

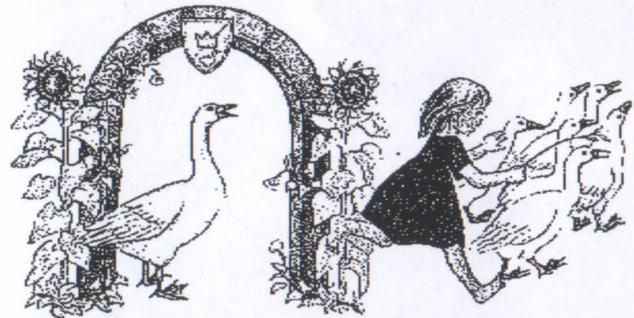
Jeu de l'oie

Jeu Ravensburger® n° 00 208 5

Jeu de dés de 2 à 6 joueurs de 5 à 10 ans

Graphique: Waltraut Schmidt

Contenu: 1 plan de jeu
6 oies géantes en bois de 6 coloris différentes
2 dés



Les plus anciens jeux de parcours en spirale ont été découverts dans les tombeaux des rois égyptiens, 3000 ans av. J.C.

En passant par la Grèce, l'Italie et la France, cette forme de jeu s'est répandue dans toute l'Europe à partir du XVI^e siècle.

Il est intéressant de constater, que la plupart des jeux de l'oie originaires du temps de leur gloire, sont toujours composés de 63 cases.

Selon la symbolique antique des chiffres, chaque 7^{ème} et 9^{ème} année dans la vie humaine est mise en péril. 63 cases sont le produit de 7 x 9.

Une autre particularité, c'est que dans la plupart des jeux de l'oie on rencontre les mêmes surprises (cases: 6, 19, 31, 42, 52, 58...). Dans presque tous les jeux de l'oie, la spirale s'enroule depuis la droite vers la gauche, vers l'intérieur.

Dans la spirale, on voit une reproduction imagée de la vie humaine, car cette dernière est également déterminée par des dangers, des hasards, des événements heureux, des progrès, des chutes et non sans l'oublier, par la mort.



De même, depuis des temps très reculés, la spirale passe pour être l'image du temps et de son éternité, et c'est pourquoi elle est également considérée comme un symbole d'immortalité dans beaucoup de civilisations. Cependant, au cours des dernières décennies, la signification du jeu a beaucoup évolué. De nos jours, ce jeu est très populaire en tant que simple jeu d'enfants.

But du jeu

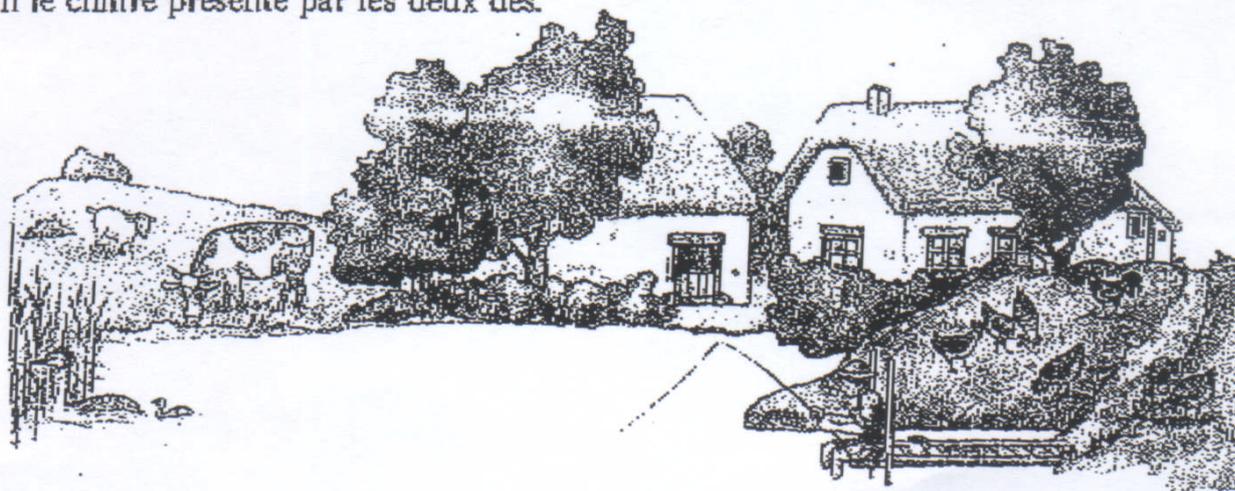
Celui qui gagne est le joueur qui franchit en premier tous les obstacles, qui atteint, grâce à un lancement de dés, directement la case finale.

Préparation

Le plan de jeu est étalé sur la table et chaque participant choisit la couleur de son oie. Les figurines sont disposées devant la case n° 1.

Règle du jeu n° 1

Le plus jeune joueur commence. On joue avec deux dés dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs évoluent selon le chiffre présenté par les deux dés.



Et maintenant, faites bien attention aux cases suivantes:

5 Vous reculez d'autant de cases que vous venez d'avancer.

6 Le pont vous conduit plus vite au but et de plus, vous ne vous mouillez pas les pieds; avancez jusqu'à la case 12.

9 Vous reculez d'autant de cases que vous venez d'avancer.

14 Vous avancez encore une fois du même nombre de cases que précédemment.

18 Vous avancez encore une fois du même nombre de cases que précédemment.

Si l'oie tombe ainsi sur la case 23, vous laissez passer un tour.

19 L'hébergement à l'hôtel pour la nuit est coûteux, laissez passer deux tours.

23 Vous reculez d'autant de cases que vous venez d'avancer.

27 Vous reculez d'autant de cases que vous venez d'avancer.

31 Une bonne gorgée d'eau rafraîchit les idées, rejouez.

32 Vous avancez encore une fois du même nombre de cases que précédemment.

36 Vous avancez encore une fois du même nombre de cases que précédemment.

41 Vous reculez d'autant de cases que vous venez d'avancer.

42 Vous vous êtes perdu dans le labyrinthe, retournez à la case 30.

45 Vous avancez encore une fois du même nombre de cases que précédemment.

50 Vous avancez encore une fois du même nombre de cases que précédemment.

Si l'oie se retrouve ainsi sur la case 54, passez un tour.

52 La peine de prison est la suivante: passez deux tours.

54 Vous reculez d'autant de cases que vous venez d'avancer.

58 L'oie s'est endormie, recommencez la partie.

59 Vite, avancez encore une fois du même nombre de cases que précédemment.

63 La case finale doit être atteinte par un nombre exact de points.



Le premier joueur qui arrive à réaliser cela est le gagnant et le roi des oies.

Si le nombre de points est supérieur au nombre de cases qui vous séparent de la case 63, vous allez jusqu'à la case 63 et vous continuez à compter vos points en marche arrière.

Règle du jeu n° 2

Au début de la partie, chaque joueur reçoit une oie et 5 jetons (haricots, bonbons ou autres). Les participants jouent avec deux dés, tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre et évoluent selon le chiffre présenté par les deux dés.

Le gagnant est celui qui atteint la case 63 par un nombre exact de points. Celui qui dépasse la case 63 avec les chiffres lancés, doit continuer à compter en marche arrière.

Celui qui au début de la partie obtient 3 et 6 sur les deux dés respectifs, avance tout de suite jusqu'à la case 26.

Celui qui au début de la partie obtient 4 et 5 sur les deux dés respectifs, va encore plus loin, car il avance jusqu'à la case 53.

Le joueur qui se retrouve sur la case 6 avance jusqu'à la case 12 pour s'y baigner. Mais ceci vaut 1 jeton.

Le participant qui se retrouve sur la case 19 laisse passer deux fois son tour pour reprendre des forces et paye pour cela 1 jeton.

Sur la case 31, on tombe dans le puit. Le malheureux s'y débat jusqu'à ce qu'on vienne l'en retirer. C'est le rôle du prochain qui se retrouve sur cette même case. Pour le sauvetage, on paye 1 jeton. A son tour de jouer, le sauveteur continue normalement sa route, alors que le sauvé retourne sur la case d'où venait le sauveteur.

Sur la case 42, on s'y perd, on paye 1 jeton et on retourne sur la case 30.

Pour qui se retrouve sur la case 52, vous êtes enfermé jusqu'à ce que vous soyez délivré par le prochain qui tombera sur cette même case. A votre délivrance, vous payez le prix d'un jeton.

Ensuite les deux joueurs poursuivent leur chemin.

Sur la case 58, vous vous êtes endormi. Vous avez le droit de recommencer une nouvelle vie, c'est-à-dire, de reprendre la partie depuis la case départ.

Celui qui fait le chiffre exact pour atteindre en premier la case 63 est le gagnant reconnu par tous et reçoit tous les jetons versés au cours de la partie.

© 1987 Ravensburger Spieleverlag

Editions Ravensburger · 24 rue de Paris · F-68220 Attenschwiller

