



# Jeu de l'oie du loup qui voulait faire le tour du monde

Règles du jeu 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
1	1	2	3	4	5	6	7

# **Le Jeu de l'Oie du loup qui voulait faire le tour du monde**

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

### **Comment jouer ?**

**Mettez les pions des joueurs sur la case « départ » 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.**

**Dès qu'un joueur atteint exactement la case Fin, la partie est finie.**

**Règle spéciale 1 : Si vous tombez deux fois sur une case Demoiselle Yéti (6, 11, 19, 25, 30 et 37), Titi vous attrape et vous ramène dans son Himalaya en case 5 ! ... Mais elle ne peut le faire qu'une fois.**

**Règle spéciale 2 : Si vous avancez ou reculez parce qu'une case vous a demandé de le faire, vous ne lisez pas la case d'arrivée, donc pas d'effet.**

**Règle spéciale 3 : Pour le jeu en case 20, 29 et 40, les choix doivent être différents.**

**0. La case « départ ».**

**2. Loup voulait se reposer un peu avant de partir finalement... mais il s'ennuie très vite. Passez votre prochain tour.**

**3. Loup tombe sur un vendeur ambulancier qui lui propose des objets à vendre. Reculez de 2 cases.**

**4. Le loup a-t-il pensé à prendre des vêtements chauds pour le voyage ? Lancez un dé. Si vous faites 1, 2 ou 3, c'est non et vous passez votre prochain tour. Si vous faites 4, 5 ou 6, c'est oui et rien ne se passe. Ouf !**

**5. Il ne se passe rien si vous tombez ici. Mais vous risquez de revenir ici plus tard !**

**6. Demoiselle Yéti vous a pris en chasse ! Vous êtes tombé sur une case « Demoiselle Yéti ». (voir la règle spéciale en début de page 2)**

**7. Vous pouvez rejouer en relançant deux dés.**

**8. Loup a hâte d'aller à la piscine ! Relancez un dé et avancez.**

**9. Vous arrivez à la grande muraille. Où êtes-vous ? Dites tout haut de quel pays il s'agit. Si c'est correct, relancez un dé et avancez.**

# **Le Jeu de l'Oie du loup qui voulait faire le tour du monde**

**10. Loup a envie de faire un safari... Dans quel pays doit-il aller pour ça ? Dites votre réponse tout haut. Si c'est correct relancez un dé et avancez.**

**11. Voir case 6.**

**12. Loup va s'amuser à Disneyland. Ce n'est pas à Paris, dans quel pays est-ce alors ? Dites votre réponse tout haut. Si c'est correct, vos adversaires retournent à la dernière case blanche qu'ils ont passée.**

**14. Loup tombe sur un vendeur ambulancier qui lui propose des objets à vendre. Reculez de 4 cases.**

**15. Loup a le mal de mer ! Vous ne lancerez qu'un dé à votre prochain tour.**

**16. Loup sent qu'il est poursuivi par Titi ! Il fait bien de courir !**

**Vous devrez tomber 3 fois (au lieu de 2 fois) sur une case Titi pour déclencher la règle spéciale 1. Un soulagement pour Loup !**

**17. Loup écrit un livre pour raconter ses aventures.**

**Jusqu'à la fin de la partie, vous pourrez choisir un jet de dé et ajouter +1 au chiffre du dé. Vous décidez quand vous voulez l'utiliser.**

**18. Loup fait un concert avec les Rocking Loups ! Allez en case 21.**

**19. Voir case 6.**

**20. Loup enquête sur un trésor. Choisissez une lettre et dites tout haut un pays qui commence par cette lettre. Vos adversaires doivent chacun en trouver un autre, sinon ils reculent de 6 cases. (jeu de rapidité)**

**22. Voir case 16. Ça reste 3 fois même si vous êtes tombé sur la case 16.**

**23. Vous pouvez rejouer en relançant deux dés.**

**24. Loup fête le Carnaval de Rio de Janeiro, mais dans quel pays est-ce ? Dites tout haut de quel pays il s'agit. Si c'est correct, relancez un dé et avancez.**

**25. Voir case 6.**

**26. Loup se fait pourchasser par le monstre du Loch Ness, dans quel pays est-il ? Dites tout haut de quel pays il s'agit. Si c'est correct, relancez un dé et avancez.**

**28. Loup écrit un livre pour raconter ses aventures.**

**Jusqu'à la fin de la partie, vous pourrez choisir un jet de dé et ajouter +2 au chiffre du dé. Vous décidez quand vous voulez l'utiliser.**

**29. Voir case 20.**

**30. Voir case 6.**

**32. Loup fait un concert avec les Rocking Loups ! Allez en case 34.**

# **Le Jeu de l'Oie du loup qui voulait faire le tour du monde**

**33. Loup écrit un livre pour raconter ses aventures.**

**Jusqu'à la fin de la partie, vous pourrez choisir un jet de dé et ajouter +3 au chiffre du dé. Vous décidez quand vous voulez l'utiliser.**

**35. Vous pouvez rejouer en relançant deux dés.**

**36. Loup a hâte d'aller à la piscine ! Relancez un dé et avancez.**

**37. Voir case 6.**

**38. Loup a le mal de mer ! Vous ne lancerez qu'un dé à votre prochain tour.**

**40. Voir case 20.**

**41. Lorsque vous tombez sur cette case, vous pouvez ne lancer qu'un seul dé jusqu'à la fin de la partie si vous le souhaitez.**

**43. Citez un film de Disney (qui n'a pas encore été cité). Si vous y arrivez, relancez un dé et avancez.**

**47. Loup est enfin rentré de son bien long voyage et il va aller faire une petite sieste pour se remettre de ses émotions !**

