

Gänsespiel

Ravensburger Spiele® Nr. 00 207 8

Würfelspiel für 2 bis 6 Spieler von 5 bis 10 Jahren

Grafik: Waltraut Schmidt

Inhalt: 1 Spielplan
6 große Holzgänse in 6 Farben
2 Würfel



Die ältesten Spirallaufspiele fand man in ägyptischen Königsgräbern aus der Zeit um 3000 v. Chr. über Griechenland, Italien und Frankreich breitete sich diese Spielform ab dem 16. Jahrhundert in ganz Europa aus. Es ist interessant festzustellen, daß die meisten aus der Blütezeit stammenden Gänsepiele genau 63 Felder umfassen. Entsprechend der antiken Zahlensymbolik galt jedes 7. und 9. Jahr im menschlichen Leben als gefährdet. 63 Felder sind das Produkt aus 7×9 . Ebenso eigenartig ist, daß man in den meisten Gänsepielen immer den gleichen Überraschungen begegnet (Felder: 6, 19, 31, 42, 52, 58...). Bei fast allen Gänsepielen läuft die Spirale in einer Drehung von rechts nach links nach innen. Man sah in der Spirale ein Spiegelbild des menschlichen Lebens, in dem unser Leben ebenfalls von Gefahren, Zufällen, glücklichen Ereignissen, Fortschritten, Rückfällen und nicht zuletzt vom Tod bestimmt wird. Auch gilt die Spirale seit urdenklichen Zeiten als Abbild der Zeit und ihrer Unendlichkeit, weshalb sie in vielen Zivilisationen auch als Zeichen der Unsterblichkeit gewertet wird. Im Laufe der letzten Jahrzehnte wandelte sich die Bedeutung des Spiels zunehmend. Heute ist es vor allem als reines Kinderspiel sehr beliebt.



Ziel des Spiels

Es gewinnt der Spieler, der mit seiner Gans als erster alle Hindernisse überwindet und das Zielfeld mit direktem Wurf erreicht.

Vorbereitung

Der Spielplan wird auf dem Tisch ausgebreitet und jeder Mitspieler erhält eine beliebige Gänsefigur. Die Spielfiguren werden vor das Feld, das die Nummer 1 trägt, gestellt.

Spielregel 1

Der jüngste Spieler beginnt. Es wird reihum mit 2 Würfeln gewürfelt. Die Spieler ziehen um ihre geworfene Augenzahl beider Würfel vor.



Und nun aufgepaßt, denn auf folgenden Feldern * passiert etwas:

5 Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.

6 Die Brücke führt schneller ans Ziel und außerdem bleiben die Füße trocken: weiter bis 12.

9 Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.

14 Um die gewürfelte Augenzahl vorrücken.

18 Um die gewürfelte Augenzahl vorrücken, wenn die Gans dabei auf Feld 23 kommt: dort einmal aussetzen.

19 Die Übernachtung in der Herberge kostet Geld: zweimal aussetzen.

23 Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.

27 Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.

31 Ein kühler Schluck Wasser bringt Erfrischung: noch einmal würfeln.

32 Um die gewürfelte Augenzahl vorrücken.

36 Um die gewürfelte Augenzahl vorrücken.

41 Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.

42 Im Labyrinth verirrt, zurück auf Feld 30.

45 Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.

50 Um die gewürfelte Augenzahl vorrücken. Wenn die Gans dabei auf Feld 54 kommt, dort einmal aussetzen.

52 Die Gefängnisstrafe lautet: zweimal aussetzen.

54 Um die gewürfelte Augenzahl zurückziehen.

58 Die Gans ist eingeschlafen: nochmals von vorne beginnen.

59 Schnell um die gewürfelte Augenzahl vorrücken.

63 Das Zielfeld muß mit direktem Wurf erreicht werden.



Der erste Spieler, der dies schafft, gewinnt und ist Gänsekönig. Wer darüber hinauswirft, muß um die zuviel gewürfelte Augenzahl vom Königsfeld zurückziehen.

Spielregel 2

Zu Beginn erhält jeder Spieler 1 Gans und 5 Spielmarken, Bohnen, Bonbons oder ähnliches. Die Spieler würfeln reihum mit 2 Würfeln und rücken um die geworfene Augenzahl vor. Gewonnen hat, wer die Nummer 63 genau erreicht; wer darüber hinauswirft, zählt die zuviel geworfenen Augen zurück

Wer beim ersten Wurf 3 und 6 wirft, setzt sofort auf Nummer 26, wer beim ersten Wurf aber 4 und 5 wirft, kommt sofort auf die Nummer 53.

Wer auf ein Feld mit einer Gans trifft, also auf die Nummern 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, und 59, darf um die gewürfelte Zahl weiterziehen.

Wer auf Feld 6 kommt, geht weiter auf Feld 12, um dort zu baden. Das kostet aber eine Marke.

Wer auf Feld 19 kommt, setzt zweimal mit Würfeln aus, um sich zu stärken und zahlt dafür 1 Marke.

Auf Feld 31 fällt man in den Brunnen und zappelt dort, bis einen der herauszieht, der als nächster genau auf dieses Feld trifft. Zur Rettung zahlt man 1 Marke. Der Retter geht beim nächsten Wurf ungehindert weiter, während der Gerettete auf dessen Ausgangsfeld zurückgeht.

Auf Feld 42 verirrt man sich, zahlt eine Marke und muß somit auf Feld 30 zurück.

Wer auf Feld 52 kommt, wird eingesperrt, bis er vom nächsten, der genau auf dieses Feld treffen muß, befreit wird. Er zahlt dafür 1 Marke. Beide setzen ihren Weg fort.

Wer auf Feld 58 kommt, ist eingeschlafen. Er darf ein neues Leben beginnen, das heißt, bei Feld 1 von vorne anfangen.

Wer genau auf Feld 63 trifft, wird als Sieger gefeiert, und erhält die im Verlauf des Spiels eingezahlten Marken.



Otto Maier Verlag Ravensburg

