



ajouter / retrancher 1



- 1

+ 1

- 1

1



+ 1



+ 1

- 1



1

- 1



+ 1

1



+ 1



arrivée

# Le jeu de l'oie ajouter / retrancher 1



départ

-1

+1



-1

+1

-1

-1



+1

-1



+1



+1



-1



+1

-1



+1

-1



+1

-1



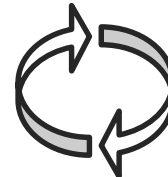
+1

-1

+1



-1



+1



arrivée

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16



17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30\*

31\*

32\*



33 \*

34 \*

35 \*

36 \*

37 \*

38 \*

39 \*

40 \*

41 \*

42 \*

43 \*

44 \*

45 \*

46 \*

47 \*

48 \*





49 \*

50 \*

51 \*

52 \*

53 \*

54 \*

55 \*

56 \*

57 \*

58 \*

59 \*

60 \*\*

61 \*\*

62 \*\*

63 \*\*

64 \*\*



65\*\*

66\*\*

67\*\*

68\*\*

69\*\*

70\*\*

71\*\*

72\*\*

73\*\*

74\*\*

75\*\*

76\*\*

77\*\*

78\*\*

79\*\*

80\*\*



81 \*\*

82 \*\*

83 \*\*

84 \*\*

85 \*\*

86 \*\*

87 \*\*

88 \*\*

89 \*\*

90 \*\*

91 \*\*

92 \*\*

93 \*\*

94 \*\*

95 \*\*

96 \*\*



97\*\*

98\*\*

99\*\*





# Le jeu de l'oie ajouter / retrancher 1

De 2 à 4 joueurs

## Matériel :

- 1 plateau + 1 dé + pions
- cartes à piocher
- Feuille / crayon pour noter les points ou jetons

But du jeu : obtenir un maximum de jetons ou points

Règle du jeu : A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion du nombre correspondant au dé.

Plusieurs types de cases :

- cases classiques (« +1 » ou « -1 » ) le joueur doit tirer une carte et ajouter ou retrancher 1 au nombre indiqué sur la carte. En cas de bonne réponse, il marque 1 point ou gagne un jeton.
- cases plus spécifiques :



relance le dé et rejoue



avance ou recule de 2 cases



changement de sens



en prison : passe un tour



repose-toi mais ne passe pas de tour

Le gagnant est celui qui a le plus de points ou jetons.

Remarque : niveaux de difficultés croissantes concernant les cartes :

- niveau 1 : cartes de 1 à 29
- niveau 2 : cartes de 30 à 59 (cartes marquées \*)
- niveau 3 : cartes de 60 à 99 (cartes marquées \*\*)

# Le jeu de l'oie ajouter / retrancher 1

De 2 à 4 joueurs

## Matériel :

- 1 plateau + 1 dé + pions
- cartes à piocher
- Feuille / crayon pour noter les points ou jetons

But du jeu : obtenir un maximum de jetons ou points

Règle du jeu : A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion du nombre correspondant au dé.

Plusieurs types de cases :

- cases classiques (« +1 » ou « -1 » ) le joueur doit tirer une carte et ajouter ou retrancher 1 au nombre indiqué sur la carte. En cas de bonne réponse, il marque 1 point ou gagne un jeton.
- cases plus spécifiques :



relance le dé et rejoue



avance ou recule de 2 cases



changement de sens



en prison : passe un tour



repose-toi mais ne passe pas de tour

Le gagnant est celui qui a le plus de points ou jetons.

Remarque : niveaux de difficultés croissantes concernant les cartes :

- niveau 1 : cartes de 1 à 29
- niveau 2 : cartes de 30 à 59 (cartes marquées \*)
- niveau 3 : cartes de 60 à 99 (cartes marquées \*\*)