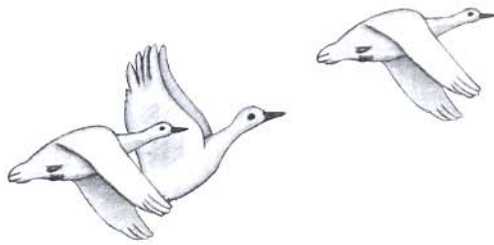


GANZENBORD

Ravensburger® spel nr. 00 273 3
Dobbelsteenspel voor 2 tot 6 spelers van 5 tot 10 jaar
Grafiek: Waltraut Schmidt
Inhoud: 1 speelbord, 6 grote houten ganzen in 6 kleuren, 2 dobbelstenen

De oudste spellen waarbij de spiraalvorm is toegepast, vond men in Egyptische koningsgraven rondom het jaar 3000 voor Christus. Deze speelvorm breidde zich vanaf de 16e eeuw via Griekenland, Italië en Frankrijk uit over heel Europa. Het is interessant vast te stellen, dat de meeste ganzenspellen uit de bloeiperiode precies 63 velden hebben. Volgens de oude getallensymboliek betekent het 7e en 9e levensjaar gevaar. 63 Velden ontstaan door de vermenigvuldiging van 7 en 9. Ook eigenaardig is, dat men in de meeste ganzenspellen steeds dezelfde verrassingen tegenkomt (velden 6, 19, 31, 42, 52, 58...). Bij bijna alle ganzenspellen loopt de spiraal in een draai naar binnen van rechts naar links. Men zag in de spiraal een spiegelbeeld van het menselijk leven, waarin ons leven eveneens door gevaren, toeval, blije gebeurtenissen, vorderingen, tegenslagen en niet in de laatste plaats door de dood wordt bepaald. Ook geldt de spiraal sinds lang als symbool van de tijd en haar oneindigheid, reden waarom zij in vele beschavingen ook werd beschouwd als teken van onsterfelijkheid. In de loop van de laatste decennia veranderde de betekenis van het spel steeds meer. Tegenwoordig is het vooral als gewoon kinderspel zeer geliefd.





Doel van het spel

De speler die als eerste met zijn gans alle hindernissen heeft overwonnen en het doelveld met een exacte worp bereikt, is winnaar.

Vorbereiding

Het speelbord wordt op tafel gelegd en elke speler krijgt een gans naar keuze. De ganzen worden vóór het veld nummer 1 gezet.

Spelregels 1

De jongste speler mag beginnen. Er wordt om de beurt met 2 dobbelstenen gegooid. De spelers zetten hun gans zo veel velden vooruit als het aantal ogen van de beide dobbelstenen.

En nu opgelet, want op de volgende velden gebeurt iets:



- 5 Het aantal ogen dat is gegooid terugzetten.
- 6 De brug leidt sneller naar het doel en bovendien blijven de voeten droog: verder naar 12.



- 9 Het aantal gegooide ogen terugzetten.
- 14 Het aantal gegooide ogen vooruit.
- 18 Het aantal gegooide ogen vooruit. Als de gans hierbij op veld 23 komt: een beurt overslaan.
- 19 De overnachting in de herberg kost geld: twee maal een beurt overslaan.



- 23 Het aantal gegooide ogen terugzetten.
- 27 Het aantal gegooide ogen terugzetten.
- 31 Een koele slok water geeft verfrissing: nog een keer gooien.
- 32 Het aantal gegooide ogen vooruit.



- 36 Het aantal gegooide ogen vooruit.
- 41 Het aantal gegooide ogen terug.
- 42 Verdwaald in het doolhof, terug naar veld 30.
- 45 Het aantal gegooide ogen terug.



- 50 Het aantal gegooide ogen vooruit. Als de gans hierbij op veld 54 komt; daar een beurt overslaan.
- 52 Gevangenisstraf: twee maal een beurt overslaan.
- 54 Het aantal gegooide ogen terug.




- 58 De gans is in slaap gevallen: opnieuw beginnen.
- 59 Snel het aantal gegooide ogen vooruit.
- 63 Het doelveld moet met een exacte worp worden bereikt.

De eerste speler die dit lukt, wint en is ganzenkoning. Wie meer gooit, moet vanaf veld 63 het aantal teveel gegooide ogen terug.



Spelregels 2

In het begin krijgt elke speler 1 gans en 5 fiches, bonen, snoepjes of iets dergelijks. De spelers gooien om de beurt met 2 dobbelstenen en zetten zo veel velden als het aantal ogen dat is gegooid. De speler die veld nummer 63 precies bereikt, heeft gewonnen; wie daarover heen gooit, gaat het aantal te veel gegooiden ogen terug.

- 3 en 6** Wie bij de eerste worp 3 en 6 gooit, mag direct naar nummer 26. Wie bij de eerste worp 4 en 5 gooit, mag direct naar nummer 53.
-  **4 en 5** Wie op een veld met een gans komt, dus de nummers 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 en 59, mag nog een keer het gegooid aantal ogen zetten.
- 6** Wie op veld 6 komt, gaat verder naar veld 12 om daar te baden. Dat kost wel een fiche.
- 19** Wie op veld 19 komt, moet twee maal een beurt overslaan om kracht op te doen en betaalt daarvoor 1 fiche.
- 31** Op veld 31 valt men in de put en spartelt daar rond, tot iemand hem eruit haalt en dat is als een andere speler op dit veld komt. Voor de redding betaalt men 1 fiche. De redder gaat bij de volgende beurt gewoon verder, terwijl de speler die gered is naar de uitgangspositie van de redder teruggaat.
- 42** Op veld 42 verdwaalt men, betaalt een fiche en moet terug naar veld 30.
- 52** Wie op veld 52 komt, wordt opgesloten tot hij door de volgende speler die precies op dit veld komt, wordt bevrijd. Hij betaalt daarvoor 1 fiche. Ze mogen allebei verder.
- 58** Wie op veld 58 komt, is in slaap gevallen. Hij mag een nieuw leven beginnen, dat betekent weer op veld 1 beginnen.
- 63** Wie precies op veld 63 komt, is winnaar en krijgt de fiches die tijdens het spel zijn betaald.

© 2001 Ravensburger Spieleverlag

