JULEGÅSESPIL



I år er julespillet et ægte gåsespil. Spille pladen findes på midtersiderne og udover denne og brikker skal I bruge to seks-sidede terninger.

Der kan som altid deltage lige så mange spillere som man har kreativitet til at lave brikker. Brikkerne bør ikke være større end felterne, men ellers er det tilladt at forstørre spillepladen.

Alle spillerne starter fra feltet før felt 1 (Det med klovnen og de to gæs).

Hver gang man har tur kaster man de to terninger og flytter ligesåmange felter som terningernes øjne viser tilsammen.

Vinderen er den spiller som først til felt nr 63 (feltet i midten). Hvis man som resultat af sit terningkast skulle have flyttet til et felt efter felt 63 må man ikke rykke og skal derfor vente til næste tur for en ny chance for at rykke.

Hvis man ved hjælp af et terningkast tæller sig frem til et felt med en gås skal man straks flytte sin brik frem til næste gåse felt, hvorfra man næste gang man har tur flytter videre fra. Gåsefelterne er felterne 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59, 63.

Hvis man slår 9 på terningerne (enten 6+3, 3+6, 5+4 eller 4+5) flytter man sin brik til henholdsvis felt 26 eller 53.

Hvis man lander på felt nr. 6 (en bro) flytter man sin brik til felt nr. 12 (er også en bro), hvorfra man fortsætter næste gang man har tur.

På felt 19 skal man vente to

ture, det vil sige at man de næste to gange, hvor man ellers skulle have kastet terninger og have flyttet ikke gør nogen af tingene.

På felt 31 og 52 skal man vente indtil en anden spiller lander her. Hvis man står sidst på det tidspunkt hvor man skulle have haft tur for man sin tur alligevel.

Hvis man lander på felt 42 skal man flytte sin brik tilbage til felt 30, hvorfra man næste gang skal flytte.

Hvis man lander på felt 58 skal man flytte sin brik tilbage til start og flytte videre derfra næste gang man har tur.

Hvis man, når man er færdig med at flytte sin brik, d.v.s. efter eventuelle 'hop', lander på et felt hvorpå der allerede står en anden spiller skal man flytte denne brik tilbage til det felt hvorfra man selv startede denne tur. Det har ingen betydning hvordan man er flyttet til feltet. Hvis feltet har en effekt på den spiller som har tur skal denne udføres efter at den anden brik er flyttet væk. Effekter fra det felt den anden brik blev flyttet tilbage til skal ikke udføres.

UDVIDET VERSION:
Da mange synes at gåsespil kan være kedelige findes der i denne version en mulighed for at udvide spillet til en slags økonomispil. Økonomiversionen består i at man opretter en bødekasse som vinderen får efter spillet. Vi vil foreslå at bøderne betales i pebernødder eller lignende. Hver spiller udrustes fra start med en skål med de bøde-'penge' man vil anvende.

Under spillet vil man blive idømt bøder efter hvor man lander, hvad man slår eller spillernes indbyrdes positioner.

Bøderne er følgende:

Når man hopper fra felt 6 til felt 12 betaler man 10 'penge'.

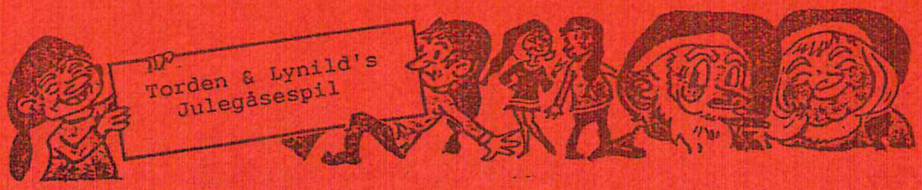
Når man skal vente 2 ture på felt 19 betaler man 2 'penge'.

Når man skal vente på at blive afløst på felt 31 eller 52 skal man betale 5 'penge'.

Når man bliver indhentet og forvist af en anden brik skal man betale 2 'penge'.

Glædelig fornøjelse og god spillelyst!

M.B.J.



Le Jeu de l'Oie

Renouvelé des Grecs

INSTRUCTION. — Chaque Joueur doit se munir d'une marque différente qui ne puisse se confondre avec celle de ses adversaires. Ce jeu se joue avec deux dés. Le premier arrivé au n° 63 a gagné la partie. Chaque Joueur lance les dés à son tour et avance sa marque d'autant de points que les dés en ont indiqué. Si le nombre amené le fait arrêter sur une Oie, il doit redoubler jusqu'à ce qu'il n'en rencontre plus. Si en commençant le jeu, un des Joueurs amène le nombre 9, ce qui peut se faire par 3 et 6 ou par 5 et 4, comme les Oies sont placées de 9 en 9 et qu'en redoublant on arriverait au n° 63 en une seule fois, le Joueur qui aura amené 9 par 3 et 6 devra se placer au n° 26, où se trouvent deux dés, et celui qui aura 5 et 4 au n° 53, où sont deux autres dés.

Celui qui, arrivé au n° 63 a plus de points qu'il n'en faut pour y rester, doit reculer, en comptant en arrière autant de points qu'il en a de trop, et il ne peut gagner qu'en amenant le nombre juste qui le fasse atteindre 63 pour y rester.

Le Joueur qui amène 6, où se trouve un pont, paye le prix convenu et va se noyer sous le pont qui se trouve au n° 12.

Celui qui arrive au n° 19, où il y a une hôtellerie, paye le prix convenu et s'y repose pendant que les autres Joueurs jouent deux fois.

Celui qui arrive au n° 31, où se trouve un puits, paye le prix convenu et attend qu'un autre Joueur arrivant au même point l'en retire, et il va prendre la place de celui qui l'en a retiré.

Celui qui s'arrête au n° 42, où est le labyrinthe, paye le prix convenu et retourne au n° 30.

Celui qui arrive au n° 52, où il y a la prison, paye le prix convenu et y reste jusqu'à ce qu'un autre Joueur vienne prendre sa place.

Celui qui s'arrête au n° 58, où est la tête de mort, paye le prix convenu et recommence tout le jeu.

Enfin, celui qui est atteint par un autre Joueur paye le prix convenu et va reprendre la place que celui-ci vient de quitter.