

# Le jeu de l'oie

## Matériel pour 2 joueurs ou plus

- Un plateau de jeu sur lequel 63 cases numérotées forment un parcours en spirale.
- Deux dés, faces marquées de 1 à 6.
- Pour chaque joueur, un pion en forme d'oie.



## Préparatifs

Chaque joueur place son pion au départ du parcours, à côté de la case 1.  
Tirer au sort pour savoir quel joueur commence la partie.  
Convenir d'un sens de jeu.

## Déroulement d'une partie

Chaque joueur jette à son tour les deux dés et avance son pion d'autant de cases que le chiffre ou nombre obtenu.

L'oie signale les cases bénéfiques. Nul ne peut s'arrêter sur ces cases et on double alors le nombre de cases à parcourir.

Qui fait 9 au premier jet de dés, va au 26 s'il le fait par 6 et 3, ou au 53 s'il le fait par 4 et 5.

Qui arrive à 6, où il y a un pont, va à 12.

Qui arrive à 19, où il y a un hôtel, se repose et passe un tour, sauf si un autre joueur vient le déranger.

Qui arrive à 31, passe son tour jusqu'à ce qu'un autre joueur le sorte du puits.

Qui arrive à 42, où il y a un labyrinthe retourne à 30.

Qui arrive à 52, où il y a une prison, passe son tour jusqu'à ce qu'un autre joueur le délivre.

Qui arrive à 58, où il y a la mort, revient au départ du parcours.

Un joueur qui arrive sur une case occupée, quelle qu'elle soit, renvoie l'autre joueur à la case d'où il vient.

## Fin de partie

Le premier arrivé à 63, dans le jardin de l'oie, gagne la partie. À condition de tomber juste, sinon il retourne en arrière, sur autant de cases qu'il lui reste à parcourir.