Jogo dos Gansos

EXPLICAÇÃO:

Dá-se um peão a cada jogador e aquele que, lançando os dados antes do começo do jogo, obtiver mais pontos, poderá iniciar a partida no n.º 1.

N.º 2 — Os gansinhos aprendem a nadar. O jogador, que chegar a este número, deixa de lançar o dado uma vez.
» 5 — Os gansos velhos vigiam os novos. Aqui é preciso voltar ao n.º 3.
» 8 — Os gansos estão a comer Fica uma vez sem lançar o dado.
» 11 — A menina incomodou os gansos. Regressa ao n.º 9.
» 14 — Furioso, o ganso afugenta o rapazinho. Volta ao n.º 10.
» 17 — A raposa apanhou um ganso. Este jogador volta ao princípio.
» 20 — Os gansos dormem sossegadamente. Deixa de jogar uma vez.
» 23 — Os gansos, repentinamente acordados, fogem, voando velozmente. Avança até ao n.º 25.
» 26 — Regresso, a passo de ganso, até ao n.º 24.
» 29 — Um cão faz recuar o ganso até ao n.º 25.
» 32 — Os gansos regalam-se de couves, o que lhes é proibido. De castigo, deixa o jogador de jogar duas vezes.
» 35 — O ganso atira-se à cabrinha, que foge para o n.º 33.
» 38 — A menina leva os gansinhos ao pasto. Regressa ao n.º 36.
» 41 — O ganso voa para o n.º 43.
» 44 — O cão vigia atentamente os gansos. Aqui o jogador deixa de jogar uma vez.
» 47 — Os gansos reunem-se para deliberar se devem ou não fugir ao cão, deliberando avançar para o n.º 51.
» 50 O rapaz apanhou dois gansos. Deixa de jogar três vezes.
» 53 Aterrado, o ganso volta a correr ao n.º 48.
» 56 — O ganso agarrou o rapazinho pelo fundo das calças. Regressa ao n.º 54.
» 59 — Passa um automóvel. Assustado, o ganso salta para o n.º 61.
» 62 Mesmo assim, o ganso foi apanhado pelo automóvel e esmagou-o. O jogador que cair neste número sai do jogo.
» 65 — O rapazinho distrai os gansos com música em harmónica. O que chegar aqui tem de assobiar uma modinha.
» 68 — Agora já os gansos poderão, dentro em breve, ser assados no forno. O jogador que chegar a este número terá de deixar passar todos os outros adversários. Se for o último, deverá voltar ao n.º 66.
» 71 — Os gansos estão recolhidos. Deixa de jogar duas vezes.
» 74 — O ganso espera agora ser assado. Na próxima jogada, o jogador deixa de jogar uma vez.
» 76 — Está na mesa o ganso já assado. O jogador que chegar primeiro a este número tem o 1.º prémio, sendo necessário tirar número certo, quer dizer, estando no n.º 75, terá de tirar 1 do contrário espera para as próximas jogadas até acertar.

A todos os jogadores a "MAJORA" deseja horas de prazer

BRINQUEDOS — JOGOS — CONSTRUÇÕES
— LIVROS INFANTIS —
"MAJORA"

MAJORA

A GRANDE MARCA PORTUGUESA

MISTERIO JUVENIL LUDOTECA