

Das Dresdner Gänsepiel

Die Spieler würfeln reihum mit zwei Würfeln (üblicherweise beginnt der jüngste Spieler).

Die bunten Felder: sie stellen dar, was die dresdner Franzosen in Dresden lieben. **Die halb-transparenten Felder** bedeuten was sie in ihrer Stadt nicht mögen. Der Spieler, der auf eines dieser Spielfelder kommt, muss vorrücken.

Die Gänsefelder (9, 18, 27, 36, 45): Eine Gans, die auf eines dieser Felder kommt, darf die gewürfelte Augenzahl noch einmal weiterziehen. Gelangt sie dabei wiederum auf ein Gänsefeld, darf sie abermals vorrücken usw.

Die Waldschlößchenbrücke (Felder 6): Landet eine Spielfigur auf Feld 6, so kann sie direkt zu Feld 12 weiterziehen.

Die Herberge, das Institut Français (Feld 19): Eine Runde aussetzen.

Der Brunnen am Albertplatz (Feld 31): Wer auf diesem Feld landet, muss so lange aussetzen, bis eine andere Gans genau auf diesem Feld zu stehen kommt und ihrerseits in den Brunnen fällt, während die gerettete Gans wieder normal weiter ziehen darf.

Das Labyrinth, Plan der Neustadt (Feld 42): Zurückkehren zu Feld 30.

Das Gefängnis, ehemaliger Stasi-Knast (Feld 52): 2 Runden aussetzen.

Der Friedhof (Hellerau)(Feld 58): Die Gans des Spielers wird getötet und muss in der nächsten Runde auf Feld 1 neu anfangen.

Wer als erster **den „Gänsegarten“, der Rosengarten (Feld 63)** erreicht, hat gewonnen.

Le Dresd'oie (le jeu de l'oie des Dresdois)

Le jeu se joue avec 2 dés et le plus jeune commence.

Les cases de couleurs désignent ce que les Français de Dresde aiment bien dans leur ville. Il n'y a pas d'actions particulières sur ces cases. **Les cases transparentes** désignent ce que les Français de Dresde n'aiment pas. Si on tombe sur une de ces cases, il faut retourner d'une case en arrière.

Les cases de l'oie : l'oie signale les cases fastes disposées de 9 en 9 (9, 18, 27, 36, 45). Nul ne peut s'arrêter sur ces cases bénéfiques et on double alors le jet. Si l'on s'arrête à nouveau sur une de ces cases, on retourne d'une case en arrière.

Le pont (Waldschlößchenbrücke): qui tombe à 6, où il y a un pont, ira à 12.

L'hôtel (l'Institut français) : qui tombe à 19, se repose quand chacun joue 2 fois.

La fontaine (place Albert): qui tombe à 31, attend qu'un joueur s'arrête dans sa case pour venir le sortir de l'eau. Le sauveteur tombera à son tour dans la fontaine et devra attendre qu'on vienne le sauver.

Le labyrinthe (plan de la Neustadt) : qui tombe à 42, retourne à 30.

La prison (ancienne prison de la Stasi) : qui tombe à 52 doit attendre son tour quand les autres jouent 2 fois.

Le cimetière : qui tombe à 58, recommence.

Le jardin de l'oie (le Rosengarten) : Le premier arrivé à 63, gagne la partie. A condition de tomber juste, sinon il retourne d'une case en arrière.