|  |
| --- |
| Le jeu de l’oie |

|  |
| --- |
| Matériel |

* 1 planche de jeu composée de 50 cases.
* 1 dé
* Un pion pour chaque joueur

|  |
| --- |
| Nombre de joueurs  |

 De 2 à 5 joueurs

|  |
| --- |
| Déroulement |

**Il existe des règles du jeu de l’oie à respecter selon la case sur laquelle on tombe.**

* Au commencement de la partie, si l’un des joueurs fait **6,** il doit se rendre sur la case 12.
* Si lors de la partie, le joueur tombe sur « **Ponyo** », il avance de nouveau du nombre de points réalisés.
* Le joueur qui tombe sur la case **14** **« Sôsuke »**, avance de 4 cases.
* Le joueur qui tombe sur la case **17**, « **la maison sur la falaise** » devra passer un tour.
* Le joueur qui tombe sur la case **24, « Fujimoto »**, recule de 5 cases.
* Le joueur qui tombe sur la case **26,** **«  le sous- marin de Fujimoto »,** attendra qu’un autre joueur arrive au même numéro et prendra sa place.
* Celui qui tombe sur la case **31,** **« le tunnel »** retournera à la case 15.
* Le joueur qui tombe sur la case **35 « Lisa »,** avance de 2 cases.
* Qui ira en **38,** **«  le bateau de Sôsuke »** avancera de 5 cases.
* Le joueur qui va sur la case **44** **« tsunami »**  retourne à la case départ.
* Celui qui tombe sur la case **46 « la déesse de la mer »** avance de 3 cases.

|  |
| --- |
| But du jeu |

Le joueur qui parvient exactement à la case **50**  a gagné la partie.

