

Règle du jeu de l'oie

la règle complète · 8 · 4 · A4, une page · à imprimer depuis jeux-a-imprimer.fr

Le jeu en bref

Le jeu se joue à deux à six, avec un dé et un pion par joueur, sur un plateau de 63 cases disposées en spirale. Il ne demande aucune décision : le dé décide de tout, ce qui met un enfant de cinq ans et un adulte à égalité stricte.

Le tour de jeu

On désigne le premier joueur par le plus grand jet de dé. À son tour, on lance le dé et on avance son pion d'autant de cases, en les comptant une par une. Puis on applique l'effet de la case sur laquelle on s'arrête, s'il y en a un.

Plusieurs pions peuvent occuper la même case : rien ne se passe quand deux joueurs se rejoignent, sauf au puits et à la prison, où l'arrivant délivre celui qui attend.

Les cases spéciales

Les oies, aux cases 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 et 59 : on avance à nouveau du même nombre de cases. Elles vont de neuf en neuf, ce qui enchaîne parfois deux ou trois oies d'affilée.

6, le pont : on file directement à la case 12.

19, l'auberge : on s'y repose, on passe un tour.

31, le puits : on y reste jusqu'à ce qu'un autre joueur y tombe et prenne la place.

42, le labyrinthe : on s'y perd, on retourne à la case 30.

52, la prison : on passe deux tours.

58, la tête de mort : tout est à refaire, on retourne à la case 1.

63, le jardin de l'oie : la première arrivée a gagné.

L'arrivée

Il faut atteindre la case 63 avec le compte juste. Un joueur en 60 qui tire un 5 avance jusqu'à 63, puis recule des deux points restants et se retrouve en 61. C'est la règle qui fait durer les fins de partie, et il vaut mieux l'annoncer avant de commencer.

Les variantes que l'on rencontre

Le puits sans délivrance : on y reste trois tours, puis on repart. Utile avec de jeunes enfants, à qui l'attente indéfinie du puits gâche la partie.

L'arrivée sans rebond : la première case 63 atteinte ou dépassée gagne. La partie s'écourte d'un bon quart d'heure.

Le double six rejoué : un joueur qui fait 6 relance le dé. Cela accélère nettement les premiers tours.

La mise : chacun pose un jeton au départ, et l'auberge comme la prison en coûtent un de plus. Le vainqueur ramasse. C'est ainsi que le jeu se jouait autrefois.