

# LE JEU DE L'OIE

Cette semaine, nous vous avons préparé un **jeu de l'oie** ! Grand classique des jeux de société, cette activité revisitée pour Lunii, plaira à toute la famille !

## Comment ça fonctionne ?

Chaque joueur choisit son pion, il le conservera tout le long de la partie.

**Avant de démarrer**, choisissez qui commence. Il peut s'agir du plus jeune, mais traditionnellement, le choix se fait au lancer de dé. Chacun à son tour jette le dé et celui qui fait la somme la plus grande commence, puis vous tournez dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Pendant le jeu**, chaque participant lance le dé et avance son pion case par case en suivant le nombre obtenu.

**Le but du jeu** : arriver en premier à la dernière case (ici la couronne Lunii).

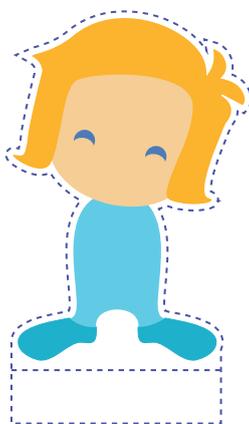
Attention ! Vous rencontrerez de nombreux obstacles ! À chaque case son numéro ! Référez-vous donc au numéro de votre case sur la grille de jeu pour savoir ce qui vous attend.

**À vos dés, prêts, partez !**

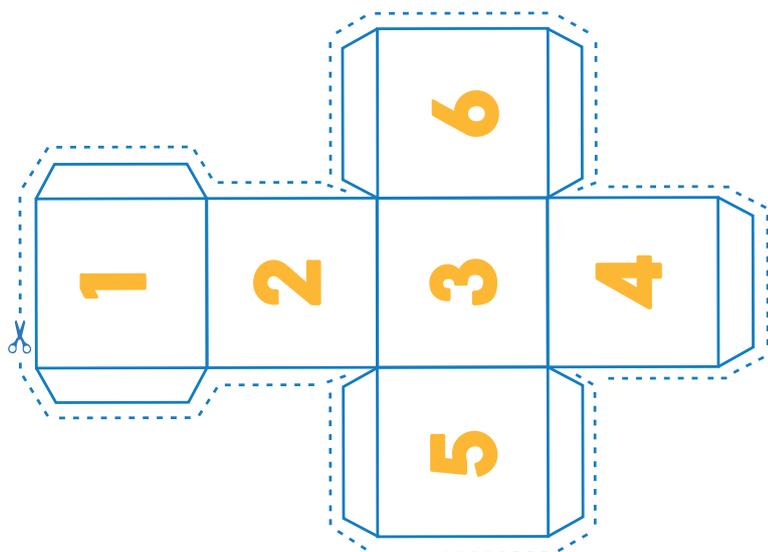


## Le matériel

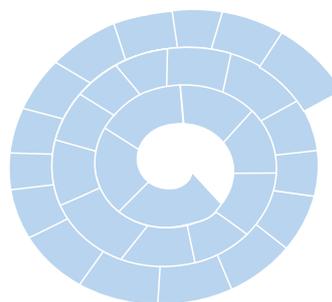
des pions



un dé



un plateau



Le plateau à imprimer  
se trouve p. 3 et la grille  
de jeu p. 4.



## La grille de jeu

1 Rien à signaler



2 La clé te permet d'aller directement à la case 10 !



3 Allez hop, glisse sur l'arc-en-ciel pour aller sur la case du dessus.

4 Rien à signaler.



5 Le marchand de sable va passer, repose-toi, tu ne joueras pas au prochain tour !



6 Tu ne peux pas bouger de ta case. Pour ressortir au prochain tour, tu devras faire le chiffre qui est sur ta case ! Tu as le droit à deux essais, si tu rates, passe ton tour.



7 Attention, une peau de banane ! Tu glisses de trois cases vers l'avant !

-2

8 Dommage ! Recule directement de deux cases !



9 La fusée t'emmène directement à la case 18 ! Youpi !



10 Allez hop, glisse sur l'arc-en-ciel pour aller sur la case du dessus.



11 Tu arrives dans le labyrinthe ! Retour à la case Départ.



12 Tu es prisonnier du château hanté ! Attends qu'un autre joueur arrive sur la même case pour te libérer.



13 Une pause s'impose ! Repose-toi sous l'arbre et ne joue pas au prochain tour.



14 Désigne un joueur qui devra terminer toutes ses phrases par « Lunii » pendant un tour ! S'il échoue, il passe son tour.

15 Rien à signaler.



16 Le joyau te permet de faire reculer le joueur de ton choix de trois cases.



17 Cadeau ! Tous les joueurs avancent d'une case.

18 Rien à signaler.



19 Tu passes par les fonds marins pour aller plus vite ! Rendez-vous directement sur la case 23.



20 La baguette magique : échange ta place avec le joueur de ton choix !

21 Rien à signaler.



22 Oh une couronne ! Rejoue de plus belle.

23 Rien à signaler.



24 Un peu de musique ! Chante la chanson de ton choix pendant 20 secondes sans t'arrêter. Si tu échoues, ne joue pas au prochain tour.



25 Oh une couronne ! Rejoue de plus belle.



26 Tu t'envoles, tu t'envoles ! Avance directement de deux cases.

27 Rien à signaler.



28 Un autre joyau magique qui te permet de faire reculer d'une case le joueur de ton choix !



29 Oh, pas trop vite ! Recule de deux cases.



30 Une pause s'impose ! Repose-toi sous l'arbre et ne joue pas au prochain tour.



31 Tu dois faire un 1 sur le dé pour passer la ligne d'arrivée. Tu as trois essais, si tu échoues, passe ton tour !