

## Start:

Wie het hoogst gooit begint. De volgende speler is dan diegene die links van hem zit (wijzers van de klok).

Er wordt gegooid met 2 dobbelstenen.

## Speciale vakje zijn

- 6 Brug ..... Ga verder naar 12
- 19 Herberg ..... Een beurt overslaan
- 31 Put ..... Wie hier komt moet er blijven tot een andere speler er komt. Degene die er het eerst was speelt dan verder.
- 42 Doolhof ..... Terug naar 39
- 52 Gevangenis ... Wie hier komt moet er blijven tot een andere speler er komt. Degene die er het eerst was speelt dan verder.
- 58 Dood ..... Terug naar begin, opnieuw beginnen
- 63 Einde ..... Wie hier al eerste komt heeft gewonnen

Kom je op een **gans** ? Nadat je de vraag hebt beantwoord en er een kort gesprekje is geweest, tel je nog eens hetzelfde aantal ogen verder. Het is dus niet mogelijk dat een speler zijn beurt beëindigt op een hokje met een gans. Diegene die op het vakje met de gans komt, beantwoordt de vraag. De andere spelers mogen nu aan hem/ haar verder vragen, bijkomende vragen stellen maar liefst niet te veel uit eigen ervaring vertellen want straks kom je misschien op hetzelfde vakje.

Tip : stel heel “open” vragen vb. met Wat... Waarom ... Hoe... zodat diegene die moet antwoorden meer moet vertellen dan ja of nee.

## Nog enkele andere regels

Wie te veel ogen gooit en daardoor voorbij 63 zou spelen, moet vanaf 63 weer terugspelen. Dit vergroot het risico dat men op het gevreesde hokje 58 of 52 terechtkomt. Komt men bij het terugtellen op een hokje met een gans, dan telt men weer het gegooid aantal ogen terug. Wie bijvoorbeeld op 60 staat en 7 gooit, komt in de gevangenis.

Wie bij de eerste worp een 5 en een 4 gooit, gaat meteen door naar 53. Wie bij de eerste worp een 6 en een 3 gooit, gaat door naar 26. Als deze regel er niet was, zouden deze spelers, via de ganzen, meteen doorlopen naar het einde.