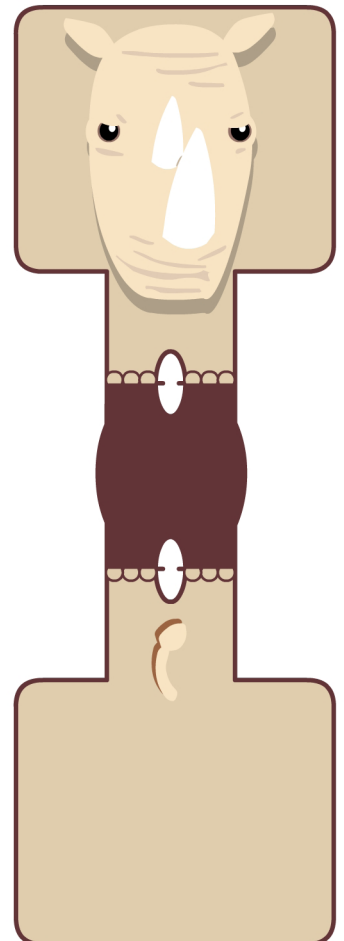
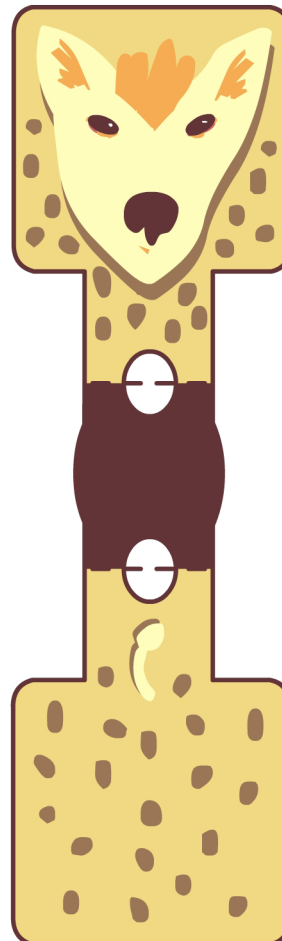
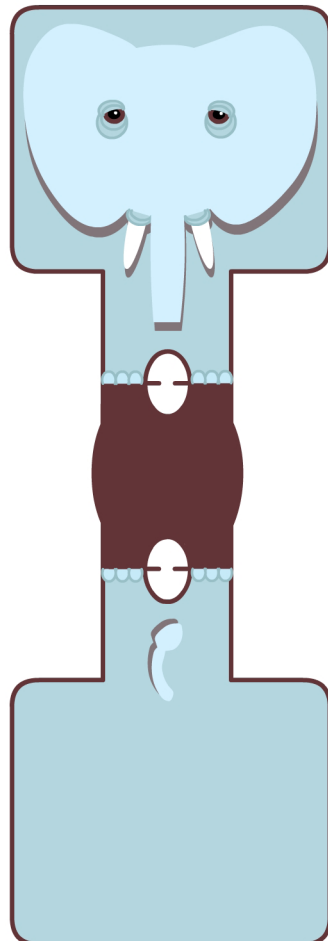
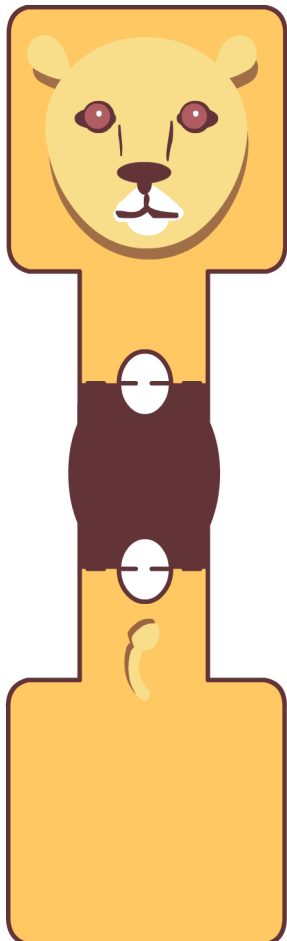
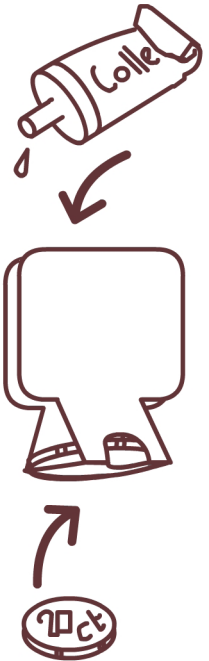


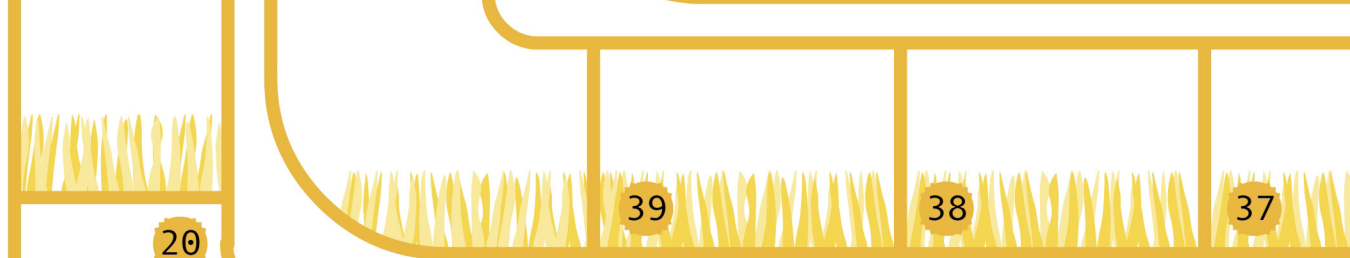
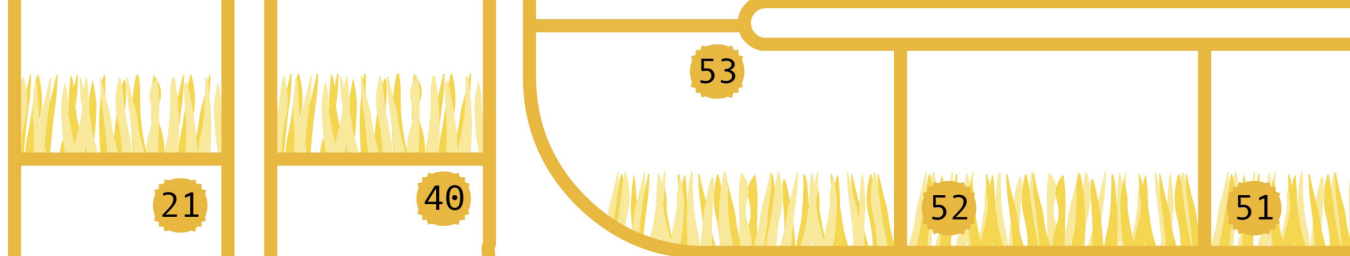
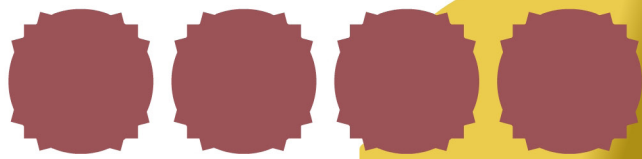
Le jeu de l'oie "de la savane"

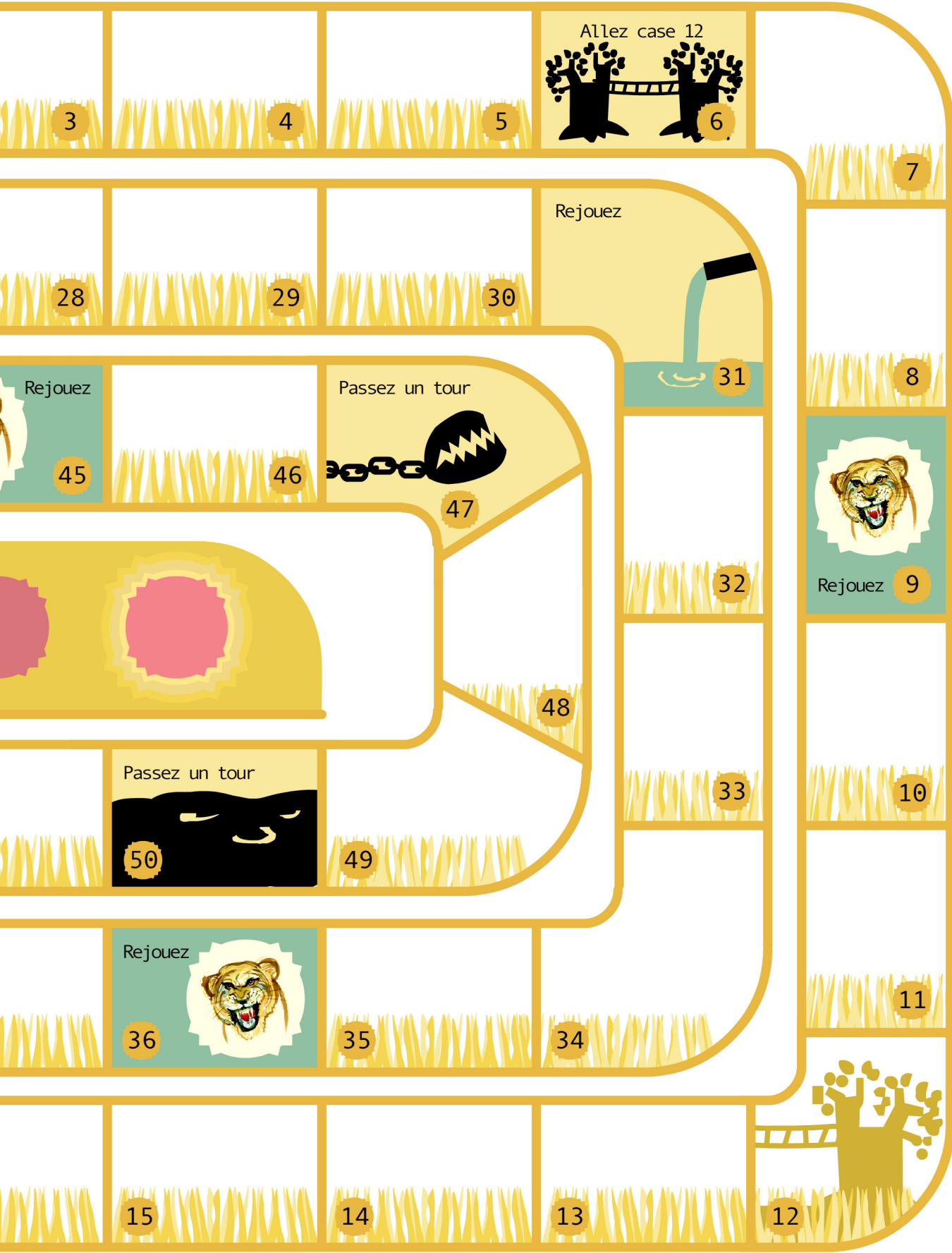


Règle du jeu (2 à 4 joueurs)

- 1/ Chaque joueur choisit un pion et lance deux dés.
Celui qui fait le plus haut score commence à jouer.
- 2/ Chaque joueur avance du nombre de cases indiqué par les dés.
- 3/ Le gagnant est celui qui arrive pile sur la case finale.
On peut simplifier (et raccourcir) le jeu en décidant que le gagnant est le premier qui arrive à la case finale sans tomber obligatoirement pile sur celle-ci.
- 4/ Attention ! Certaines cases imposent un jeu particulier :
 - Un joueur qui arrive sur une case "lionnes" n'a pas le droit de s'y arrêter et doit immédiatement rejouer.
 - Case 6 : Passage d'un pont de liane.
Il faut aller case 12.
 - Case 19 : Une cabane permet de se reposer.
Passez un tour sans jouer.
 - Case 31 : Source. Remplissez votre gourde et rejouez.
 - Case 42 : Vous vous êtes égaré. Retour à la case 32.
 - Case 47 : Vous êtes tombé dans un piège de braconnier.
Passez un tour sans jouer.
 - Case 50 : Marigot. Il faut passer un tour, le temps de se tirer de ce mauvais pas.







Allez case 12



Rejouez



Rejouez

Passez un tour



Passez un tour



Rejouez



15

14

13

12

11

10

32

33

48

47

46

45

30

29

28

7

8

5

4

3

