



































Jeu de l'Oie du loup qui apprivoisait ses émotions



Règles en page 2.

 19	 18		 16	 15	 14		13		12	
 20	 37	 36	 35		34	 33	 32		 11	
 21	 38	 47		46	45		44	 31	 10	
 22	 39		40		41	 42		43	30	 9
 23		24	 25		26	 27	 28	 29		8
 →		1	 2	 3	 4		5	 6		 7

Le Jeu de l'Oie du loup qui apprivoisait ses émotions

Les règles du Jeu de l'Oie de 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 « Méditation » pour gagner la partie.

- 0. Loup est vexé. Aide-le à atteindre la maîtrise de ses émotions.**
- 2. Loup perd confiance en lui. Passez votre prochain tour.**
- 3. Loup est joyeux, mais il se modère ! Lancez un dé et avancez.**
- 6. Loup est furieux ! Lancez un dé et reculez.**
- 7. Rejouez en lançant à nouveau 2 dés pour avancer.**
- 9. Loup est en colère ! Reculez de 4 cases.**
- 10. Loup est jaloux. Retournez en case 4.**
- 11. Loup est amoureux, mais maîtrise ses émotions. Avancez de 3 cases.**
- 14. Loup est furieux ! Lancez un dé et reculez. Si vous allez sur la case 9, ne reculez pas ensuite.**
- 15. Loup est en colère ! Reculez de 3 cases.**
- 16. Loup est joyeux, mais il se modère ! Lancez un dé et avancez.**
- 18. Loup perd confiance en lui. Passez votre prochain tour.**
- 20. Loup est furieux ! Lancez un dé et reculez. Si vous allez sur la case 14, restez-y et passez votre prochain tour, le temps que Loup se calme.**
- 21. Loup est amoureux, mais maîtrise ses émotions. Allez en case 28.
Si vous êtes tombé sur la case 11 précédemment, lancez un dé et avancez.**
- 22. Loup est excité ! Lancez un dé. Si vous faites 1, 2 ou 3, reculez sur la case 17. Si vous faites 4, 5 ou 6, avancez sur la case 24.**
- 23. Rejouez en lançant à nouveau 2 dés pour avancer.**
- 25. Loup est jaloux. Retournez en case 19.**
- 27. Loup est en colère ! Reculez de 3 cases.**
- 29. Loup est excité ! Lancez un dé. Si vous faites 1, 2 ou 3, reculez sur la case 26. Si vous faites 4, 5 ou 6, avancez sur la case 34.**

Le Jeu de l'Oie du loup qui apprivoisait ses émotions

- 31. Loup est joyeux, mais il se modère ! Lancez un dé et avancez.**
- 32. Loup est jaloux. Retournez en case 28.**
- 33. Loup devient complètement fou ! Va-t-il se maîtriser ?
Lancez deux dés et allez à une case utilisant les deux chiffres des dés.
Exemple : Si vous faites 1 et 2, vous pouvez choisir 12 ou 21.
=> Si vous faites 5 et 5 ou 5 et 6, restez en case 32.
=> Si vous faites par exemple 2 et 6, 26 est l'unique choix possible.
=> Cette case n'affectera Loup qu'une seule fois.
=> Si vous tombez sur une case avec un effet, l'effet n'a pas lieu !!**
- 35. Rejouez en lançant à nouveau 2 dés pour avancer.**
- 36. Loup est furieux ! Lancez un dé et reculez. Si vous allez sur les cases 32 ou 33, restez-y et passez votre prochain tour, le temps que Loup se calme.**
- 37. Loup est amoureux, mais maîtrise ses émotions. Allez en case 42.
Si vous êtes tombé en 11 ou 21 précédemment, lancez un dé et avancez.**
- 38. Loup a peur d'une araignée et court auprès de Louve !
Retournez en case 28.**
- 39. Loup est très fier de ses progrès. Jusqu'à la fin de la partie, vous pouvez choisir de ne lancer qu'un dé lors de votre tour.**
- 47. Vous avez gagné ! Loup a acquis la maîtrise de ses émotions !**

