

Jeu de l'Oie

Un des joueurs tient le pot. Après avoir fixé le nombre de jetons, fiches rondes, boutons, etc. à mettre dans le pot, chacun des joueurs jette une fois les dés. Celui qui amène le plus grand nombre de points, commence. Il jette encore une fois d'autant de cases que les dés indiquent de points. Les autres joueurs feront de même à tour de rôle.

Celui qui au **premier** coup jette 5 et 4 avance directement dans la case 53, celui qui au **premier** coup jette 6 et 3 place son pion directement dans la case 26.

nr 6 - pont. Aura à payer 5 jetons d'amende; en doublant l'amende il peut avancer jusqu'à la case nr. 12.

nr 19 - auberge. Aura à payer 10 jetons et devra laisser passer une fois son tour.

nr 31 - puits. Devra payer une amende de 15 jetons et attendre jusqu'à ce qu'un autre joueur vienne prendre sa place.

nr 42 - labyrinthe. Devra payer 5 jetons et retourner à la case 37.

nr 52 - prison. Devra payer 10 jetons et attendre jusqu'à ce qu'un autre joueur vienne prendre sa place.

nr 58 - mort. Payera 5 jetons et retournera à la case nr. 1.

Celui qui arrive à placer son pion dans une case où se trouve une oie, est permis d'avancer une fois de plus par autant de cases que le nombre de points jeté. Quand un joueur arrive dans une case déjà occupée par un des autres joueurs, il doit retourner à la case qu'il vient de quitter.

Celui qui arrive dans la case 63 gagne le jeu et le pot. Pour arriver à placer son pion au numéro 63, il faut obtenir avec les dés le nombre de points exactement nécessaire. Si le nombre indiqué par les dés est supérieur à ce nombre, il devra retourner à ce nombre, il devra retourner d'un nombre de cases égal au nombre de points en trop. Si l'on arrive sur une oie on doit reculer d'un même nombre de cases.

Remarque: Cette boîte ne contenant pas de jetons pour le jeu.

le jeu de l'oie

Nombre de joueurs :
Age : à partir de 6 ans
Durée d'une partie: environ 30 minutes

Un des joueurs tient le pot. Après avoir fixé le nombre de jetons, fiches rondes, boutons, etc. à mettre dans le pot, chacun des joueurs jette une fois les dés. Celui qui amène le plus grand nombre de points, commence. Il jette encore une fois les dés et fait avancer son pion d'autant de cases que les dés indiquent de points. Les autres joueurs feront de même à tour de rôle.

Celui qui au **premier** coup jette 5 et 4 avance directement dans la case 52, celui qui au **premier** coup jette 6 et 3 place son pion directement dans la case 26.

Les joueurs ne pourront éviter sur leur route quelques accidents de parcours:

nr 6 - pont. Aura à payer 5 jetons d'amende; en doublant l'amende il peut avancer jusqu'à la case nr. 12.

nr 19 - auberge. Aura à payer 10 jetons et devra laisser passer une fois son tour.

nr 31 - puits. Devra payer une amende de 15 jetons et attendre jusqu'à ce qu'un autre joueur vienne prendre sa place.

nr 41 - labyrinthe. Devra payer 5 jetons et retourner à la case 37.

nr 51 - prison. Devra payer 10 jetons et attendre jusqu'à ce qu'un autre joueur vienne prendre sa place.

nr 57 - mort. Payera 5 jetons et retournera à la case nr. 1. Celui qui arrive à placer son pion dans une case où se trouve une oie, est permis d'avancer une fois de plus par autant de cases que le nombre de points jeté.

Quand un joueur arrive dans une case déjà occupée par un des autres joueurs, il doit retourner à la case qu'il vient de quitter.

Celui qui arrive dans la case 63 gagne le jeu et le pot. Pour arriver à placer son pion au numéro 63, il faut obtenir avec les dés le nombre de points exactement nécessaire. Si le nombre indiqué par les dés est supérieur à ce nombre, il devra retourner d'un nombre de cases égal au nombre de points en trop. Si l'on arrive sur une oie on doit reculer d'un même nombre de cases.

Remarque: Cette boîte ne contient pas de jetons pour le jeu.

JUMBO

AAVEN'S BIRROGER
1957