



# Le Jeu de l'Oie du Loup qui voulait aller à l'école



Règles en page 2.

19 	18	17	16 	15	14	13	12 
20	37 	36 	35 	34	33 	32	11 
21	38 	46 école 		45	44	31 	10
22 	39	40	41 	42	43	30	9 
23 	24 	25	26	27 	28	29	8
0 	1	2	3	4 	5	6	7 

# **Le Jeu de l'Oie du Loup qui voulait aller à l'école**

## **Les règles du Jeu de l'Oie du Loup**

### **Comment jouer ?**

**Mettez les pions des joueurs sur la case 0 en bas à gauche.**

**Chaque joueur, lors de son tour, lance 2 dés (6) et avance son pion d'autant de cases.**

**Si vous tombez sur une case avec une image, lisez et appliquez ce qui se trouve au nombre correspondant.**

**Atteignez la case 47 « école » pour gagner la partie.**

**0. La case « départ ».**

**4. Loup est impatient. Lancez un dé et avancez.**

**7. Rejouez en relançant à nouveau 2 dés pour avancer.**

**9. Loup s'est endormi. Passez votre prochain tour.**

**11. Loup est convoqué au tableau. Lancez un dé et reculez.**

**12. Loup est impatient. Lancez un dé et avancez.**

**16. Loup lit un livre très compliqué. Retour en case 9, mais ne passez pas votre prochain tour.**

**19. Maître Hibou sera votre professeur aujourd'hui !**

**Lors de votre prochain tour, vous ne lancerez qu'un seul dé.**

**22. Loup a trouvé des manuels de cours. Lancez un dé et avancez.**

**23. Rejouez en relançant à nouveau 2 dés pour avancer.**

**24. Loup lit un livre très compliqué. Retour en case 9, mais ne passez pas votre prochain tour.**

**27. Loup est convoqué au tableau. Lancez un dé et reculez.**

**31. Loup s'ennuie. Passez votre prochain tour.**

**33. Loup mange un manuel ! Lancez un dé et faites reculer un autre joueur.**

**35. Rejouez en relançant à nouveau 2 dés pour avancer.**

**36. Maître Hibou sera votre professeur aujourd'hui !**

**Lors de votre prochain tour, vous ne lancerez qu'un seul dé.**

**37. Loup est convoqué au tableau. Lancez un dé et reculez.**

**38. Loup est impatient. Lancez un dé et avancez.**

**41. Loup est convoqué au tableau. Lancez un dé et reculez.**

**47. Vous avez gagné !**