

ГУСЕК

Милый друг! Пред тобой общеупотребительная игра про Гуся святого Мартина. Играть может до 6 игроков.

Задача

Довести свою фишку до последней клетки.
Каждый игрок берет по фишке.
Жребием определяем того, кто ходит первым.
Бросай кубик и передвигайся на то количество клеток, что выпало на кубике.

Значение полей

Гусь смотрит вперед	– бросай кубик еще раз и двигайся вперед.
Гусь смотрит назад	– бросай кубик еще раз и двигайся назад.
Гусь лежит	– пропускай ход.
Жареный гусь на тарелке	– плати «фант» (см. список фантов), если стесняешься, то изволь вернуть твою фишку в самое начало.

Будь внимателен! Выиграть можно только точным броском!

Ежели ты стоишь на клетке 28, то на кубике надобно выкинуть 2, и ты попадешь на клетку 30 – это финал. Но ежели ты выбросил слишком много, например, 6, то изволь дойти до клетки 30 и вернуться назад настолько, сколь осталось у тебя очков.

Советы для воспитанных детей

Все ходят по очереди, терпеливо жди своего хода!
Не кричи, не плачь и не обижайся, ежели ты проигрываешь или у тебя не получается что-либо. Сие только игра, и в ней должно сохранять веселость, а не проявлять капризы.
Коль выпал фант – это необидно. Фантом ты увеселишь окружающих и вызовешь улыбку!

Фанты

Ежели ты попал на поле с «жареным гусем», изволь исполнить фант.

Фант есть простое необходимое задание, обязательное к исполнению.

клетка 4 – Громко прокукарекать у окна три раза.
клетка 10 – Проскакать галопом через весь зал с криком «В атаку!».
клетка 15 – Протянув шапку, попросить жалостливо милостыню, так чтобы дали.
клетка 22 – Почесать себя за ухом рукой из-под собственной ноги.
клетка 27 – Изобразить боевого жеребца, рвущегося в бой.

Это лишь примеры фантов, и для общей радости все участники могут придумывать всяческие фанты необязательно из списка.



Stuttgart b. C. D. Burk

№ 62

Neues Gänse-Spiel

oder

wer gewinnt die Martins-Gans.

Jeder Spieler setzt 12 Markten in die Tasche. Er beginnt mit einem Würfel zu spielen, anfangs u. ein beliebiges Fach zu werfen, wenn er den Würfel bestimt, auf gleiche Art folgen die andern. Wer auf eine vorwärts gehende Gans trifft, zählt nochmal so viel, als er warf, u. bei einer rückwärts gehenden so viel, als er auf eine tote Gans trifft, so müssen 4 Markten erlegt werden, u. der Spieler wieder von vorn anfangen. Dagegen erhält er 3 Markten, wenn er auf eine gebrochene Gans trifft. Wer endlich zum Martins-Schmaus 36 kommt, hat den Rest der Gänse u. die Gans gewonnen. Doch muß der Würfel gerade bis 36 gehen, u. hat er mehr geworfen, so kommt er um 10 viel überzahl Augen zurück.