

Le jeu de l'oie ajoute



départ

- 100

+ 100



- 100



+ 100

- 100

+ 100



- 100



+ 100

- 100



+ 100



- 100

+ 100



- 100

uter / retrancher 100



- 100

+ 100

- 100

00



+ 100



+ 100

- 100



100

- 100



+ 100

100

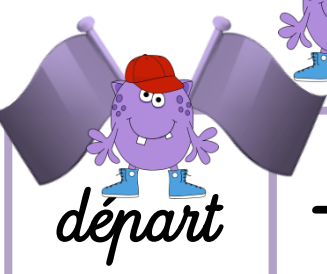


+ 100



arrivée

Le jeu de l'oie ajouter / retrancher 100



- 100

+ 100



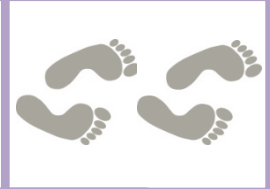
- 100

+ 100

- 100



- 100

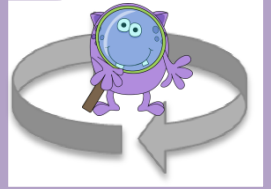


+ 100

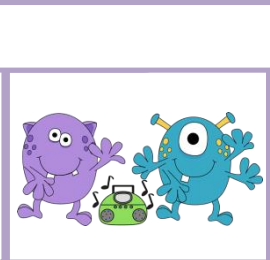
- 100



+ 100



+ 100

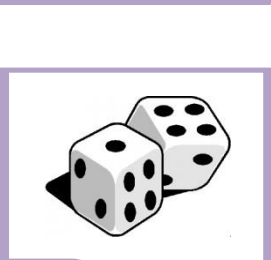


- 100



+ 100

- 100



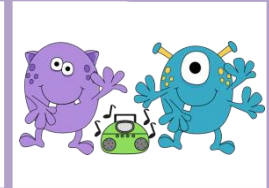
+ 100

- 100



+ 100

- 100



+ 100

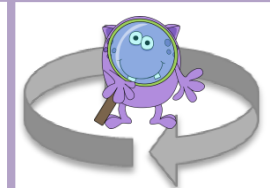


- 100

+ 100



- 100



+ 100



36

43

46

48

53

55

59

60

63

67

72

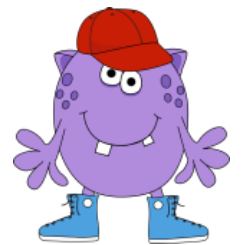
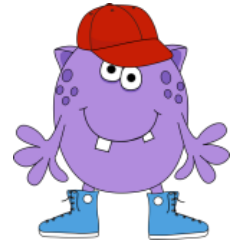
74

76

81

85

89



93

96

98

100

104

109

111

115

119

121

127

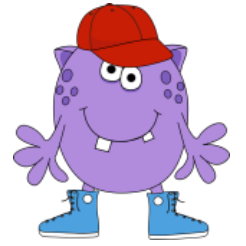
129

132

136

138

140



143

145

149

152

155

158

161

164

168

170

173

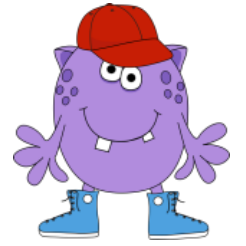
177

181

183

189

192



195

199

2000

204

206

211

213

217

219

220

222

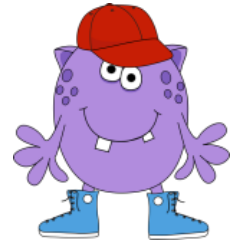
228

231

234

236

240

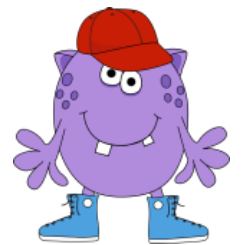
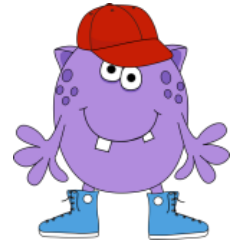


244 246 251 253

257 259 260 262

268 271 274 278

282 283 287 290



293

295

301

303

307

309

310

312

318

321

324

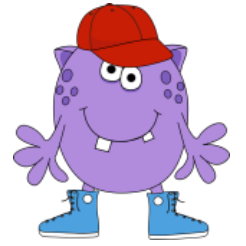
328

332

334

336

340

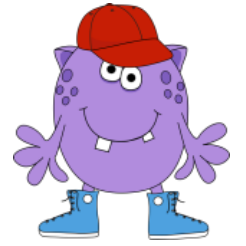


344 347 351 353

356 359 360 361

367 372 375 379

383 385 288 391



392

396

401

403

407

409

410

415

418

421

427

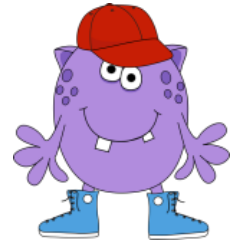
429

432

434

436

440

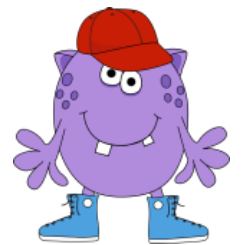
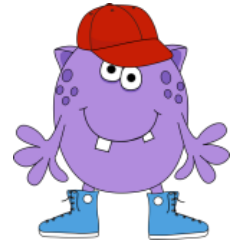


443 447 452 455

458 460 463 467

471 473 475 482

484 486 491 495

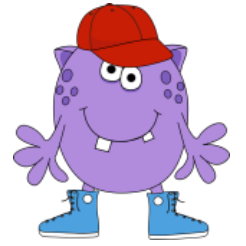


499 500 504 509

511 513 515 522

526 528 531 533

535 540 547 549



551

554

556

560

563

565

568

572

577

579

581

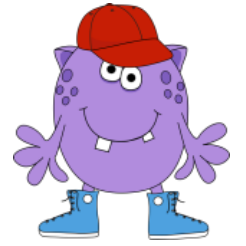
584

586

590

593

595



598

602

607

609

611

614

616

630

633

635

638

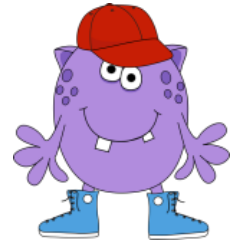
641

644

646

650

653



655

658

661

664

666

673

675

677

680

684

686

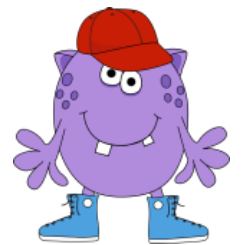
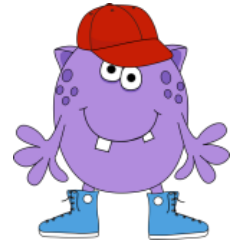
689

692

695

698

701



704

706

710

713

715

718

722

727

729

731

735

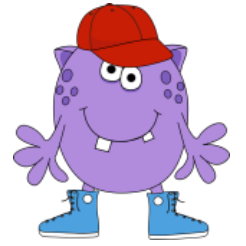
738

740

743

744

746



751

753

758

762

765

769

772

774

776

780

785

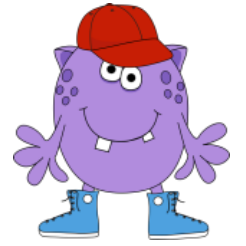
788

791

794

798

803



751

753

758

762

765

769

772

774

776

780

785

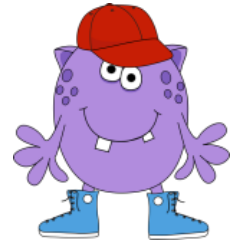
788

791

794

798

803



806

809

811

813

815

822

824

826

835

837

839

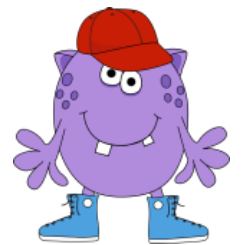
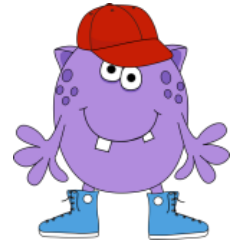
840

846

848

851

853



Le jeu de l'oie ajouter / retrancher 100

De 2 à 4 joueurs

Matériel :

- 1 plateau + 1 dé + pions
- cartes à piocher

But du jeu : franchir la ligne d'arrivée en premier

Règle du jeu : A tour de rôle, chaque joueur tire une carte et réalise la consigne demandée. Si la réponse est exacte, il lance le dé et avance son pion du nombre correspondant au dé.

Plusieurs types de cases :

- cases classiques (« +100 » ou « -100 ») le joueur doit tirer une carte et ajouter ou retrancher 100 au nombre indiqué sur la carte. Si la réponse est exacte, il lance le dé et avance son pion du nombre correspondant au dé. Si la réponse est erronée, il ne lance pas le dé.

- cases plus spécifiques :



relance le dé et rejoue



avance ou recule de 2 cases



changement de sens



en attente, passe un tour



repose-toi mais ne passe pas de tour

Le gagnant est celui qui franchit la ligne d'arrivée en premier

Remarque : Pour les cartes inférieures à 100, le retrait d'une centaine n'est pas possible, le joueur doit l'énoncer pour que la réponse soit validée

Le jeu de l'oie ajouter / retrancher 100

De 2 à 4 joueurs

Matériel :

- 1 plateau + 1 dé + pions
- cartes à piocher

But du jeu : franchir la ligne d'arrivée en premier

Règle du jeu : A tour de rôle, chaque joueur tire une carte et réalise la consigne demandée. Si la réponse est exacte, il lance le dé et avance son pion du nombre correspondant au dé.

Plusieurs types de cases :

- cases classiques (« +100 » ou « -100 ») le joueur doit tirer une carte et ajouter ou retrancher 100 au nombre indiqué sur la carte. Si la réponse est exacte, il lance le dé et avance son pion du nombre correspondant au dé. Si la réponse est erronée, il ne lance pas le dé.

- cases plus spécifiques :



relance le dé et rejoue



avance ou recule de 2 cases



changement de sens



en attente, passe un tour



repose-toi mais ne passe pas de tour

Le gagnant est celui qui franchit la ligne d'arrivée en premier

Remarque : Pour les cartes inférieures à 100, le retrait d'une centaine n'est pas possible, le joueur doit l'énoncer pour que la réponse soit validée