles besser > **rücke vor auf 57.**
- 55 Du willst auch wissen, was in der Zeitung steht > **zurück auf 23.**
- 58 Wasserski fahren macht nicht allen so viel Spass wie dir  
> **zurück auf 46.**
- 60 Beachte die Baderegel, hier darfst du nicht hineinspringen!  
> **zurück auf 59.**
- 63 Wer zuerst den Gänseteich erreicht, hat gewonnen.  
**Das Zielfeld muss mit direktem Wurf erreicht werden.**

## Le jeu DE L'Oie à partir de 4 ans Pour 2 à 4 joueurs



*Contenu : 1 plan de jeu, 4 oies en bois de 4 couleurs, 1 dé*

### But du jeu :

Le joueur dont l'oie parvient à surmonter en premier tous les obstacles et arrive exactement à la mare, gagne la partie.

### Préparation :

Chaque joueur reçoit une figurine représentant une oie. Toutes les figurines sont placées avant la case n° 1.



### Règle du jeu :

Le joueur le plus jeune commence. A tour de rôle, les joueurs lancent le dé et avancent leur oie du nombre de points indiqué par le dé.

## Signification des cases :

- 4** Tu dois attendre tes amis > **retourne à la case 1.**
- 7** Tu as vidé le seau de nourriture, tu dois faire une pause pour digérer > **tu passes ton tour.**
- 10** Tu gagnes au jass > **avance jusqu'à la case 13.**
- 12** Les poussins se sont baignés dans la boue, leur maman est en colère > **retourne à la case 9.**
- 14** Les poussins ont creusé un trou et tu es tombé dedans > **recule du nombre de cases indiqué par le dé.**
- 16** Tu as volé l'os du chien > **sauve-toi jusqu'à la case 48 et passe ton prochain tour.**
- 19** Personne ne t'a trouvé au jeu de cache-cache. Tes amis jouent maintenant à un autre jeu > **retourne à la case 11.**
- 22** Lire le journal rend malin > **avance jusqu'à la case 27.**
- 25** Tu donnes des leçons de vol aux poussins, cela mérite une récompense > **avance jusqu'à la case 30.**
- 28** Tu assistes à ta première leçon de vol, mais où est donc passé le prof ? > **retourne à la case 24.**
- 31** Tu vas apprendre à voler en faisant du yoga, ça prends du temps... > **tu passes deux fois ton tour.**
- 33** Tu es le premier à être sorti de l'œuf > **avance jusqu'à la case 37.**
- 35** Tu rencontres la taupe qui est vraiment très bavarde > **retourne à la case 29.**
- 38** Une des autres oies s'est déguisée en renard. Tu as eu si peur que tu as perdu connaissance > **tu passes ton tour.**
- 41** Tu es tombé amoureux et cela te donne des ailes > **avance du nombre de cases indiqué par le dé. Si l'oie arrive alors sur la case 45, le joueur doit passer son prochain tour.**
- 45** Tu as un peu trop bu et tu ne retrouves plus ton chemin > **retourne à la case 1.**
- 48** Tu rends l'os au chien > **retourne à la case 17.**
- 52** Tout est plus simple en musique > **avance jusqu'à la case 57.**
- 55** Tu veux aussi savoir ce qui est écrit dans le journal > **retourne à la case 23.**
- 58** Tu adores le ski nautique, mais les autres pas... > **retourne à la case 46.**
- 60** Attention au règlement, il est interdit de sauter dans l'eau! > **retourne à la case 59.**
- 63** Qui atteint la mare en premier a gagné la partie.  
**Pour y arriver, on doit avoir le nombre exact de points.**

# GIOCO DELL'OCA

da 4 anni in su  
per 2-4 giocatori



Contenuto: 1 cartellone, 4 oche di legno in 4 colori, 1 dado

## Scopo del gioco

Raggiungere con la propria oca lo stagno con un punteggio netto dopo aver superato tutti gli ostacoli e vincere così la partita.

## Preparativi

Ogni giocatore riceve un'oca. Le oche verranno poste davanti alla casellina N°1.



## Regole del gioco

Comincia il giocatore più giovane. Si lanciano i dadi a turno in senso orario. Si prosegue in base al punteggio conseguito.

## Le diverse caselline

**4** Devi aspettare i tuoi amici > **ritorna alla casellina N° 1.**

**7** Hai mangiato tutto il cibo nel secchio e ora devi fare un pisolino > **rimani fermo un giro.**

**10** Hai vinto la partita a carte > **avanza fino alla casellina N° 13.**

**12** Le ochette fanno il bagno nel fango e mamma oca si arrabbia > **ritorna alla casellina N° 9.**

**14** Le ochette hanno scavato una buca e tu ci cadi dentro > **retrocedi del punteggio conseguito.**

**16** Hai sottratto al cane di corte il suo osso preferito > **avanza rapidamente fino alla casellina N° 48 e aspetti un giro.**

**19** Sei l'ultimo a giocare a nascondino e i tuoi amici stanno facendo un altro gioco > **ritorna alla casellina N° 11.**

**22** Leggere il giornale approfondisce le conoscenze > **avanza fino alla casellina N° 27.**

**25** Impartisci lezioni di volo alle piccole oche > **avanza fino alla casellina N° 30.**

**28** Oggi hai la prima lezione di volo ma l'insegnante non è presente > **ritorna alla casellina N° 24.**

**31** Vuoi imparare a volare con lo yoga ma occorre tempo > **rimani fermo due giri.**

**33** Sei sgusciato per primo dall'uovo > **avanza fino alla casellina N° 37.**

**35** Incontri la talpa chiacchierona che continua a parlare > **ritorna alla casellina N° 29.**

**38** Una delle altre oche si è travestita da volpe, ti spaventa e sviene > **rimani fermo un giro.**

**41** Sei innamorato cotto e ti pare di volare > **avanza di tante caselline secondo il punteggio conseguito. Se arrivi alla casellina N° 45 rimani fermo un giro.**

**45** Hai guardato a lungo nel vaso di fiori e hai perso la strada > **ricomincia da capo.**