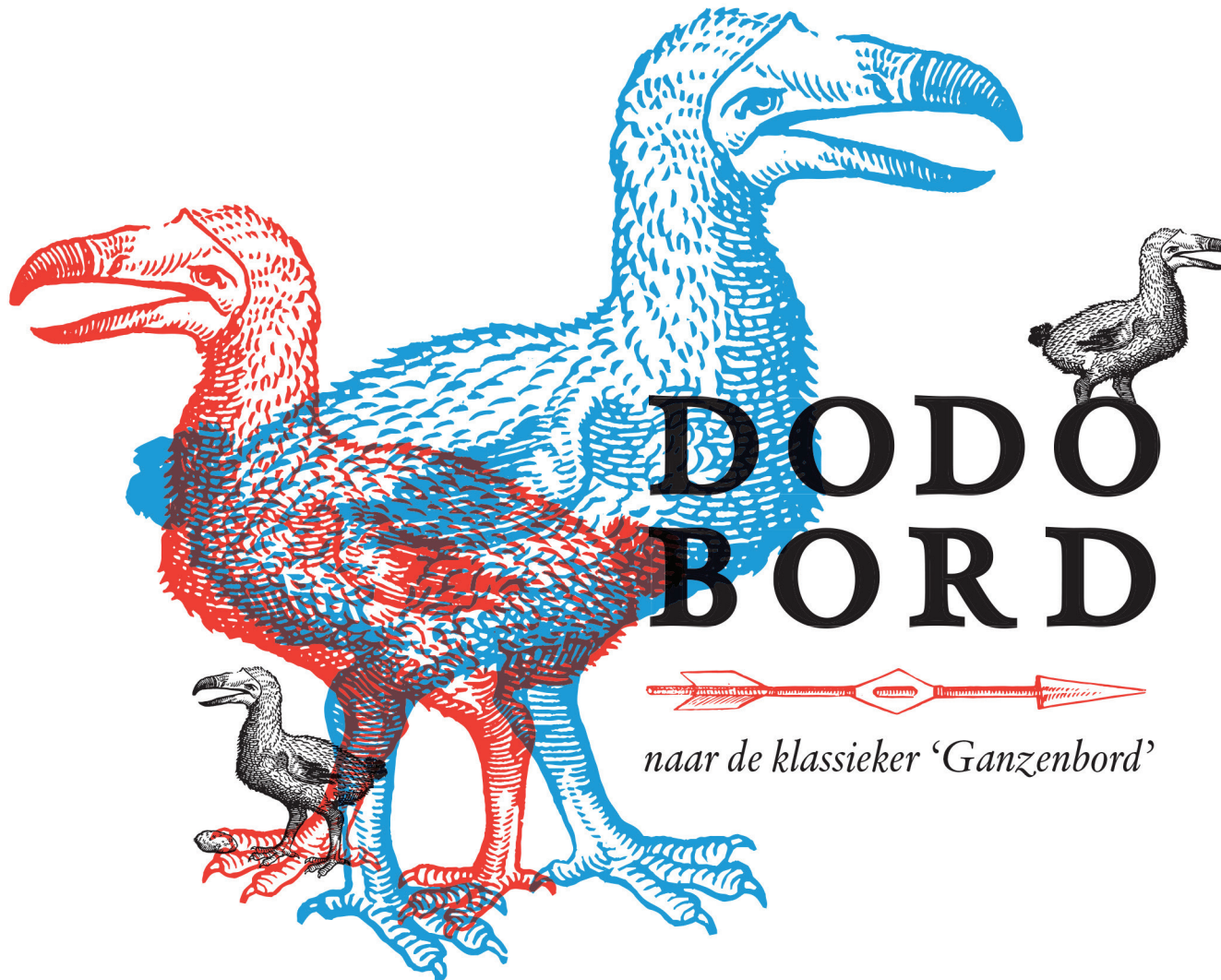


MUSEUM  
PLANTIN  
MORETUS



*naar de klassieker 'Ganzenbord'*

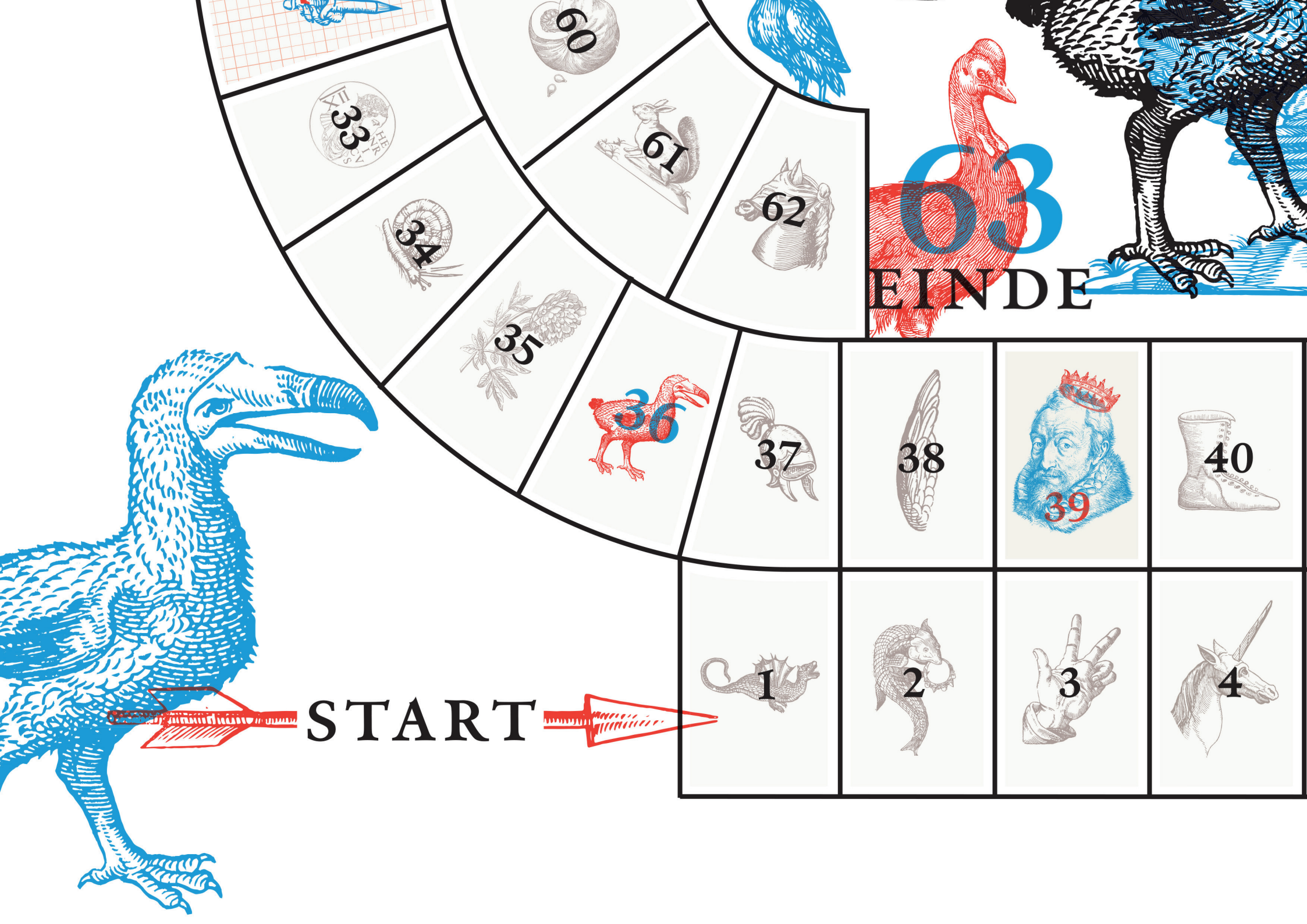


#IMPRESSED BY PLANTIN

[www.impressedbyplantin.be](http://www.impressedbyplantin.be)

# DODO BORD





START

63  
EINDE

1

2

3

4

38

37

36

35

34

33

30

31

32

40

39



ontwerp: An Eisendrath

Deel je spelplezier

#IMPRESSED BY PLANTIN

[www.impressedbyplantin.be](http://www.impressedbyplantin.be)





## Dodobord Impressed by Plantin

Om de 500<sup>ste</sup> verjaardag van drukker-uitgever Christoffel Plantijn te vieren, dook het Museum Plantin-Moretus in zijn collectie boutblokken en stak de klassieker 'Ganzenbord' in een Impressed by Plantin-jasje. De boutblokkencollectie van het museum telt maar liefst 14.000 illustraties. Stuk voor stuk pareltjes, en ooit ook echt gebruikt in een van de vele publicaties van de Officina Plantiniana, de drukkerij van Christoffel Plantijn en de familie Moretus. Met andere woorden, beel veel inspiratie om het populaire bordspel aan te passen.

*Wist je trouwens dat het Ganzenbord al in de 16<sup>de</sup> eeuw werd gespeeld?*

*Deel je spelplezier met ons op sociale media.  
Tag @plantinmoretus en vermeld #impressedbyplantin.  
We delen de leukste foto's op onze account.*

#IMPRESSED BY PLANTIN  
[www.impressedbyplantin.be](http://www.impressedbyplantin.be)

Dit geluksspel speel je met **2 tot 6 spelers**. Het doel is om zo snel mogelijk jouw pion naar de finish te brengen.



### JE HEBT NODIG:

- **het speelbord**  
4 x A4-tjes aan elkaar kleven
- **een pion per speler**  
uit te knippen en vouwen tot een pion
- **twee dobbelstenen**  
zelf te voorzien
- **voorzie pen en papier**

### DE SPELREGELS

De spelers gooien om de beurt met de dobbelstenen. Wie hierbij het hoogste aantal ogen gooit, mag de eerste worp doen, waarna hij zijn pion evenveel vakjes vooruit zet als hij ogen heeft gegooit. Daarna is de speler links van de speler die de eerste worp deed, aan de beurt.

Wie bij de eerste worp een 4 en 5 gooit, moet doorgaan naar vakje 45. Wie bij de eerste worp 3 en 6 gooit, gaat door naar vakje 36.

De spelers gooien om de beurt de dobbelstenen en zetten hun pion evenzoveel vakjes vooruit.

Wie op een vakje komt waar al een pion van een medespeler staat, moet terug naar zijn oude plaats.

De vakjes met een zwarte tekening hebben een bijzondere betekenis:

**OPHAALBRUG • 6**  
Ga verder naar 12

**HERBERG • 19**  
Sla een beurt over

**PUT • 31**  
Sla 2 beurten over

**DOOLHOF • 42**  
Ga terug naar 37

**GEVANGENIS • 52**  
Sla 2 beurten over

**DOOD • 58**  
Ga terug naar het begin

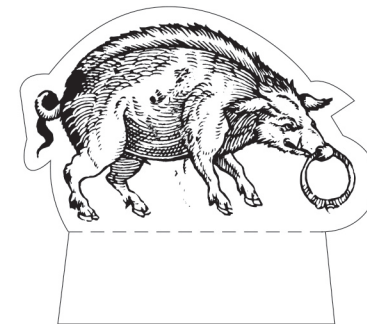
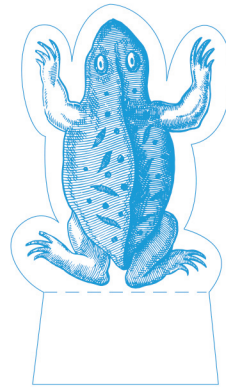
**EINDE • 63**  
Wie hier als eerste komt, heeft gewonnen

**JARIGE PLANTIJN • 11 • 39 • 56**  
Plantijn is jarig en trakteert. Ga 5 vakjes vooruit.

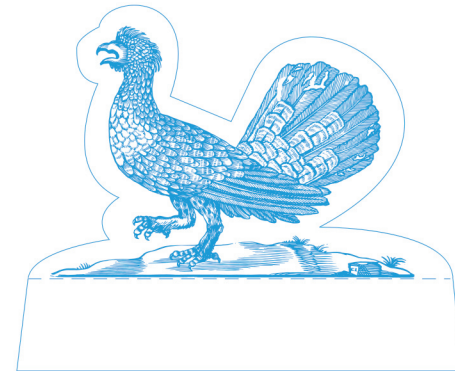
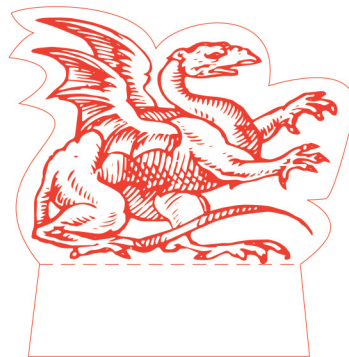
**DODO • 9 • 18 • 27 • 36 • 41 • 50 • 54**  
Wie hierop terecht komt, moet hetzelfde aantal ogen verder tellen.

**HAND • 5 • 14 • 23 • 32 • 45 • 59**  
Trek een tekentaak, voer die uit en ga 3 vakjes vooruit.

Om het spel te winnen, moet bij de laatste worp het juiste aantal worden gegooit om vakje 63 te bereiken; gooit de speler teveel, dan moet vanaf vakje 63 worden teruggeteld.



# Pionnen

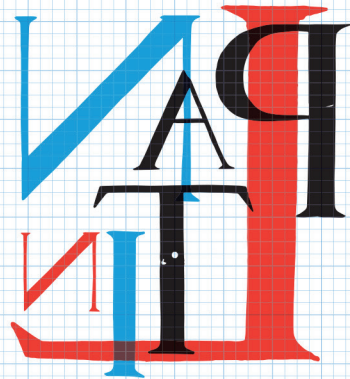


# Tekentaak



*Knip deze tekenopdrachten uit.  
Hou pen en papier bij de hand.*

Schrijf je naam in  
**spiegelschrift**



Teken jezelf met  
**vleugels**



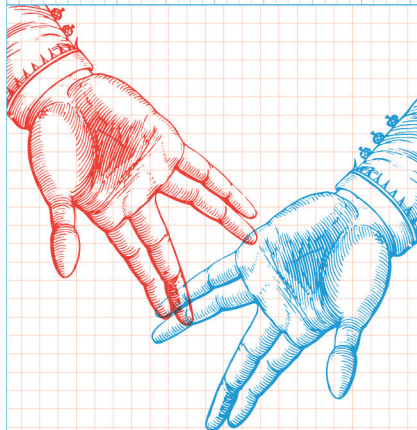
Teken een  
**fantasiedier**



Teken een gezichtje met  
**letters**



Teken iets met de  
**hand waar  
je niet  
mee schrijft**



**Illustreer**  
de eerste letter van je naam

