

123

1 2 3

Go!





EN

**RULES** Who'll be the first to bring the little lost gosling home? Off you go... but watch out for hidden dangers! Children become familiar with numbers 1 to 5 in this game and associate them with the relative quantities. They also start to count.

**PREPARATION** Start by building the mother goose puzzle which forms the route. Each child picks a gosling-marker and places it on mother goose's eye which is the starting square. Shuffle the egg cards and place them face-down under mother goose's legs, in the space provided. Shuffle the house cards and place them face-down on the finish square marked with a house.

**GAME** Players take it in turns to turn over an egg and move forward by the number of squares it shows (the egg shows the number and also depicts the quantity so children can count the squares as they go forward). If they land on a square already occupied by another player, they place their gosling marker on top of the other one.

**GO AGAIN** If a player lands on the same colour of square as their marker, they get to move forward the same number of steps (if his/her egg shows the number '2', they get to go forward another two squares). This reward does not apply if the square is already occupied by another player.

**STAY PUT** One of the eggs has no number on it. The unlucky player has to stay put and miss his or her turn.

**GAME OVER** The first player to get to mother goose's house is the winner, but beware, he still needs to turn over the house card and check if mother goose is home. If she is, the player wins! But if he finds the fox there instead, he need to run away... and go back 5 squares!

*N.B.: house cards are removed and set aside once they've been picked.*

FR

**RÈGLES DU JEU** Qui réussira le premier à ramener le petit canard perdu à sa maman ? C'est parti... mais attention aux pièges ! Un jeu pour apprendre aux enfants à reconnaître les chiffres de 1 à 5, à les associer aux quantités correspondantes et à commencer à compter.

**PRÉPARATION** Commençons par assembler le puzzle de maman oie qui sert de parcours. Chacun des enfants choisit un canard-pion et le place sur la case départ situé sur l'œil de maman oie. Après avoir mélangé les œufs, on les place sur l'espace prévu à cet effet, sous les pattes de maman oie. Les maisonnettes aussi doivent être mélangées et placées, face cachée, sur la case arrivée.

**JEU** Chacun leur tour, les joueurs découvrent un œuf et avancent du nombre de cases indiqué sur l'œuf (aussi bien le chiffre que la quantité sont représentés sur l'œuf de manière que les enfants puissent compter le nombre de cases à parcourir). Lorsqu'un joueur arrive sur une case où se trouve déjà un autre pion, il dépose son canard sur celui du concurrent.

**DEUX FOIS PLUS LOIN** Lorsqu'un joueur atterrit sur une case de la même couleur que son canard-pion, il a le droit d'avancer à nouveau du même nombre de cases (par exemple, s'il a pêché le chiffre deux, il avance à nouveau de deux cases). Par contre cette règle ne s'applique pas lorsque la case est déjà occupée.

**STOP** Parmi les œufs, il y en a un sans chiffre. Le joueur malchanceux qui le pêche reste sur place et passe son tour au joueur suivant.

**FIN DE LA PARTIE** Le premier à rejoindre la case de maman oie sera le gagnant, mais attention : il faudra d'abord qu'il retourne la maisonnette pour contrôler si maman oie s'y trouve vraiment. Si oui, c'est la victoire. Par contre, si le joueur tombe sur le renard, il doit vite s'enfuir et reculer de 5 cases !

*NB : une fois pêchées, les maisonnettes doivent être mises de côté.*

IT

**REGOLAMENTO** Chi riuscirà per primo a riportare a casa il papero che si è perso?

Si parte, ma occhio alle insidie! Con questo gioco i bambini imparano a riconoscere i numeri da 1 a 5 e ad associarli alle relative quantità. In più, iniziano a contare.

**PREPARAZIONE** Si costruisce il puzzle di mamma oca che diventa il percorso. Ciascun bambino sceglie un papero-segnaposto e lo posiziona sulla casella di partenza che corrisponde all'occhio di mamma oca. Gli ovetti, una volta mescolati, si mettono coperti nell'apposito spazio sotto le zampe di mamma oca. Anche le cassette si mescolano e si mettono coperte sulla casella di arrivo.

**GIOCO** A turno, ciascun concorrente scopre un ovetto e avanza di tante caselle quante ne indica il numero dell'ovetto (l'ovetto illustra sia il numero che la quantità, così che i bambini possono contare le posizioni di avanzamento). Se si arriva su una casella già occupata da un altro concorrente, si mette la propria ochetta sopra a quella del concorrente.

**DOPIO AVANZAMENTO** Se un concorrente arriva su una casella che ha il dischetto dello stesso colore del proprio papero segnaposto, ha diritto di avanzare due volte (se è uscito il numero due, ad esempio, egli avanza ancora di due). Questo premio non vale se si arriva su una casella già occupata da un altro concorrente.

**NESSUN AVANZAMENTO** Tra gli ovetti ce n'è uno senza numero. Lo sfortunato concorrente che lo scopre rimane quindi fermo e il turno passa al giocatore successivo.

**FINE DEL GIOCO** Vince chi arriva alla casa di mamma oca, ma attenzione: prima bisogna pescare la cassetta e controllare se veramente c'è mamma oca. In tal caso, è vittoria! Ma se si trova la volpe bisogna scappare e tornare indietro di 5 caselle!

*Nota: le cassette pescate si mettono da parte.*

ES

**REGLAMENTO** ¿Quién será el primero en devolver a su casa el pato que se ha perdido? Adelante, pero ¡cuidado con los peligros! Con este juego los niños aprenden a reconocer los números del 1 al 5 y a relacionarlos con sus cantidades correspondientes. Además, empiezan a contar.

**PREPARACIÓN** Se construye el puzzle de mamá oca que se convierte en el recorrido. Cada niño escoge un pato-marcador y lo coloca en la casilla de salida, que es el ojo de mamá oca. Después de mezclarlos, se colocan los huevitos cubiertos en el espacio dedicado debajo de las patas de mamá oca. Las casitas también se mezclan y se colocan, cubiertas, sobre la casilla de llegada.

**JUEGO** Por turnos, cada jugador destapa un huevito y avanza tantas casillas como indique el número del huevito (el huevito muestra tanto el número como la cantidad, para que los niños puedan contar las posiciones de avance). Si se llega a una casilla que ya está ocupada por otro jugador, se coloca el pato encima del otro.

**DOBLE AVANCE** Si un jugador llega a una casilla que tiene el círculo del mismo color que el de su pato marcador, tiene derecho a avanzar dos veces (si ha sacado el número dos, por ejemplo, avanza dos más). Este premio no vale si la casilla ya está ocupada por otro jugador.

**NINGÚN AVANCE** Entre los huevitos hay uno sin número. El desafortunado jugador tiene entonces que quedarse quieto y el juego pasa al siguiente jugador.

**FIN DEL JUEGO** Gana quien llegue a la casa de mamá oca, pero cuidado: antes hay que coger la casita y asegurarse de que dentro está mamá oca. Si así es, ¡victoria! Pero si se encuentra el zorro, ¡hay que huir y retroceder 5 casillas!

*Nota: las casitas pescadas se apartan.*

**DE**

**SPIELREGELN** Wem gelingt es als Erstem, das Gänschen nach Hause zu bringen, das sich verirrt hat? Los geht's, doch aufgepasst: Es sind Fallstricke vorhanden!

Bei diesem Spiel lernen die Kinder, die Zahlen 1 bis 5 zu erkennen und den entsprechenden Mengen zuzuordnen. Außerdem beginnen sie zu zählen.

**VORBEREITUNG** Das Puzzle der Gänsemutter, das der Spielplan sein wird, wird zusammengesetzt. Jedes Kind wählt einen Gänschen-Spielstein aus und stellt ihn auf das Startfeld, das dem Auge der Gänsemutter entspricht. Die Eier werden gemischt und umgedreht in dem Bereich unter den Füßen der Gänsemutter angeordnet. Die Häuschen werden ebenfalls gemischt und umgedreht auf das Zielfeld gelegt.

**SPIEL** Der Reihe nach deckt jeder Mitspieler ein Ei auf und rückt so viele Felder vor, wie das Ei anzeigt (auf den Eiern ist sowohl die Zahl als auch die Menge abgebildet, so dass die Kinder die Felder zählen können, die sie vorrücken dürfen). Wenn man auf einem Feld ankommt, das bereits von einem anderen Mitspieler besetzt ist, stellt man sein eigenes Gänschen auf das Gänschen des Mitspielers.

**ZWEIMALIGES VORRÜCKEN** Wenn ein Mitspieler auf einem Feld ankommt, dessen innerer Kreis die gleiche Farbe hat wie sein Gänschen-Spielstein, darf er ein zweites Mal um die gleiche Punktzahl vorrücken (wenn er zum Beispiel die Nummer zwei aufgedeckt hat, rückt er weitere zwei Felder vor). Dieser Preis gilt jedoch nicht, wenn man auf einem Feld ankommt, das bereits von einem anderen Mitspieler besetzt ist.

**KEIN VORRÜCKEN** Eines der Eier hat keine Zahl und keine Menge. Der Spielstein des Pechvogels unter den Spielern, der es aufdeckt, bleibt daher stehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

**SPIELENDE** Wer am Haus der Gänsemutter ankommt, ist zwar am Ziel angekommen, aber er muss erst noch ein Häuschen ziehen und prüfen, ob die Gänsemama wirklich da ist. Ist die Gänsemama da, hat er gewonnen! Wenn der Spieler jedoch den Fuchs findet, muss er weglaufen und 5 Felder zurückgehen!

*Hinweis: Die gezogenen Häuschen werden beiseitegelegt*

**PT**

**REGULAMENTO** Quem será o primeiro a levar de volta para casa o pequeno pato perdido? Vamos lá, mas cuidado com as armadilhas!

Com este jogo, as crianças aprendem a reconhecer os números de 1 a 5 e a associá-los às respetivas quantidades. Além disso, começam a contar.

**PREPARAÇÃO** Constrói-se o puzzle da mãe-ganso, que se converterá no caminho. Cada criança escolhe um pato-marcador e posiciona-o na casa de partida que corresponde ao olho da mãe-ganso. Uma vez misturados, escondem-se os ovos no respetivo espaço debaixo das pernas da mãe-ganso. Misturam-se também as casinhas e colocam-se escondidas na casa de chegada.

**JOGO** À vez, cada jogador mostra um ovo e avança tantas casas quantas indicar o número do ovo (o ovo ilustra tanto o número quanto a quantidade, para que as crianças possam contar as posições a avançar). Se um jogador chegar a uma casa já ocupada por outro concorrente, coloca o seu próprio pato em cima do pato do concorrente.

**AVANÇO DUPLO** Se um jogador chegar a uma casa cujo disco tenha a mesma cor do seu pato, tem o direito de avançar duas vezes (por exemplo, se lhe sair o número dois, ele avança novamente dois). Este prémio não é válido quando se chegar a uma casa já ocupada por outro concorrente.

**SEM AVANÇO** Entre os ovos, há um sem número. O infeliz jogador permanece parado e o turno passa para o próximo jogador.

**FIM DO JOGO** Ganha quem chegar à casa da mãe-ganso, mas atenção: primeiro precisa de tirar a casinha e verificar se a mãe-ganso realmente está lá. Se assim for, ganhou! Mas se encontrar a raposa, terá de fugir e recuar 5 casas!

*Nota: as casinhas tiradas são postas de lado.*

### القواعد

من سيكون أول من يعيد البيضة إلى منزلها؟ انطلق ... ولكن كن حذراً من المخاطر المحيطة بك! سيتعرف الأطفال في هذه اللعبة على الأرقام من 1 إلى 5 ويربطونها بالكميات. ثم يحسبونها.

### التحضير

ابدأ ببناء أوعية الأوزة الأم التي تشكل الطريق الذي سوف يسلكه اللاعبون. يقوم كل طفل باختيار علامة الأوزة ويضعها على عين الأوزة الأم التي تمثل مربع البداية. اخلط البيض وضعه باتجاه مقلوب تحت أرجل الأوزة الأم في المكان المخصص. اخلط المنازل وضعها في مربع النهاية.

### اللعبة

يتناوب اللاعبون على تسليم البيضة والمضي قدماً بعدد المربعات التي تعرضها البيضة (تظهر البيضة العدد وتصف أيضاً الكمية حتى يتمكن الأطفال من حساب المربعات أثناء تقدمهم). إذا وصلوا إلى مربع يشغله لاعب آخر، يضعون علامة الأوزة على مربع آخر.

### استعد لجولة أخرى

إذا هبط اللاعب على نفس لون المربع الخاص بعلامتهم، فسوف يتحرك إلى الأمام مرة أخرى (إذا كان يظهر الرقم الثاني، فسوف يتقدم إلى مربعين آخرين). لا تنطبق هذه المكافأة إذا كان المربع مشغولاً بالفعل من قبل لاعب آخر.

### ابق في مكانك

أحد البيضات لا تظهر أي رقم، ينبغي على اللاعب سبيء الحظ البقاء في مكانه وعدم لعب دوره أو دورها.

### انتهت اللعبة

الفائز هو أول لاعب يصل إلى منزل الأوزة الأم، ولكن احذر، يحدث ذلك في حال اختياره لبطاقة المنزل أيضاً، وتكون الأوزة الأم موجودة بالفعل. هل هي هناك حقاً، إذا لقد فزت! إذا اختار اللاعب الثعلب، فعليه أن يهرب بسرعة ... والعودة إلى خمسة مربعات للوراء!

انتبه: يجب إزالة بطاقات المنزل ووضعها جانباً بمجرد اختيارها.

**REGELS** Wie slaagt erin om als eerste het verdwaalde gansje, terug naar huis te brengen. Laten we gaan, maar let op de valkuilen! Met dit spel leren de kinderen om de nummers van 1 tot 5 te herkennen en ze te koppelen aan de overeenkomstige hoeveelheden. Bovendien, beginnen ze met het leren tellen.

**VOORBEREIDING** Stel de puzzel samen van moeder gans, die vervolgens het parcours wordt. Ieder kind kiest een pion-gansje en zet deze in het vertrekvakje dat correspondeert met het oog van moeder gans. De eieren worden, nadat ze door elkaar zijn geschud, ondersteboven op de daarvoor bestemde ruimtes onder de potten van moeder gans gelegd. Ook de huisjes schudt men door elkaar en legt ze ondersteboven, op het vakje van aankomst.

**SPEL** Om de beurt, draait iedere speler een eitje om en gaat het aantal vakjes vooruit dat het nummer op het eitje aangeeft. (Het eitje toont zowel het nummer als de hoeveelheid aan, zodat het kind het aantal vakjes dat het vooruit mag gaan, kan tellen.). Als men op een vakje komt dat al is bezet door een andere deelnemer, zet men zijn gansje boven dat van de andere deelnemer.

**DUBBELE AFSTAND VOORUIT** Als een deelnemer aankomt op een vakje dat een rondje heeft in dezelfde kleur als het pion-gansje, mag hij twee keer vooruit gaan (als er bijvoorbeeld twee op staat, mag hij er nog twee vooruit). Deze beloning telt niet als men aan komt op een vakje dat al bezet is door een andere deelnemer.

**NIET VOORUIT GAAN** Tussen de eieren zit er één zonder nummer. Deze ongelukkige deelnemer blijft dus stil staan en de beurt gaat door naar de volgende speler.

**EINDE VAN HET SPEL** Degene die aankomt bij het huis van moeder gans wint, maar let op: eerst moet je het huisje oppakken en controleren of moeder gans er werkelijk is. In dat geval, is het de overwinning! Maar als je de vos vindt, moet je wegluchten en 5 vakjes terug gaan!

**Opmerking: de opgepakte huisjes legt men aan de kant.**

**ПРАВИЛА ИГРЫ** Кто первым вернет домой потерявшуюся утку? Вперед! Но остерегайся подвоха! С помощью этой игры дети научатся распознавать числа от 1 до 5 и ассоциировать их с соответствующими величинами. Кроме того, они начнут овладевать счетом.

**ПОДГОТОВКА К ИГРЕ** Первым делом следует собрать пазл с изображением Мамы-гусыни, который будет служить игровым полем. Далее, каждый ребенок выбирает себе по одной утке-фишке и помещает ее на стартовую клетку с изображением глаза Мамы-гусыни. Затем, нужно перемешать яйца и поместить их лицевой стороной вниз в специально отведенное место в лапках Мамы-гусыни. Домики также перемешиваются и размещаются на финишной клетке лицевой стороной вниз.

**КАК ИГРАТЬ** Игроки по очереди открывают по одной карточке-яйцу и продвигают свою фишку на число клеток, указанное на яйце (на яйце изображено как число, так и величина, чтобы малыши могли считать клетки во время передвижения по ним). Если игрок попадет на клетку, занятую другим игроком, он ставит свою утку-фишку поверх фишки соперника.

**ДВОЙНОЙ ХОД** Если игрок проходит через клетку с отметкой, которая соответствует цвету его утки-фишки, ему предоставляется возможность ходить дважды (например, если выпало число 2, он ходит еще два раза). Данное преимущество не применяется, если игрок останавливается на клетке, занятой другим игроком.

**ПРОПУСК ХОДА** Среди всех прочих есть одно яйцо, на котором не указано число. Попав на нее, невезучий игрок пропускает ход, который переходит к следующему игроку.

**КОНЕЦ ИГРЫ** Побеждает игрок, добравшийся до дома Мамы-гусыни. Но, внимание! Сначала нужно вытянуть домик и проверить, изображена ли на нем Мама-гусыня. Если на карточке имеется изображение гусыни, игрок выигрывает! Если же на вытянутой карточке изображена лиса, игроку нужно бежать и он возвращается назад на 5 клеток.

*Примечание: вытянутые домики откладываются в сторону.*

**REGULAMIN GRY** Komu pierwszemu uda się sprowadzić do domu zagubioną kaczkę? Wyruszymy, ale uważaj na pułapki! W tej grze dzieci uczą się rozpoznawać liczby od 1 do 5 i łączyć je z odpowiadającymi im ilościami. Poza tym, zaczynają liczyć.

**PRZYGOTOWANIE DO GRY** Należy ułożyć puzzle z mamą gęsią, które staną się torem do gry. Każde dziecko wybiera pionek- kaczkę i umieszcza go na polu startowym, które odpowiada oku mamy gęsi. Jajka, po przetasowaniu, umieszcza się zakryte w odpowiednim miejscu pod łapami mamy gęsi. Również domki należy wymieszać i umieścić zakryte na polu mety.

**PRZEBIEG GRY** Każdy z zawodników po kolei odkrywa jedno jajko i porusza się do przodu o tyle pól, ile wskazuje liczba na jajku (jajko pokazuje zarówno liczbę, jak i ilość, dzięki czemu dzieci mogą liczyć pozycje przemieszczenia się do przodu). Jeśli przybywasz na pole już zajęte przez innego zawodnika, kładziesz swoją gęś na gęsi zawodnika.

**PODWÓJNE PRZESUNIĘCIE PIONKA DO PRZODU** Jeśli zawodnik przybędzie na pole z zetonym w tym samym kolorze co jego pionek- kaczką, ma prawo do przesunięcia pionka do przodu dwa razy (jeśli np. wyrzuci dwójkę, to porusza się do przodu jeszcze o dwa pola). Ta nagroda nie obowiązuje, jeśli przybędziesz na pole już zajęte przez innego zawodnika.

**BRAK PRZESUNIĘCIA PIONKA DO PRZODU** Wśród jajek jest jedno bez liczby. Pechowy zawodnik pozostaje wtedy bez ruchu, a kolejka przechodzi na następnego gracza.

**KONIEC GRY** Zwycięzcą jest ten, który dotrze do domu mamy gęsi, ale uwaga: najpierw musisz wyciągnąć domek i sprawdzić, czy rzeczywiście jest tam mama gęś. Jeśli tak, to wygrywasz! Ale jeśli znajdziesz lisa, musisz uciekać i cofnąć się o 5 pól!

*Uwaga: wyciągnięte losowo domki należy odłożyć na bok.*

**ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ** Ποιος θα καταφέρει πρώτος να επιστρέψει το παπάκι που χάθηκε στο σπίτι; Ξεκινάμε, αλλά προσοχή στους κινδύνους!

Με αυτό το παιχνίδι τα παιδιά μαθαίνουν να αναγνωρίζουν τους αριθμούς από το 1 μέχρι το 5 και να τους αντιστοιχούν με τις σχετικές ποσότητες. Επίσης, αρχίζουν να μετρούν.

**ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ** Κατασκευάζουμε το παζλ της μαμάς χήνας που θα αποτελέσει τη διαδρομή. Κάθε παιδί επιλέγει ένα παπάκι σηματοδότησης και το τοποθετεί πάνω στο τετραγωνάκι αφητηρίας που αντιστοιχεί στο μάτι της μαμάς χήνας. Τα αυγά, μόλις ανακατευτούν, τοποθετούνται αναποδογυρισμένα στο κατάλληλο σημείο κάτω από τα πόδια της μαμάς χήνας. Ανακατέψτε και τα σπιτάκια και τοποθετήστε τα αναποδογυρισμένα πάνω στο τετραγωνάκι άφιξης.

**ΠΑΙΧΝΙΔΙ** Με τη σειρά, ο κάθε αντίπαλος γυρίζει ένα αυγό και προχωρά τόσα τετραγωνάκια όσα δείχνει ο αριθμός του αυγού (το αυγό απεικονίζει τόσο τον αριθμό όσο και την ποσότητα, ώστε τα παιδιά να μπορούν να μετρούν τις θέσεις που πρέπει να περάσουν). Εάν ο παίκτης φτάσει σε ένα τετραγωνάκι που είναι ήδη κατειλημμένο από άλλο παίκτη, τοποθετεί το παπάκι του πάνω από εκείνη του αντίπαλου.

**ΔΙΠΛΗ ΚΙΝΗΣΗ** Εάν ένας παίκτης φτάσει σε ένα τετραγωνάκι του οποίου ο δίσκος έχει το ίδιο χρώμα με το παπάκι σηματοδότησής του, έχει δικαίωμα να προχωρήσει δύο φορές (εάν βγει ο αριθμός δύο, για παράδειγμα, προχωρά άλλα δύο τετραγωνάκια). Το μπόνους της διπλής κίνησης δεν ισχύει εάν το τετραγωνάκι στο οποίο θα φτάσει ο παίκτης είναι κατειλημμένο από άλλο αντίπαλο.

**ΚΑΜΙΑ ΚΙΝΗΣΗ** Ανάμεσα στα αυγά υπάρχει ένα χωρίς αριθμό. Ο άτυχος αντίπαλος παραμένει επομένως στάσιμος και η σειρά περνά στον επόμενο παίκτη.

**ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ** Κερδίζει όποιος φτάσει στο σπίτι της μαμάς χήνας, αλλά προσοχή! πρώτα πρέπει να εντοπίσεις το σπιτάκι και να ελέγξεις εάν εκεί πράγματι βρίσκεται η μαμά χήνα. Στην περίπτωση αυτή, νίκησες! Αλλά εάν εκεί βρίσκεται η αλεπού πρέπει να φύγεις γρήγορα και να επιστρέψεις πίσω 5 τετραγωνάκια!

*Σημείωση: τα σπιτάκια που παίρνουν οι παίκτες τοποθετούνται κατά μέρος.*

**PRAVIDLA** Kdo zvládne jako první dovést domů ztracené housátko? Pojďme, ale pozor na nástrahy! Při této hře se děti naučí rozpoznávat čísla od 1 do 5 a spojovat je s odpovídajícím množstvím. Navíc začnou počítat.

**PRŮPRAVA** Sestavte puzzle maminky husy, z něhož vznikne trasa. Každé dítě si vybere místo pro figurku housátka a umístí ji na startovní políčko, tedy oko maminky husy. Po zamíchání umístíte zakrytá vajíčka na odpovídající políčka pod nohama maminky husy. Zamíchejte také domečky a umístěte je na cílové políčko.

**HRA** Hráč, který je na řadě, odkryje vajíčko a postupuje o tolik políček, kolik ukazuje číslo na vajíčku (na vajíčku je číslo i znázorněné odpovídající množství, aby si děti mohly spočítat, o kolik políček postupují). Pokud zastavíte na políčku již obsazeném jiným hráčem, položte své housátko na housátko spoluhráče.

**DOVOJITÝ POSTUP VPŘED** Pokud hráč zastaví na políčku, na kterém je puntík stejné barvy jako figurka housátka, postupuje dvakrát (pokud například vyšlo číslo dvě, postupuje navíc o dvě další políčka). Tato odměna však neplatí, pokud zastavíte na políčku, které je již obsazené jiným hráčem.

**ŽÁDNÝ POSTUP VPŘED** Mezi vajíčky je jedno bez čísla. Hráč, který má tu smůlu, tedy zůstává stát, nepostupuje a na řadě je další hráč.

**KONEC HRY** Vyhrává ten, kdo dorazí do domu maminky husy, ale pozor: Nejprve je třeba vybrat si domeček a zjistit, zda je v něm opravdu maminka husa. Pokud ano, vyhráli jste! Pokud ovšem najdete lišku, musíte utéct a vrátit se zpět o 5 políček!

*Poznámka: Vybrané domečky odkládejte stranou.*

