



# Règles du jeu : A la poursuite de l'oie



## ❖ But du jeu :

Il faut parcourir le plateau (du départ à l'arrivée) le plus rapidement possible. Le premier joueur qui franchit la ligne d'arrivée a donc gagné !

Un lancé de dé permet à chaque joueur de connaître le nombre de cases dont il peut avancer. Mais attention, certaines cases comportent un « bonus » ou un « malus » qui sont détaillés plus loin.

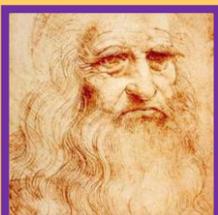
## ❖ Ordre de passage des joueurs :

Chaque joueur lance le dé deux fois et additionne ses deux résultats.

Le joueur qui obtient le score le plus élevé commence le premier et ainsi de suite.

Pour départager deux joueurs qui obtiendraient le même score, effectuer un troisième lancer de dé.

## ❖ Le « Bonus » / « Malus » de certaines cases :



**Bonus : +2**

Le joueur qui tombe sur cette case pioche une carte correspondante.

Le joueur ne regarde pas la carte et la donne à son camarade suivant qui lui lit la question inscrite dessus.

Si le joueur répond correctement, il avance de deux cases. Sinon, il reste sur la même case.



**Bonus : +1**  
**Malus : -1**

Le joueur qui tombe sur cette case pioche une carte correspondante.

Le joueur ne regarde pas la carte et la donne à son camarade suivant qui lui lit la question inscrite dessus.

Si le joueur répond correctement, il avance d'une case. Sinon, il recule d'une case.



**Malus : -1**

Les conditions de sécurité n'ont pas été respectées ! Le joueur recule d'une case.



**Bonus : +1**  
**Malus : -1**

Le joueur qui tombe sur cette case pioche une carte correspondante.

Il la retourne et nomme l'objet représenté sur la carte.

S'il le nomme correctement, il avance de case. Sinon, il recule de case.

Pour vérifier sa réponse, le joueur peut se reporter à la fiche de réponses.



Case 13 : Le joueur lance le dé.

Si le nombre est pair, le joueur passe son tour la prochaine fois.

Si le nombre est impair, le joueur retourne à la case « Départ ».

Case 20 : Le joueur lance de dé.

Si le nombre est pair, le joueur doit désigner un adversaire de son choix. Cet adversaire avance alors d'une case.

Si le nombre est impair, le joueur doit désigner un adversaire de son choix. Cet adversaire recule alors d'une case.

**Bonne chance à tous !**