

Speldoel:

Het gaat erom met zijn gans het eerst zijn eigen doelveld te bereiken.

Spelverloop:

Elke gans gaat met de klok. Men werpt de dobbelsteen en gaat zoveel velden door als het aantal geworpen ogen. Na 1 ronde komt ze zo op de weg, binnendoor tot aan het eigen doelveld. Wie "6" werpt, mag nog 1 keer werpen en verder trekken. Het doel moet men met een preciese worp bereiken. Lukt dit niet, moet men blijven staan en wachten, totdat men weer aan de beurt is.

Opletten: Bij dit spel mag men elkaar er uit werpen! Komt men op een veld waarop een andere gans staat, mag men deze op haar startveld terugzetten.

Speleinde:

Wie het eerst zijn doelveld met een preciese worp bereikt, heeft gewonnen.

Spel (3): "Ganzen en bloemetjes"

Voorbereiding:

Voor dit spel is het raam niet nodig. Men heeft alleen de 12 kaartjes met de ganzen en de 12 met de madeliefjes nodig. De andere wegkaartjes worden niet gebruikt. Men vermengt de beide groepen en nu worden twee stapels gemaakt: 1 met ganzen, de tweede met madeliefjes, de plaatjes telkens zichtbaar naar boven. De speler met het hoogst aantal ogen begint.

Speldoel:

Het is zaak zoveel mogelijk ganze- of bloementkaartjes te krijgen.

Spelverloop:

Elke speler heeft principieel 1 worp. De eerste werpt en controleert dan of het aantal ogen met het aantal ganzen of madeliefjes overeenkomt, die boven op de beide stapels zichtbaar zijn. In dit geval mag de speler het betreffende kaartje nemen. Komen de beide kaartjes met de geworpen ogen overeen, krijgt de betreffende speler ze allebei! Indien de geworpen ogen niet overeen komen, krijgt de speler niets en de volgende is aan de beurt.

Speleinde:

Als beide stapels zijn verbruikt, telt elke speler hoeveel kaartjes hij bij elkaar heeft gekregen. De speler met de meeste kaartjes is de winnar. Men kan ook het aantal ganzen of bloempjes bij elkaar tellen. Wie bij deze 3 spelletjes de 36 kaartjes op beide zijden goed heeft bekeken, krijgt meteen nieuwe spelideeën. Bijv. en ander ganzebordspel met nog moeilijkere hindernissen, een "aanlegspel" zonder raam, een "vangspel" met rustplaatsen en, en, en

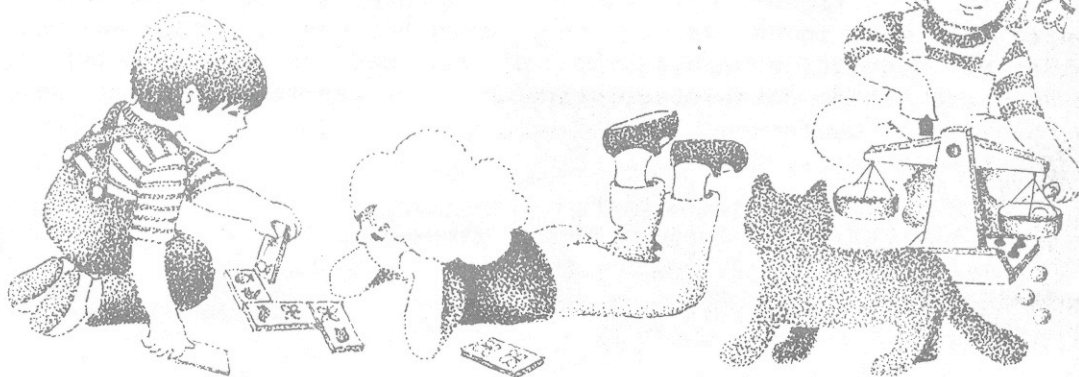
Wie heeft de meeste fantasie?

Veel plezier wenst SELECTA SPIELZEUG!



...natürlich, aus Holz.

Made in Germany.



(NL) Ganzen en bloemetjes

Vanaf 5 jaar

voor 2 - 4 kinderen

Design: Johann Rüttinger

Inhoud: Vierkant houten raam, 36 houten kaartjes, op beide zijden bedrukt, 4 ganzen in verschillende kleuren, 1 dobbelsteen.

De bedoeling van dit spel is, dat men het speelplan zelf in elkaar moet zetten. Daarna kan men pas beginnen te spelen. Omdat de 36 houten kaartjes op beide zijden met ganzen, madeliefjes en weggetjes zijn bedrukt, heeft men verschillende mogelijkheden uit de 36 kaartjes een groot speel veld in het houtraam te vormen: wij willen nu 3 voorbeelden presenteren - (verdere ideeën zijn door de fantasie van de kinderen mogelijk).

Spel (1) "Ganzebord"

Voorbereiding:

Eerst wordt het speelplan, zoals in afbeelding 1, in elkaar gezet. Op de afbeelding is een kaartje met 2 madeliefjes te zien. Wij hebben daar natuurlijk een fout gemaakt. Het moet door een bocht worden vervangen, te vinden op de achterkant van dit kaartje. Elk kind krijgt een gans. In het begin staan alle ganzen op hun startveld (kaartje met een madeliefje). Daarna om de beurt met de dobbelsteen werpen. Wie het hoogste getal werpt, mag beginnen.

Doel van het spel:

Het is zaak met zijn gans het eerst op het doelveld (kaartje met 4 madeliefjes) aan te komen.

Spelverloop:

Elke speler heeft een worp. Daarna trekt hij met zijn gans langs de gelegde weg, om de aantal velden die hij met zijn dobbelsteen heeft geworpen. Komt een speler op een veld waar 1 of ook meerdere ganzen op het land te zien zijn, mag hij nog eens werpen en verdergaan. Komt een speler echter op een veld waar op 1 of meerdere ganzen in het water zwemmen, moet hij een keer zijn beurt voorbij laten gaan (de gans rust uit!). Op een veld kunnen dus meerdere ganzen staan, zonder dat ze eruit worden gegooid.

Speleinde:

Wie het eerst het doel in het midden met een preciese worp heeft bereikt, is de winnaar van het spel. Wie het doel niet met een preciese worp kan treffen, maar over het doel zou komen, moet zolang blijven staan, totdat hij de juiste aantal ogen werpt.

Spel (2): "Ganzemars"

Voorbereiding

Allereerst moet het speelplan, zoals op afbeelding 2, worden samengevoegd. De opletende speler heeft natuurlijk meteen de beide vals ingelegde ganzekaartjes (sorry!) op de afbeelding onderaan rechts en links bemerkt! Deze twee kaartjes moeten worden geruild, om ze in de juiste volgorde te brengen.

Elk kind krijgt een gans, kiest een hoekveld (met 1 gans, met 2 ganzen enz.) en plaatst zijn figuur. Het veld in het midden, waarop het gelijke aantal ganzen (dit keer in het water) zijn, is nu het doel van elke speler. De velden met madeliefjes hebben voor dit spel geen betekenis. Eerst nog om de beurt met de dobbelsteen werpen. Wie de meeste ogen heeft, mag met de "ganzemars" beginnen.

Selecta
Spielzeug

... natürlich, aus Holz.

Made in Germany.

