

GANZENSPEL

Het spel wordt met 2 teerlingen gespeeld. Elke speler werpt om beurten met de 2 teerlingen en plaatst zijn pion het aantal geworpen ogen vooruit te beginnen vanaf vak 1.

De speler die het eerst vak 63 bereikt (met het juiste aantal ogen, anders moet er teruggekeerd worden) is de winnaar!

Ongelukken :

Vak 19 : 2 beurten niet spelen

Vak 26: om verder te kunnen gaan moet je 3 en 6 gooien.

Vak 31 : wachten tot een andere speler op dit vak terechtkomt, hij neemt hierbij de vorige plaats in van die speler.

Vak 37: ga door naar vak 55.

Vak 42 : keer terug naar vak 30.

Vak 44: 1 beurt wachten.

Vak 52 : : wachten tot een andere speler op dit vak terechtkomt, hij neemt hierbij de vorige plaats in van die speler.

Vak 53: om verder te kunnen gaan moet je 4 en 5 gooien.

Vak 58 : keer terug naar start.

Wanneer een speler terechtkomt op een vak waarop zich een andere bevindt, neemt de andere speler de plaats in van de toekomstige speler.

Veel Plezier !

JEU DE L'OIE

On tire au sort le joueur qui va commencer en lançant les 2 dés, celui qui obtient le plus grand nombre débute le jeu. Chaque joueur choisit l'oie de son choix. Le joueur qui doit commencer lance les dés et avance son oie d'autant de cases que les dés indiquent les points. Chaque joueur procède à son tour de la même façon.

N° 19: laissez passer ton tour 2 fois

N° 26: il faut avoir 3 et 6 pour pouvoir continuer.

N° 31: il faut attendre jusqu'à ce qu'un autre joueur vienne prendre ta place et tu prend la place du joueur qui vient d'arriver.

N° 37: continuer jusqu'à N° 55.

N° 42: retournez jusqu'à N° 30.

N° 44: laissez passer ton tour 1 fois.

N° 52: il faut attendre jusqu'à ce qu'un autre joueur vienne prendre ta place et tu prend la place du joueur qui vient d'arriver.

N° 53: il faut avoir 4 et 5 pour pouvoir continuer.

N° 58: retourner jusqu'au départ!

Le premier qui arrive sur N° 63 a gagné la partie. Pour arriver exactement sur N° 63 il faut obtenir avec les dés le nombre de points nécessaire. Si le nombre est supérieur, le joueur doit retourner en arrière les points égal au nombre de trop.

Beaucoup de plaisir!

PAARDENSPEL

Bij dit spel met 2 of meerdere spelers kiest elke speler een kleur. Elke speler gooit om beurt met de dobbelsteen. Men moet 6 gooien om het spel te kunnen starten, zo niet dan is het de beurt aan de volgende om te gooien met de dobbelsteen. Wanneer men 6 werpt, plaatst de speler zijn paard op het vakje start van zijn kleur. 6 werpen geeft je altijd het recht om nogmaals te werpen.

Wanneer een paard terechtkomt op een vakje dat bezet is dan stuurt hij dat paard naar zijn stal en neemt zijn plaats in. Degene die naar zijn stal moet, moet terug 6 gooien om terug te kunnen starten. Wanneer men 6 gooit mag men kiezen : of een nieuw paard in het spel brengen of een ander paard 6 vakjes vooruit plaatsen. De winnaar is diegene die de volledige toer van het spel kan maken met al zijn paarden en hen plaatsen in de 4 hel gekleurde vakjes. In de hel gekleurde vakjes mag niet voorbij gestoken worden. De paarden moeten op hun plaats gezet worden door het juiste aantal, gegooid met de dobbelstenen. Zo niet dan moeten ze terugkeren tot het juiste aantal is gegooid.

Veel plezier !

DADAS

Se joue avec 2 ou plusieurs joueurs qui prennent une couleur. Chaque joueur lance le dé à son tour et doit faire 6 pour ouvrir le jeu, sinon il passe son tour. En faisant 6, il place son cheval sur la case de départ de sa couleur. Le 6 permet toujours de rejouer immédiatement. On avance d'autant de cases que de points marqués par le dé. La case ne pouvant être occupée que par un seul cheval. Si un cheval arrive juste sur une case occupée, il renvoie l'occupant à son écurie et prend sa place. Celui qui retourne à l'écurie doit tout recommencer avec un 6 pour le départ. Le gagnant est celui qui a fait le tour complet du jeu avec tous ses chevaux et les a placés sur les cases brillantes.

Le joueur doit faire le chiffre exact pour se placer sur la case brillante le plus éloignée. Si le chiffre est trop grand, il avance jusqu'à la case puis recule du nombre de cases indiquant la différence entre le chiffre à faire et le chiffre fait.

Beaucoup de plaisir !