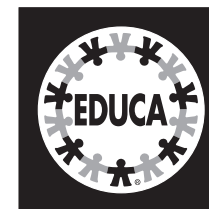




Lancez les dés pour vous déplacer et être le premier à arriver sur la case au centre de la spirale, mais attention aux cases piégées !  
Un jeu traditionnel toujours autant apprécié des petits et des grands !  
La collection des néo-classiques vous permet de découvrir ou redécouvrir des jeux indémodables dans un style actuel et engageant.

**Le jeu contient :**

- 1 plateau de jeu
- 4 pions et leur socle en plastique
- 2 dés
- Règle du jeu



Lancez les dés pour vous déplacer et être le premier à arriver sur la case au centre de la spirale, mais attention aux cases piégées !  
Un jeu traditionnel toujours autant apprécié des petits et des grands !  
La collection des néo-classiques vous permet de découvrir ou redécouvrir des jeux indémodables dans un style actuel et engageant.

**Le jeu contient :**

- 1 plateau de jeu
- 4 pions et leur socle en plastique
- 2 dés
- Règle du jeu



Le **Jeu de l'Oie** est un grand classique des jeux de société. C'est un jeu de parcours où l'on déplace les pions en fonction du résultat de deux dés. Le plateau de jeu, composé de 63 cases en spirale enroulée vers l'intérieur, comporte un certain nombre de cases avec des effets particuliers. Le but est d'arriver le premier à la dernière case, (case n° 63).

**Préparation du jeu :** Placer les pions sur la case départ.

Afin de déterminer le tour de jeu, chaque joueur lance les dés. Le tour de jeu s'établit en suivant l'ordre décroissant des résultats obtenus par les joueurs. Ainsi, celui qui a obtenu le chiffre le plus haut commence.

**Déroulement de la partie :** Le tour d'un joueur commence en lançant les dés. Le joueur doit déplacer son pion d'autant de cases qu'indique le nombre des dés. Le but est d'atteindre le premier l'arrivée (case n° 63)

Au début de la partie, si un joueur fait 9, il devra agir de la manière suivante:

Un 9 avec un dé de 6 et un dé de 3 : Il va directement à la case n° 26

Un 9 avec un dé de 4 et un dé de 5 : Il va directement à la case n° 53

Pour atteindre la dernière case, le joueur doit obtenir le nombre précis qui lui permettra de tomber exactement sur la case n° 63. Tout autre lancé l'obligerait à atteindre la case n° 63 et reculer d'autant de cases nécessaires pour compléter le chiffre obtenu par les dés.

Si un joueur tombe sur une case occupée par un adversaire, le joueur arrivant prend la place du pion adverse qui recule à la case d'où provient le pion du joueur qui l'a chassé.

Plusieurs cases du plateau de jeu ont des effets particuliers. Si un joueur arrive sur l'une des cases décrites ci-dessous, il devra agir de la manière suivante :

- Cases avec l'image de l'oie : il avance une nouvelle fois d'autant de cases qu'il vient de franchir.
- Case n° 6 (pont) : Il passe sur le pont et fait un bond jusqu'à la case n° 12.
- Case n° 19 (hôtel) : Il se repose à l'hôtel et passe un tour.
- Case n° 31 (puits) : Il est tombé dans les puits et doit passer un tour.
- Case n° 42 (labyrinthe) : Il s'est perdu dans le labyrinthe et revient à la case n° 30.
- Case n° 52 (prison) : Il est en prison. Il doit attendre qu'un autre joueur tombe sur sa case pour prendre sa place et continuer le parcours. Ou bien, il se libèrera en passant deux tours.
- Case n° 58 (tête de mort) : Il retourne à la case départ.

Le **Jeu de l'Oie** est un grand classique des jeux de société. C'est un jeu de parcours où l'on déplace les pions en fonction du résultat de deux dés. Le plateau de jeu, composé de 63 cases en spirale enroulée vers l'intérieur, comporte un certain nombre de cases avec des effets particuliers. Le but est d'arriver le premier à la dernière case, (case n° 63).

**Préparation du jeu :** Placer les pions sur la case départ.

Afin de déterminer le tour de jeu, chaque joueur lance les dés. Le tour de jeu s'établit en suivant l'ordre décroissant des résultats obtenus par les joueurs. Ainsi, celui qui a obtenu le chiffre le plus haut commence.

**Déroulement de la partie :** Le tour d'un joueur commence en lançant les dés. Le joueur doit déplacer son pion d'autant de cases qu'indique le nombre des dés. Le but est d'atteindre le premier l'arrivée (case n° 63)

Au début de la partie, si un joueur fait 9, il devra agir de la manière suivante:

Un 9 avec un dé de 6 et un dé de 3 : Il va directement à la case n° 26

Un 9 avec un dé de 4 et un dé de 5 : Il va directement à la case n° 53

Pour atteindre la dernière case, le joueur doit obtenir le nombre précis qui lui permettra de tomber exactement sur la case n° 63. Tout autre lancé l'obligerait à atteindre la case n° 63 et reculer d'autant de cases nécessaires pour compléter le chiffre obtenu par les dés.

Si un joueur tombe sur une case occupée par un adversaire, le joueur arrivant prend la place du pion adverse qui recule à la case d'où provient le pion du joueur qui l'a chassé.

Plusieurs cases du plateau de jeu ont des effets particuliers. Si un joueur arrive sur l'une des cases décrites ci-dessous, il devra agir de la manière suivante :

- Cases avec l'image de l'oie : il avance une nouvelle fois d'autant de cases qu'il vient de franchir.
- Case n° 6 (pont) : Il passe sur le pont et fait un bond jusqu'à la case n° 12.
- Case n° 19 (hôtel) : Il se repose à l'hôtel et passe un tour.
- Case n° 31 (puits) : Il est tombé dans les puits et doit passer un tour.
- Case n° 42 (labyrinthe) : Il s'est perdu dans le labyrinthe et revient à la case n° 30.
- Case n° 52 (prison) : Il est en prison. Il doit attendre qu'un autre joueur tombe sur sa case pour prendre sa place et continuer le parcours. Ou bien, il se libèrera en passant deux tours.
- Case n° 58 (tête de mort) : Il retourne à la case départ.

EP899/10/14567

ATTENTION !  
NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE TROIS ANS.  
PETITS ELEMENTS.  
DANGER D'ETOUFFEMENT. CONSERVEZ CES INFORMATIONS  
EN CAS DE BESOIN.  
LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT  
SUR LES PHOTOS.

Fabriqué en Espagne par **EDUCA BORRAS, S.A.U.**  
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès • Espagne  
[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)



Ref. 14567



EP899/10/14567

ATTENTION !  
NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE TROIS ANS.  
PETITS ELEMENTS.  
DANGER D'ETOUFFEMENT. CONSERVEZ CES INFORMATIONS  
EN CAS DE BESOIN.  
LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT  
SUR LES PHOTOS.

Fabriqué en Espagne par **EDUCA BORRAS, S.A.U.**  
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès • Espagne  
[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)



Ref. 14567

