

Grandir avec Nathan .com

des articles, des conseils, des activités...



- ▶ Les premiers jeux de société
- ▶ Les jeux «coopératifs»
- ▶ Vivre avec les autres
- ▶ Fabriquer un jeu de mikado

www.grandiravec Nathan.com



le + Internet



Nathan

Le Jeu de L'oiseau



3 ans +



Nathan

© 2011 Diset

Sous licence marque Nathan®.
Diset S.A. : Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca
08040 Barcelona - Espagne
Groupe Jumbodiset
www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur

www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

Contenu

- Un grand plateau de jeu (50 x 50 cm)
- Un dé
- 6 pions-oies
- 6 supports en plastique



Les cases



Les cases « oies » : cases **5**, **9**, **14**, **18**, **23**, **27**, **32**, **36**, **41**, **45**, **50**, **54** et **59**. Quand son pion tombe sur une de ces cases, le joueur doit avancer jusqu'à la prochaine case « oie » et lancer à nouveau le dé.



Les cases « pont » : cases **6** et **12**. Quand son pion tombe sur une de ces 2 cases, le joueur doit emprunter le pont et avancer (ou reculer) jusqu'à l'autre case « pont » et lancer à nouveau le dé.



La case « auberge » : quand son pion tombe sur la case **19**, le joueur doit passer 2 tours sans jouer.



Les cases « dés » : cases **26** et **53**. Quand son pion tombe sur une de ces 2 cases, le joueur doit avancer (ou reculer) jusqu'à l'autre case « dé » et lancer à nouveau le dé.



La case « puits » : quand son pion tombe sur la case **31**, le joueur doit attendre qu'un autre joueur le libère en tombant sur la même case. Après 3 tours sans jouer, il peut à nouveau lancer le dé.



La case « labyrinthe » : quand son pion tombe sur la case **42**, le joueur doit retourner à la case **30** et passer un tour.



La case « prison » : quand son pion tombe sur la case **52**, le joueur doit passer 3 tours sans jouer.



La case « tête de mort » : quand son pion tombe sur la case **58**, le joueur doit retourner à la case départ !



La case « étang » : pour gagner, le joueur doit être le premier à atteindre la case **63**. Attention, il doit faire le nombre exact de points avec le dé ! S'il en fait trop, il recule du nombre de points en excès.

But du jeu

Arriver le premier à la dernière case du parcours (l'étang), en évitant tous les obstacles.

Comment jouer ?

- Chaque joueur choisit un pion-oie et le pose sur la case **1**.
- Tous les joueurs lancent le dé, celui qui fait le plus grand nombre commence.
- Il relance le dé, avance du nombre de cases indiqué et suit les instructions correspondant à la case, s'il y en a (dans ce cas, le numéro de la case est sur une pastille rouge). Puis c'est au tour du suivant de jouer.
- Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.