Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

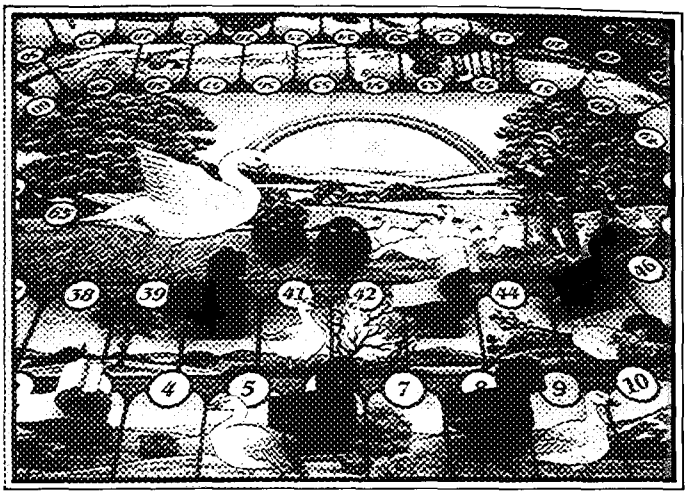
ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



Ganzenbord
Jeu de l'oie
Gänsespiel

Spelregels
Règles du jeu
Spielregeln

314

Jeu de l'oie

Chaque joueur lance une fois les dés. Celui qui obtient le plus grand nombre de points, commence. Il relance 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 à la case 53, celui qui au **premier** coup jette 6 et 3 place son pion directement sur la case 26.
Les cases dont les numéros se trouvent sur un fond de couleur jaune ont une signification particulière.
- Un numéro **rouge** sur un fond jaune: avancez encore une fois d'autant de cases que le chiffre obtenu par le dé.
- Pour les cases avec un numéro **noir:** consultez les explications ci-après.
6 - pont. Ce joueur pourra avancer jusqu'à la case 12.
19 - auberge. Ce joueur devra passer une fois son tour.
31 - puits. Ce joueur devra attendre jusqu'à ce qu'un autre joueur vienne prendre sa place.
42 - labyrinthe. Ce joueur devra retourner à la case 37.
52 - prison. Ce joueur devra attendre jusqu'à ce qu'un autre joueur vienne prendre sa place.
58 - mort. Ce joueur devra retourner à la case 1.

Quand un joueur arrive dans une case déjà occupée par un autre joueur, il doit retourner sur la case qu'il vient de quitter.

Celui qui atteint la case 63 gagne le jeu. Pour arriver à placer son pion case 63, il faut obtenir avec les dés le nombre de points exact. Si le résultat des dés est supérieur au nombre de cases à parcourir pour arriver case 63, le joueur devra reculer d'un nombre de cases égal aux points en trop. Si l'on arriva, en reculant, sur une oie, on doit reculer du même nombre de cases.

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.grandiravecnathan.com

le + Internet

Nathan

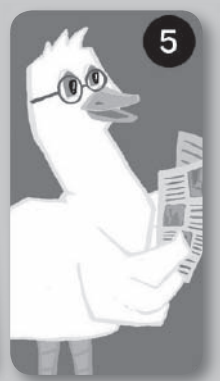
© 2011 Diset

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

Illustrations de Ana Jimenez - Photo d'enfants © Shutterstock



Nathan

Le Jeu de L'Oie

3 ans +

Contenu

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

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.

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.

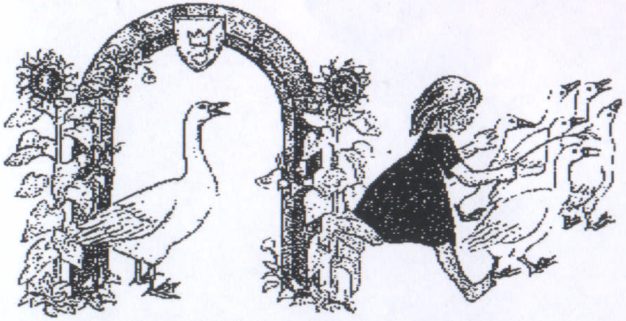
Jeu de l'oie

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 XVIe 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 7ème et 9ème 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 évènements 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'es 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.

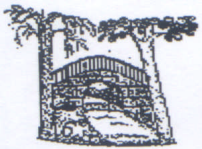
Préparation

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.

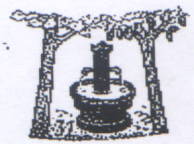
18 Vous avancez encore une fois du même nombre de cases que précédemment.

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 ête 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

Ravensburger ®

257186