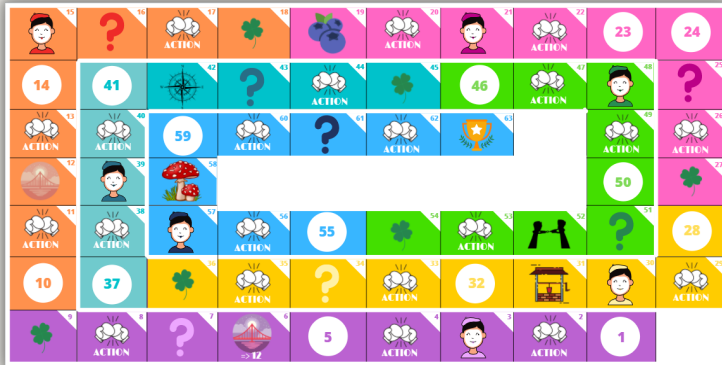


Jeu de l'oie

Version Nature Domaine de Lauzerte

Le plateau



Les cases

Le Trèfle

Lorsque le joueur tombe sur un trèfle, il redéplace son pion du même nombre de cases. Les trèfles apparaissent généralement sur le plateau de jeu toutes les 9 cases.

Les Ponts

Le pont en case 6 est un raccourci qui permet de se rendre directement au pont suivant situé en case 12.

Les myrtilles

Le joueur qui s'arrête sur les myrtilles en case 19, se régale sans pouvoir s'arrêter, et ne joue pas au prochain tour.

Le Puits

Un joueur qui aurait la malchance de tomber dans le puits en case 31 devra passer 3 tours ou attendre qu'un autre joueur prenne sa place pour se déplacer à nouveau.

La Boussole

Lorsqu'un joueur s'arrête sur la boussole en case 42, il désoriente tout le monde, sauf lui, les joueurs reculent de 3 cases

La prison

Le joueur qui s'arrête sur la prison en case 52, doit attendre qu'un autre joueur vienne sur cette case pour le libérer. Contrairement au puits, le joueur qui délivre le prisonnier ne prend pas sa place. Il suffit de faire un double aux dés pour se libérer de prison.

Amanite tue-mouches :

Ce champignon est vénéneux. Le joueur tombe gravement malade et retourne à la case départ.

Les Règles du jeu

Pour commencer la partie de jeu de l'Oie, désigner le premier joueur à jouer. Ensuite dans le sens horaire, chaque joueur devra lancer à son tour les 2 dés et suivant le résultat obtenu, il avancera son pion de case en case.

Certaines cases impliquent des actions données par une carte de jeu, il faut impérativement gagner pour pouvoir avancer au prochain tour, en cas d'échec le joueur passe son tour.

Fin du jeu : lorsqu'un joueur lance le nombre exact lui permettant d'arriver sur la case arrivée, il est déclaré gagnant. Cependant, s'il fait un score supérieur au nombre de cases le séparant de la victoire, il devra reculer d'autant de cases supplémentaires, et la partie continue. La partie peut également continuer jusqu'à ce que tous les joueurs soient parvenus à l'arrivée.

Les épreuves

L'épreuve est donnée par une carte du jeu. Dès qu'une équipe connaît son épreuve, elle doit partir l'effectuer le plus rapidement possible.

Lorsqu'une équipe a gagné, elle fait valider son épreuve par un animateur puis elle lance le dé à nouveau. Le score obtenu au dé permet à cette équipe d'avancer son pion sur le tablier du jeu de l'oie et de prendre connaissance de sa nouvelle épreuve.

Les cartes



- Case Mime :
L'équipe pioche une carte mime et désigne un joueur qui devra mimer

- Case action :
L'équipe pioche une carte action

- Case question :
L'équipe pioche une carte question et y répond