






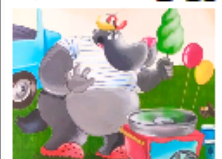












# Jeu de l'Oie du loup qui aimait les arbres

Règles en page 2.

 19	18	17	16	15	 14	 13	12
20	 37	36	 35	34	33	 32	11
 21	38	<b>FIN</b> 	46	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 aimait les arbres**

## **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 « Fin » pour gagner la partie.**

**0. La case « départ ». L'enquête sur le déracinement d'arbres commence !**

**5. Loup met son costume de Super-Extra-Fabuloup un petit moment.**

**Lancez un dé et avancez.**

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

**9. Loup fait une sieste. Passez votre prochain tour.**

**13. Loup rencontre une araignée. Il a peur ! Reculez de 3 cases.**

**14. Loup rencontre Blanche-neige. Elle lui donne un indice sur le coupable.**

**Lancez un dé et avancez.**

**19. Loup fait une pause et mange. Passez votre prochain tour.**

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

**22. Loup va voir Barnabé. Il a vu une grande ombre dans la forêt.**

**Lancez un dé et avancez.**

**26. Loup décide de peindre. Reculez de 6 cases.**

**29. Loup fait une sieste. Passez votre prochain tour.**

**32. Loup fait une pause et mange. Passez votre prochain tour.**

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

**37. Super-Louve apparaît ! Lancez un dé. Si le dé affiche 1 ou 2, retournez en case 5. Si le dé affiche de 3 à 6, avancez d'une case.**

**39. L'enquête de Loup piétine. Pause nécessaire. Retournez case 32.**

**Si vous avez déjà fait une pause en case 32 ou 19, retournez case 19.**

**40. Loup note ses indices. Jusqu'à la fin de la partie, vous pouvez ne lancer qu'un dé si vous le souhaitez.**

**43. Loup fait une sieste. Passez votre prochain tour.**

**47. Vous avez gagné ! Le coupable est le Grand Cheloup !**