




























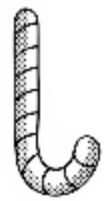




















Le jeu de l'oie du loup qui ne croyait pas aux fantômes

(pour l'instant...)



19 	18 	17 	16 	15 	14 	13 	12 
20 	37 	36 	35 	34 	33 	32 	11 
21 	38 	fin de soirée 47 	46 	45 	44 	31 	10 
22 	39 	40 	41 	42 	43 	30 	9 
23 	24 	25 	26 	27 	28 	29 	8 
 départ	OUILLE ! 1 	2 	3 	4 	5 	6 	7 

Le Jeu de l'Oie du loup qui ne croyait pas aux fantômes

Les règles du Jeu de l'Oie du loup

Comment jouer ?

2 joueurs ou + sont idéalement nécessaires.

Mettez les pions des joueurs sur la case « départ » en bas à gauche.

Chaque joueur, lors de son tour, lance 1 dé (6 faces) et avance son pion d'autant de cases tout en collectant petit à petit des bonbons.

Lisez et appliquez la description de chaque case sur laquelle vous tombez.

Tout au long de la partie, vous gagnerez et perdrez des bonbons.

Le but n'est pas de finir la partie le plus vite possible, mais d'être celui qui a le plus de bonbons dans son panier lorsque la partie est finie.

Pour finir la partie, un joueur doit tomber exactement sur la case 47.

S'il est par exemple sur la case 45 et qu'il fait 6 à son lancer de dé, il avancera donc de 2 puis reculera de 4, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur tombe sur 47 et qu'on procède au décompte des bonbons de chacun.

Case 1 « **Bobo** » : Faux départ. Tu te blesses. Retour case départ.

Case 2-4-8-10-13-16-21-25-30-34-37-39-41-42-43-45 « **Bonbon** » :
Vous gagnez un bonbon !

Case 3-12-22-29-40 « **Vampire** » : Vous perdez un bonbon et vous vous rendez sur la précédente case « **Vampire** ». Si vous étiez en case 3, revenez à la case départ.

Case 5-17 « **Coffre** » : Vous trouvez un coffre mystérieux. Que contient-il ? Lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2 : un monstre vous vole un bonbon. Si vous faites 3 ou 4, vous y trouvez un bonbon. Si vous faites 5, vous y trouvez 2 bonbons. Si vous faites 6, vous y trouvez 2 bonbons et vous pouvez relancer le dé pour avancer. (rejouer)

Case 6-15-33 « **Chandelier** » : Vous trouvez de quoi vous éclairer. Vous pouvez voler un bonbon à chacun de vos adversaires.

Case 7-23-35 « **Rejouer** » : Rejouez en relançant à nouveau 1 dé et avancez.

Case 9-24-32 « **Fantôme** » : Vous croisez un fantôme ! Si vous avez un seul adversaire, il vous vole un bonbon.

Le Jeu de l'Oie du loup qui ne croyait pas aux fantômes

Si vous avez plusieurs adversaires, donnez un de vos bonbons à l'adversaire de votre choix.

Case 11-19-28-36 « **Araignée** » : Une araignée vous surprend !

Reculer à la précédente case « **Chandelier** » sans appliquer son effet.

Case 14-27 « **Bonbon fantôme** » : Vous trouvez et vous mangez un bonbon empoisonné ! Vous ne jouerez pas lors de votre prochain tour.

Case 18-38 « **Chauve-souris** » : Le joueur le plus avancé perd un bonbon, le joueur le plus en retard gagne un bonbon.

Case 20-46 « **Gargouille** » : Lancez un dé, rendez-vous sur une case finissant par votre score. Exemple : si vous faites 2, vous pouvez donc aller en 2, 12, 22, 32 ou 42. Exception : si vous êtes en case 46 et que vous faites 6, vous ne pouvez pas rester sur cette case, vous devez donc revenir en arrière obligatoirement.

Case 26-44 « **Corbeau** » : Un corbeau vous effraie !

Lancez un dé et reculez du nombre de cases indiqué sans appliquer l'effet de la nouvelle case où vous tomberez.

Case 31 « **Tableau** » : Oh oh... la case où il ne fallait pas tomber !

Lancez un dé, vous perdez le nombre de bonbons indiqué sur le dé.

Case 47 « Fin de soirée » : Ah, l'exploration du manoir touche à sa fin. La partie est terminée. Vous gagnez 2 bonbons pour avoir fini la partie en premier... mais cela va-t-il suffire ? Comptez les bonbons obtenus par chaque joueur. Celui qui en a le plus qui gagne la partie.

(Si un autre joueur gagne la partie, il devra s'engager à vous donner un vrai bonbon pour vous avoir aidé à gagner la partie. 😊)

