

GAME OF THE GOOSE

UK

Le jeu de l'oie est un jeu captivant dans lequel vous devez essayer d'atteindre la dernière case le plus rapidement possible. Mais attention ! Plusieurs obstacles vous attendent en chemin ...

CONTENTS

- Game board
- 6 Magnetic geese
- 2 Dice
- Game rules

AIM OF THE GAME

The aim of the game is to be the first to reach square 63.

PREPARATION

Each player chooses a goose and places it on the square with the red arrow.

HOW TO PLAY THE GAME OF THE GOOSE

The players take it in turns to throw the dice. The player who rolls the highest begins, moving their counter forward as many squares as the number they rolled. If another player's goose is already on the square you would land on, you must remain where you are.

THE SPECIAL SQUARES

If you roll a 4 and a 5 on your first throw, you move your goose straight to square 53. If you get a 3 and a 6, your goose goes to square 26. If a player lands on a square with a picture of a goose, they move forward the same number of squares again that they rolled that turn. Some squares have special rules:

- | | | |
|-------------|-----------|--|
| • Square 6 | Bridge | Proceed to square 12 |
| • Square 19 | Inn | Skip a turn |
| • Square 31 | Well | Wait until another player passes you |
| • Square 42 | Labyrinth | Back to square 37 |
| • Square 52 | Prison | Wait until another player frees you |
| • Square 58 | Death | Go back to the beginning and start again |

THE WINNER

The player whose goose first reaches square 63 wins the game. Note that the correct number must be rolled on the dice in order to reach the finish; if your roll is too high, you count backwards from 63.

SNAKES AND LADDERS GAME

Snakes and Ladders is an exciting game in which the aim is to get to the finish the fastest. If you land on a ladder, you can move further up the board, but step on a snake and you'll be sliding back down again.

CONTENTS

- Game board
- 4 Magnetic playing pieces
- 2 Dice
- Game rules

AIM OF THE GAME

The aim of the game is to be the first player to reach square 49.

PREPARATION

Each player chooses a coloured counter and places it on square 1.

HOW TO PLAY SNAKES AND LADDERS

The players take it in turns to throw the dice. The player who rolls the highest number begins, moving their counter forward as many squares as the number they rolled. If another player's counter is already on the square you would land on, you move your counter one square further.

THE LADDERS

If you land on a square containing the foot of a ladder, you climb up it to the square at the top of the ladder.

THE SNAKES

If you land on a square containing the head of a snake, you slide down it to the square at the end of its tail.

THE WINNER

The player whose counter reaches square 49 first wins the game.

Ook verkrijgbaar Auch erhältlich

Egalement disponible Also available



12761



12768



12679



12763



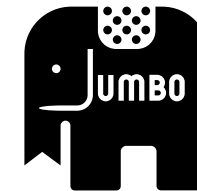
19508

12765



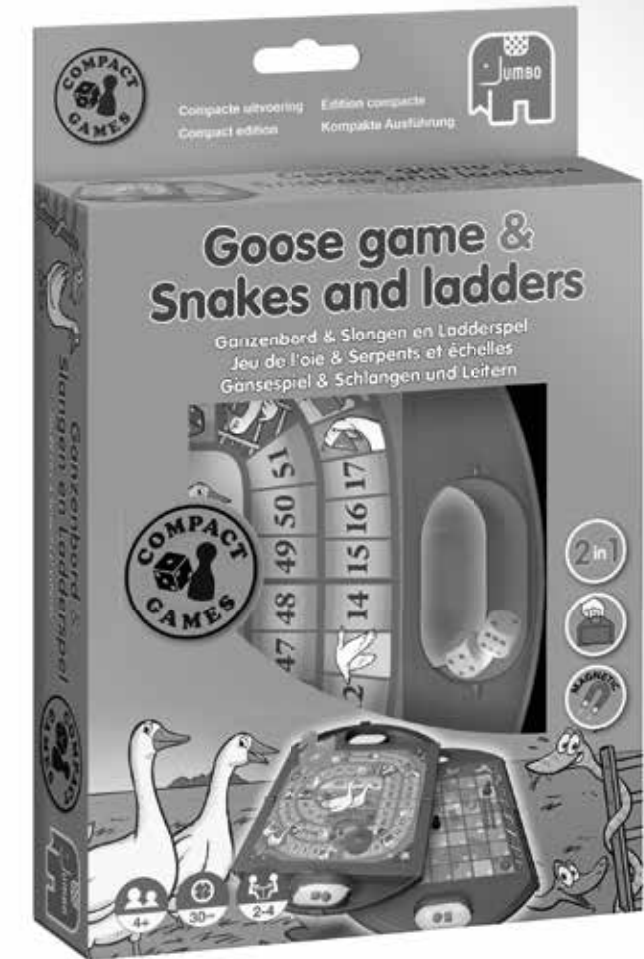
Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands

© 2017 Jumbodiset Group. All rights reserved.



jumbo.eu

NL Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de verpakking voor raadpleging in de toekomst. De inhoud en kleuren kunnen afwijken van de getoonde afbeeldingen. Ontworpen in Nederland. Gefabriceerd in China. **F** Attention ! Ne convient pas aux enfant de moins de 36 mois. Contient ou peut produire de petits éléments pouvant être inhalés ou ingérés. Il est recommandé de garder l'emballage pour conserver cette information. Le contenu et les couleurs peuvent être différents de ceux qui ont été photographiés. Dessiné aux Pays-Bas. Fabriqué en Chine. **UK** Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard. Please keep this packaging for future reference. The contents and colours may differ from those in the photographs. Designed in The Netherlands. Made in China. **DE** Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren. Die Inhalte und Farben können gegebenenfalls von der Darstellung auf den Fotos abweichen. Entwickelt in den Niederlanden. Produziert in China.



- (NL) SPELREGELS
- (FR) RÈGLES DU JEU
- (UK) GAME RULES
- (DE) SPIELREGELN

NL

GANZENBORD

Ganzenbord is een spannend spel waarin je moet proberen zo snel mogelijk de finish te halen. Maar pas op! Onderweg kom je verschillende hindernissen tegen...

INHOUD

- Speelbord
- 6 Magnetische ganzen
- 2 Dobbelstenen
- Spelregels

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om als eerste op het vakje 63 te komen.

VOORBEREIDING

Elke speler kiest een gans en plaatst die in het vakje met de rode pijl.

ZO SPEEL JE GANZENBORD

Om de beurt wordt er gegooid met de dobbelstenen. Wie het hoogste gooit begint. Er worden evenveel stapjes op het speelbord gezet als het aantal ogen dat gegooid is. Staat er op een vakje een gans van een medespeler, dan blijf je staan op de oude plaats.

DE SPECIALE VAKJES

Als er bij de eerste worp een 4 en een 5 gegooid wordt, gaat deze speler direct naar vakje 53. Bij een 3 en een 6 mag de gans verplaatst worden naar vakje 26. Komt een speler op een vakje met een afbeelding van een gans, dan gaat hij nogmaals het aantal gegooidde ogen vooruit.

Voor sommige vakjes gelden aparte regels:

- Vakje 6 Brug Ga verder naar vakje 12.
- Vakje 19 Herberg Sla één beurt over.
- Vakje 31 Put Wacht tot een medespeler je passeert.
- Vakje 42 Doolhof Terug naar vakje 37
- Vakje 52 Gevangenis Wacht tot je door een medespeler wordt bevrijd.
- Vakje 58 Dood Ga terug naar start en begin opnieuw.

DE WINNAAR

De speler die als eerste met zijn gans op vakje 63 staat, wint het spel. Let hierbij op dat het juiste aantal ogen gegooid moet worden. Indien er teveel wordt gegooid, tel je terug van 63.

SLANGEN & LADDERSPEL

Het Slangen en Ladderspel is een spannend spel waarin je moet proberen zo snel mogelijk de finish te halen. Kom je bij een ladder, dan mag je omhoog, maar stap je op een slang, dan glij je naar beneden.

INHOUD

- Speelbord
- 4 Magnetische pionnen
- 2 Dobbelstenen
- Spelregels

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om als eerste op het vakje 49 te komen.

VOORBEREIDING

Elke speler kiest een gekleurde pion en plaatst die in het vakje 1.

ZO SPEEL JE HET SLAGEN & LADDERSPEL

Om de beurt wordt er gegooid met de dobbelstenen. Wie het hoogste gooit begint. Er worden evenveel stapjes op het speelbord gezet als het aantal ogen dat gegooid is. Staat er op een vakje een pion van een medespeler, dan ga je één vakje verder staan.

DE LADDERS

Kom je op een vakje met daarop de onderste tree van de ladder, dan mag je naar boven klimmen tot aan het einde van de ladder.

DE SLAGEN

Kom je op een vakje met daarop een de kop van de slang dan glij je naar beneden, tot aan het vakje waar de punt van zijn staart op staat.

DE WINNAAR

De speler die als eerste zijn pion op vakje 49 heeft staan, wint het spel.

JEU DE L’OIE

Le jeu de l’oie est un jeu captivant dans lequel vous devez essayer d’atteindre la dernière case le plus rapidement possible. Mais attention ! Plusieurs obstacles vous attendent en chemin ...

CONTENU

- Plateau de jeu
- 6 Oies magnétiques
- 2 Dés
- Règles du jeu

BUT DU JEU

Le but du jeu est d’arriver en premier sur la case 63.

DISPOSITION

Chaque joueur choisit une oie et la place sur la flèche rouge.

COMMENT JOUER AU « JEU DE L’OIE »

Les joueurs lancent à tour de rôle le dé. Celui qui obtient le nombre le plus élevé commence. On avance son pion sur le plateau de jeu du nombre de cases égal aux points obtenus au lancé de dé. Si la case où l’on devait arriver est déjà occupée par une oie, on reste sur la case où l’on se trouvait.

LES CASES SPÉCIALES

Si lors du premier lancé de dé, un joueur obtient un 4 et un 5 il peut directement se rendre sur la case 53. Avec un 3 et un 6, l’oie peut être placée sur la case 26. Si un joueur arrive sur une case illustrée d’une oie, il peut à nouveau avancer du même nombre de points. Certaines règlementations s’appliquent à quelques cases :

- Case 6 Pont Continuez jusqu’à la case 12.
- Case 19 Auberge Passez un tour.
- Case 31 Puits Attendez qu’un autre joueur vous dépasse.
- Case 42 Arbuste épineux Retournez à la case 37
- Case 52 Prison Attendez jusqu’à ce qu’un autre joueur soit libéré.
- Case 58 Mort Retournez à la case départ.

LE GAGNANT

Le premier joueur qui atteint la case 63 a gagné. Attention : Pour ce faire, il faut obtenir le nombre exact restant au lancé de dé. Si le nombre est trop élevé, on compte à rebours (en arrière) depuis 63.

FR

SERPENTS ET ÉCHELLES

« Serpents et Échelles » est un jeu captivant où vous devrez arriver sur la dernière case le plus rapidement possible. Si vous vous arrêtez sur une échelle, vous grimpez et si vous marchez sur un serpent, vous glissez vers le bas.

CONTENU

- Plateau de jeu
- 4 Pions magnétiques
- 2 Dés
- Règles du jeu

BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à être le premier à arriver sur la case 49.

DISPOSITION

Chaque joueur choisit un pion coloré et le place sur la case 1.

COMMENT JOUER À « SERPENTS ET ÉCHELLES »

Les joueurs lancent à tour de rôle les dés. Celui qui obtient le nombre le plus élevé commence. On avance son pion sur le plateau de jeu du nombre de cases égal aux points obtenus au lancé de dés. Si la case où l’on devait arrivée est déjà occupée, on se place sur la case suivante.

LES ÉCHELLES

Si vous arrivez sur une case représentant l’échelon inférieur d’une échelle, vous pouvez grimper jusqu’à son sommet.

LES SERPENTS

Si vous arrivez sur une case représentant la tête d’un serpent, vous glissez vers le bas, jusqu’à la case représentant le bout de la queue.

LE GAGNANT

Le premier joueur qui arrive sur la case 49 a gagné.

GÄNSESPIEL

Bei dieser spannenden Herausforderung versuchen die Spieler, als Erste das Ziel zu erreichen. Doch Vorsicht! Auf dem Weg dorthin warten viele Hindernisse ...

INHALT

- Spielbrett
- 6 Magnetische Gänse
- 2 Würfel
- Spielregel

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler versuchen, als Erste das Feld 63 zu erreichen.

VORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Gans und stellt sie auf das Feld mit dem roten Pfeil.

SO SPIELT MAN DAS GÄNSESPIEL

Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Es wird reihum gespielt. Wer an der Reihe ist, wirft beide Würfel und zieht seine Gans so viele Felder vorwärts, wie die Summe der beiden Würfel angibt. Wenn die Gans eines anderen Spielers auf dem Feld steht, auf dem dein Zug enden würde, musst du stehen bleiben.

DIE SONDERFELDER

Wirft ein Spieler in seinem ersten Zug eine 4 und eine 5, darf er seine Gans sofort auf Feld 53 stellen. Wer in seinem ersten Zug eine 3 und eine 6 würfelt, stellt seine Gans auf Feld 26. Landet ein Spieler auf einem Feld, auf dem eine Gans abgebildet ist, darf er die gewürfelte Augenzahl noch einmal weiterziehen. Außerdem gibt es weitere Felder, für die Sonderregeln gelten:

- Feld 6 Brücke Sofort weiter zu Feld 12.
- Feld 19 Herberge Einmal aussetzen.
- Feld 31 Brunnen Warten, bis ein anderer Spieler dich erreicht.
- Feld 42 Labyrinth Zurück zu Feld 37.
- Feld 52 Gefängnis Warten, bis ein anderer Spieler dich erreicht und befreit.
- Feld 58 Tod Zurück zum Start und von vorne beginnen.

DER GEWINNER

Der Spieler, dessen Gans als Erste Feld 63 erreicht, hat gewonnen. Allerdings musst du das Ziel genau erreichen. Wenn du eine zu hohe Zahl würfelst, musst du ab Feld 63 rückwärts gehen.

DE

SCHLANGEN UND LEITERN

Bei dieser spannenden Herausforderung versuchen die Spieler, als Erste das Ziel zu erreichen. Wer auf einer Leiter landet, kann weiter nach oben steigen, doch wer ein Schlangenfeld betritt, rutscht wieder nach unten.

INHALT

- Spielbrett
- 4 Magnetische Spielfiguren
- 2 Würfel
- Spielregel

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler versuchen, als Erste das Feld 49 zu erreichen.

VORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf Feld 1 des Spielbretts.

SO SPIELT MAN SCHLANGEN UND LEITERN

Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Es wird reihum gespielt. Wer an der Reihe ist, wirft beide Würfel und zieht seine Figur so viele Felder vorwärts, wie die Summe der beiden Würfel angibt. Wenn die Figur eines anderen Spielers auf dem Feld steht, auf dem dein Zug enden würde, ziehst du ein Feld weiter.

DIE LEITERN

Wer auf einem Feld am Fuße einer Leiter landet, steigt nach oben und stellt seine Figur auf das Feld, auf dem die Leiter endet.

DIE SCHLANGEN

Wer auf einem Feld mit einem Schlangenkopf landet, rutscht nach unten und stellt seine Figur auf das Feld mit dem Schwanzende der Schlange.

DER GEWINNER

Der Spieler, dessen Figur als Erste Feld 49 erreicht, hat gewonnen.