

Règles du Jeu de l'oie

Comment jouer au Jeu de l'oie

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le premier à atteindre la case 63 en surmontant les pièges du parcours.
- **Mécanique principale** : Lancez deux dés, avancez votre oie et appliquez l'effet de la case sur laquelle vous atterrissez.
- **Condition de victoire** : Arriver pile sur la case 63, sinon vous repartez en arrière.

Le **Jeu de l'oie** est un grand classique vieux de plusieurs millénaires ! Son plateau en spirale de **63 cases** cache des surprises, des pièges et des raccourcis qui pimentent chaque partie. Parfait pour jouer entre amis ou en famille, il se prend en main en quelques minutes. Si vous aimez les jeux de parcours pleins de rebondissements, vous adorerez aussi les [règles des Petits Chevaux](#) ou celles de [Croque Carottes](#). Allez, on vous dit tout !

Matériel nécessaire

- 1 **plateau de jeu** en spirale (63 cases)
- 6 grandes **oies en bois** de couleurs différentes
- 2 **dés**
- Pour la **règle n° 2** : 5 **jetons** par joueur (bonbons, fèves, pièces, billes, ce que vous voulez !)

Le jeu convient à **2 à 6 joueurs**, dès **5 ans**. Comptez une vingtaine de minutes par partie.

Mise en place de la partie

Dépliez le **plateau** au centre de la table. Chaque joueur choisit une **oie** de sa couleur préférée et la pose devant la **case 1**. Désignez le plus jeune joueur : c'est lui qui lancera les **dés** en premier. On joue ensuite dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour (règle n° 1)

Lancer les dés et avancer

À votre tour, lancez les **deux dés** et additionnez les chiffres obtenus. Avancez votre **oie** d'autant de cases sur le plateau en spirale. Simple comme bonjour !

Appliquer l'effet de la case

Si vous tombez sur une **case spéciale**, appliquez immédiatement son effet. Voici le tableau complet des cases et de leurs effets :

Case	Effet
5	Reculer du même nombre de cases que vous venez d'avancer.
6 (le pont)	Bonne nouvelle ! Avancez directement à la case 12 . Vous ne vous mouillez même pas les pieds.
9	Reculer du même nombre de cases que vous venez d'avancer.
14	Avancez à nouveau du même nombre de cases que votre dernier lancer.
18	Avancez à nouveau du même nombre de cases. Si cela vous mène sur la case 23 , passez un tour.
19 (l'hôtel)	La nuit coûte cher : passez deux tours .
23	Reculer du même nombre de cases que vous

Case	Effet
	venez d'avancer.
27	Reculer du même nombre de cases que vous venez d'avancer.
31 (le puits)	Une bonne gorgée d'eau fraîche vous donne de l'élan : rejouez immédiatement.
32	Avancez à nouveau du même nombre de cases que votre dernier lancer.
36	Avancez à nouveau du même nombre de cases que votre dernier lancer.
41	Reculer du même nombre de cases que vous venez d'avancer.
42 (le labyrinthe)	Vous êtes perdu ! Retournez à la case 30.
45	Avancez à nouveau du même nombre de cases que votre dernier lancer.
50	Avancez à nouveau du même nombre de cases. Si cela vous mène sur la case 54 , passez un tour.
52 (la prison)	Vous êtes enfermé : passez deux tours.
54	Reculer du même nombre de cases que vous venez d'avancer.
58 (la tête de mort)	Aïe, votre oie s'est endormie pour toujours ! Vous devez recommencer la partie depuis le départ.
59	Vite, avancez à nouveau du même nombre de cases que votre dernier lancer.
63 (arrivée)	Il faut tomber pile sur cette case pour gagner.

Petit conseil : gardez toujours en tête le nombre de points de votre dernier lancer, car plusieurs cases vous demanderont de rejouer ce même nombre. Un truc simple : posez les dés devant

vous sans les toucher tant que vous n'avez pas fini de résoudre votre déplacement !

Comment gagner la partie

Pour remporter la victoire, vous devez atterrir **exactement** sur la **case 63**. Si le total de vos dés est trop élevé, vous avancez jusqu'à la case 63 puis vous **reculez** du nombre de points restants. Par exemple, si vous êtes sur la case 60 et que vous faites 5, vous avancez de 3 cases jusqu'à la 63, puis vous reculez de 2 cases et vous vous retrouvez case 61. Pas de panique, ce n'est que partie remise !

La règle n° 2 : la variante avec des jetons

Envie de pimenter un peu plus la partie ? Cette variante ajoute un système de **jetons** qui rend chaque case spéciale encore plus marquante. Si vous aimez les jeux où on mise et on parie, jetez aussi un œil aux [règles du Backgammon](#).

Mise en place de la variante

Chaque joueur reçoit **5 jetons** en début de partie (bonbons, fèves, pièces, tout fait l'affaire). Le reste du fonctionnement est identique : on lance **deux dés**, on avance, et on applique les effets des cases.

Bonus de départ

Au **tout premier lancer** de la partie, deux combinaisons spéciales existent :

- Si vous obtenez **3 et 6**, vous filez directement à la **case 26**.
- Si vous obtenez **4 et 5**, vous bondissez jusqu'à la **case 53**.

Les cases oie

Les cases illustrées d'une **oie** sont les suivantes : **5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 et 59**. Si vous atterrissez sur l'une d'elles, vous avancez **une seconde fois** du même nombre de

points. C'est un sacré coup de pouce !

Les cases spéciales avec jetons

Case	Effet dans la variante
6 (le pont)	Avancez à la case 12 pour un petit bain, mais payez 1 jeton .
19 (l'hôtel)	Passez deux tours pour reprendre des forces et payez 1 jeton .
31 (le puits)	Vous tombez dans le puits ! Vous restez bloqué jusqu'à ce qu'un autre joueur tombe sur cette case et vous sauve. Le sauveteur paie 1 jeton , puis continue normalement sa route. Vous, le sauvé, repartez sur la case d'où venait votre sauveteur.
42 (le labyrinthe)	Payez 1 jeton et retournez à la case 30 .
52 (la prison)	Vous restez enfermé jusqu'à ce qu'un autre joueur tombe sur la case 52 et vous libère. Le libérateur paie 1 jeton , puis les deux joueurs poursuivent leur chemin.
58 (la mort)	Vous vous êtes endormi pour de bon. Recommencez depuis la case départ .
63 (arrivée)	Le premier à atteindre cette case avec un lancer exact gagne la partie et remporte tous les jetons mis en jeu !

Astuce bienveillante : si vous jouez avec de jeunes enfants, n'hésitez pas à donner 7 ou 8 jetons au départ au lieu de 5. Cela évite les frustrations en cas de malchance répétée sur les cases payantes. Ce type de petite adaptation, comme dans [les règles des Dominos](#), rend la partie agréable pour tous.

[IMAGE_FIN]

Récapitulatif des cases à retenir

Pour vous y retrouver facilement pendant la partie, voici un aide-mémoire rapide. Les cases se regroupent en trois familles :

- **Cases « recul »** (5, 9, 23, 27, 41, 54) : vous reculez du nombre de cases de votre dernier lancer.
- **Cases « bonus »** (14, 18, 32, 36, 45, 50, 59) : vous avancez à nouveau du même nombre de cases.
- **Cases « événement »** (6, 19, 31, 42, 52, 58, 63) : chacune a un effet unique décrit dans les tableaux ci-dessus.

Et voilà, vous savez tout ! Installez le plateau, choisissez votre oie préférée et que la meilleure oie gagne. Comme pour le [jeu du Fifty](#), la chance des dés peut sourire à n'importe qui, alors restez confiant jusqu'au bout. Bonne partie !