

# JEU DE L'OIE

Jeu Ravensburger® n° 00 273 3  
Jeu de parcours, pour 2 à 6 joueurs, de 5 à 10 ans  
Graphique : W. Schmidt  
Contenu : 1 plan de jeu, 6 grandes oies en bois, 2 dés

Les plus anciens jeux de parcours en spirale ont été découverts dans les tombeaux des rois égyptiens, 3000 ans av. J.C.

En passant par la Grèce, l'Italie et la France, cette forme de jeu s'est répandue dans toute l'Europe à partir du XVIème siècle.

Il est intéressant de constater que la plupart des jeux de l'oie originaires du temps de leur gloire, sont toujours composés de 63 cases.

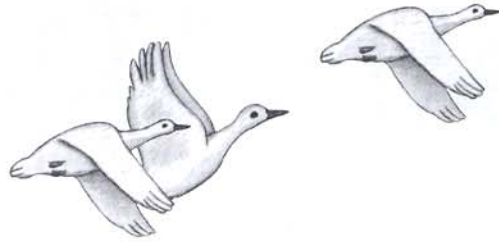
Selon la symbolique antique des chiffres, chaque 7ème et 9ème année dans la vie humaine est mise en péril. 63 cases sont le produit de 7 x 9.

Une autre particularité, est que dans la majorité des jeux de l'oie on rencontre les mêmes surprises (cases : 6, 19, 31, 42, 52, 58...) et la spirale s'enroule depuis la droite vers la gauche, vers l'intérieur.

Dans la spirale on voit une reproduction imagée de la vie humaine, car cette dernière est également déterminée par des dangers, des hasards, des événements heureux, des progrès, des chutes et non sans l'oublier, par la mort.

De même, depuis des temps très reculés, la spirale passe pour être l'image du temps et de son éternité, et c'est pourquoi elle est également considérée comme un symbole d'immortalité dans beaucoup de civilisations. Cependant, au cours des dernières décennies, la signification du jeu a beaucoup évolué. De nos jours, ce jeu est très populaire en tant que simple jeu de société.





### But du jeu

Le gagnant est celui qui franchit en premier tous les obstacles et atteint, grâce à un lancer de dé exact, la case finale 63.

### Préparation

On étale le plan de jeu sur la table et chaque participant choisit la couleur de son oie. Elles sont toutes disposées devant la case 1.

### Règle du jeu n° 1

Le plus jeune joueur commence. On joue avec les deux dés, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs avancent selon le chiffre obtenu par les deux dés.



Et maintenant, faites bien attention aux cases suivantes :



- 5 Reculez d'autant de cases que vous venez d'avancer.
- 6 Le pont vous conduit plus rapidement au but et de plus, vous ne vous mouillez pas les pieds ; avancez à la case 12.
- 9 Reculez d'autant de cases que vous venez d'avancer.
- 14 Avancez à nouveau du même nombre de cases que précédemment.
- 18 Avancez à nouveau du même nombre de cases que précédemment. Si l'oie tombe ainsi sur la case 23, laissez passer un tour.
- 19 L'hébergement à l'hôtel pour la nuit est coûteux, laissez passer deux tours.



- 23 Reculez d'autant de cases que vous venez d'avancer.
- 27 Reculez d'autant de cases que vous venez d'avancer.
- 31 Une bonne gorgée d'eau rafraîchit les idées, rejouez.
- 32 Avancez à nouveau du même nombre de cases que précédemment.
- 36 Avancez à nouveau du même nombre de cases que précédemment.
- 41 Reculez d'autant de cases que vous venez d'avancer.
- 42 Vous êtes perdu dans le labyrinthe, retournez à la case 30.
- 45 Avancez à nouveau du même nombre de cases que précédemment.



- 50 Avancez à nouveau du même nombre de cases que précédemment. Si l'oie tombe ainsi sur la case 54, laissez passer un tour.
- 52 La peine de prison est la suivante : passez deux tours.
- 54 Reculez d'autant de cases que vous venez d'avancer.
- 58 L'oie s'est endormie, recommencez la partie.
- 59 Vite, avancez à nouveau du même nombre de cases que précédemment.



- 63 La case finale doit être atteinte par un nombre exact de points.

Le premier joueur qui arrive à réaliser ce parcours est le gagnant de la partie. Si le nombre de points est supérieur au nombre de cases qui vous séparent de la case 63, vous allez jusqu'à celle-ci et vous continuez à compter vos points à reculons

## Règle du jeu n° 2

Au début de la partie, chaque joueur reçoit une oie et 5 jetons (bonbons, fèves ou autres...). Les participants jouent avec deux dés, tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre et évoluent selon le chiffre obtenu par les deux dés.

Le gagnant est celui qui atteint la case 63 par un nombre exact de points. Celui qui dépasse cette case devra continuer en marche arrière.

**3 et 6** Au début de la partie, lorsqu'un joueur obtient respectivement 3 et 6 aux dés, il avancera immédiatement à la case 26, il en est de même pour celui qui obtient

**4 et 5** 4 et 5, qui lui avancera à pas de géant jusqu'à la case 53. Le joueur qui se retrouve sur une case illustrée d'une oie, soit les cases 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 et 59, peut avancer une deuxième fois du nombre de points obtenus au jeté de dé.



**6** Le joueur qui se retrouve sur la case 6 avance jusqu'à la case 12 pour s'y baigner. Mais ceci vaut 1 jeton.

**19** Le joueur qui se retrouve sur la case 19 laisse passer deux tours pour reprendre des forces et paie pour cela 1 jeton.

**31** Sur la case 31, on tombe dans le puits. Le malheureux se débat jusqu'à ce qu'on vienne l'en retirer. Ce sera le rôle du prochain qui s'arrêtera sur cette case. Pour le sauvetage, on paie 1 jeton. A son tour de jouer, le sauveteur continue normalement sa route, alors que le sauvé retourne sur la case d'où venait le sauveteur.

**42** Sur la case 42... on s'y perd, car on paie 1 jeton et on retourne sur la case 30.

**52** Celui qui se retrouve sur la case 52 reste enfermé jusqu'à ce que le prochain joueur tombe sur cette case vienne et le sauver. Pour sa délivrance, il paiera le prix d'un jeton. Ensuite les deux joueurs poursuivent leur chemin.

**58** Sur la case 58, vous vous êtes endormi. Vous avez le droit de recommencer une nouvelle vie, c'est-à-dire, de reprendre la partie depuis la case départ.

**63** Celui qui obtient le chiffre exact pour atteindre en premier la case 63 est le gagnant reconnu par tous et reçoit tous les jetons versés au cours de la partie.

© 2001 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger B.V. · Neonweg 2A  
Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger

220918