

**GRANDIR** avec **NATHAN.com**

Conseils, activités, jeux et coloriages pour vos enfants



- ▶ Une histoire par jour... ou plus!
- ▶ Les premiers jeux de société
- ▶ Les animaux, sa grande passion!
- ▶ Apprendre par le jeu...

♥ [www.grandiravecnathan.com](http://www.grandiravecnathan.com)

photo © Pressmaster / Shutterstock.com

**Nathan**

illustré par *élisa géhin*

© 2020 Diset

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan par Diset S.A.  
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne  
Groupe Jumbodiset - [www.diset.fr](http://www.diset.fr)

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur [jeux.nathan.fr](http://jeux.nathan.fr)

service consommateurs : [info.france@diset.com](mailto:info.france@diset.com)

réf. 31/545



**4+**

**Nathan**

## POUR 2 À 4 JOUEURS



**Contenu :** un plateau à monter en 4 parties (32 x 32 cm), 4 pions (3,7 x 4,9 cm) et deux dés en bois.



## COMMENT JOUER ?

Chaque joueur **choisit sa couleur** (blanc, jaune, bleu ou orange) et pose son oie sur la **case départ**.

Chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs lancent les dés pour avancer leur oie du nombre de cases correspondant à **la somme des 2 dés**. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Si l'oie tombe sur :

- **une case « oie »** (5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59) : le pion avance de nouveau du même nombre de cases.
- **la case 6 (le pont)** : le pion va à la case 12.
- **la case 19 (hôtel)** : le joueur passe deux tours sans jouer.
- **la case 31 (le puits)** : le joueur doit attendre qu'un autre le libère en tombant sur la même case. Au bout de 3 tours sans jouer, il peut à nouveau lancer les dés.
- **la case 42 (labyrinthe)** : le pion retourne à la case 30.
- **la case 52 (la prison)** : le joueur passe trois tours sans jouer.
- **la case 58 (la tête de mort)** : le pion retourne au départ.

Si une oie tombe sur une case déjà occupée par une autre oie, cette dernière doit retourner sur la case d'où est partie la première oie.

## FIN DE LA PARTIE

Pour atteindre la **case 63**, le joueur doit faire le **nombre exact** de points avec les dés. S'il en fait trop, il recule du nombre de points en excès.

Le premier joueur à mener son oie jusqu'au centre du plateau a gagné.