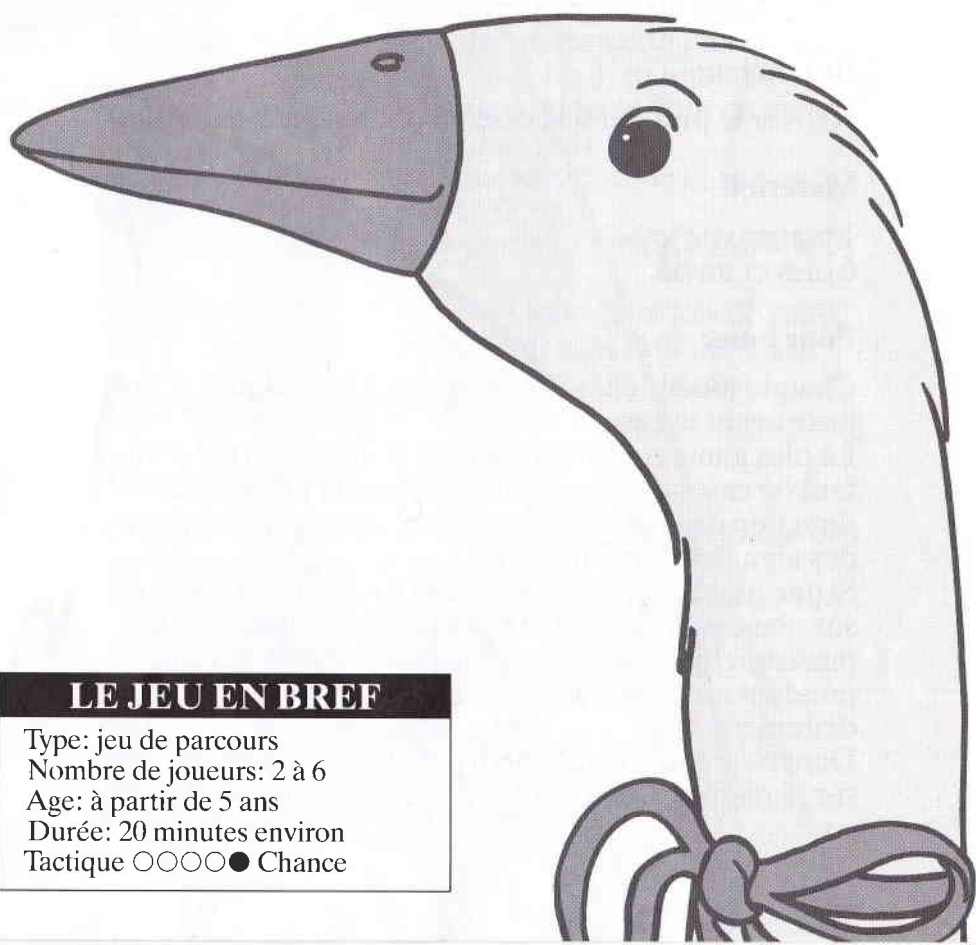
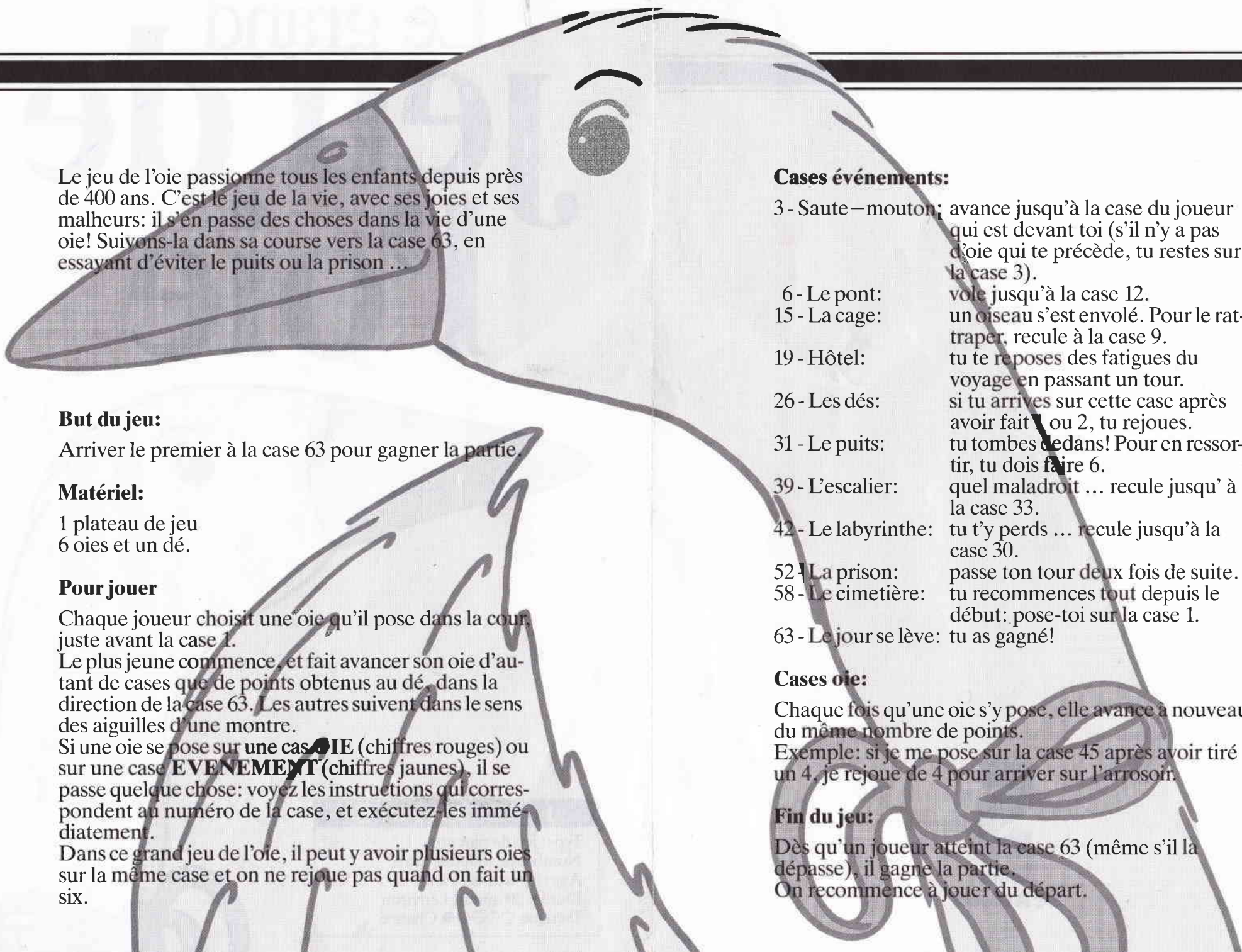


Le grand Jeu de l'oie



LE JEU EN BREF

Type: jeu de parcours
Nombre de joueurs: 2 à 6
Age: à partir de 5 ans
Durée: 20 minutes environ
Tactique ○○○○● Chance



Le jeu de l'oie passionne tous les enfants depuis près de 400 ans. C'est le jeu de la vie, avec ses joies et ses malheurs: il s'en passe des choses dans la vie d'une oie! Suivons-la dans sa course vers la case 63, en essayant d'éviter le puits ou la prison ...

But du jeu:

Arriver le premier à la case 63 pour gagner la partie.

Matériel:

1 plateau de jeu
6 oies et un dé.

Pour jouer

Chaque joueur choisit une oie qu'il pose dans la cour, juste avant la case 1.

Le plus jeune commence, et fait avancer son oie d'autant de cases que de points obtenus au dé, dans la direction de la case 63. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si une oie se pose sur une case **OIE** (chiffres rouges) ou sur une case **ÉVÉNEMENT** (chiffres jaunes), il se passe quelque chose: voyez les instructions qui correspondent au numéro de la case, et exécutez-les immédiatement.

Dans ce grand jeu de l'oie, il peut y avoir plusieurs oies sur la même case et on ne rejoue pas quand on fait un six.

Cases événements:

- 3 - Saute-mouton: avance jusqu'à la case du joueur qui est devant toi (s'il n'y a pas d'oie qui te précède, tu restes sur la case 3).
- 6 - Le pont: vole jusqu'à la case 12.
- 15 - La cage: un oiseau s'est envolé. Pour le rattraper, recule à la case 9.
- 19 - Hôtel: tu te reposes des fatigues du voyage en passant un tour.
- 26 - Les dés: si tu arrives sur cette case après avoir fait 1 ou 2, tu rejeues.
- 31 - Le puits: tu tombes dedans! Pour en ressortir, tu dois faire 6.
- 39 - L'escalier: quel maladroit ... recule jusqu'à la case 33.
- 42 - Le labyrinthe: tu t'y perds ... recule jusqu'à la case 30.
- 52 - La prison: passe ton tour deux fois de suite.
- 58 - Le cimetière: tu recommences tout depuis le début: pose-toi sur la case 1.
- 63 - Le jour se lève: tu as gagné!

Cases oie:

Chaque fois qu'une oie s'y pose, elle avance à nouveau du même nombre de points.

Exemple: si je me pose sur la case 45 après avoir tiré un 4, je rejoue de 4 pour arriver sur l'arrosoir.

Fin du jeu:

Dès qu'un joueur atteint la case 63 (même s'il la dépasse), il gagne la partie.

On recommence à jouer du départ.