

Règle du jeu

Version coopérative proposée par l'OCCE AD 74

• Nombre de joueurs

De 2 à autant de participants que la table peut en accueillir (confortablement) autour du plateau.

• Objectif

Coopérer pour permettre à un maximum de glands d'arriver à la case 63, c'est-à-dire de devenir de très vieux chênes.

• Durée

Temps limité (30 minutes) – prévoir horloge ou minuteur.*

• Matériel

- 1 Jeu de l'Oie du Gland de la Hulotte avec sa règle du jeu, ses 4 glands colorés, son dé et ses cartes « Fée »
- 1 tableau (voir modèle joint)
- 36 petits pions non fournis (glands ramassés en forêt, petits cailloux, boutons, ou autre)

• Déroulement

- Chaque joueur lance le dé tour à tour. Les 4 glands colorés appartiennent à tous les joueurs.
- On avance l'un des glands au choix d'autant de cases que de points sur le dé. On doit toujours effectuer l'action prévue dans la case où l'on arrive. Quel gland utiliser ? Il faudra coopérer pour trouver la meilleure stratégie à chaque fois et permettre ainsi aux glands d'arriver à la case 63, en évitant au mieux les embûches.
- **Quand on reçoit l'injonction de passer 1, 2, 3 ou 4 tours, on place sur le petit tableau – dans la colonne du gland concerné – 3, 6, 9 ou 12 petits pions (chaque petit pion correspondant à un lancer de dé).**

• 1 tour à passer → 3 lancers de dé → 3 pions à poser

• 2 tours à passer → 6 lancers de dé → 6 pions à poser

• 3 tours à passer → 9 lancers de dé → 9 pions à poser

• 4 tours à passer → 12 lancers de dé → 12 pions à poser

On retire un petit pion du tableau à chaque lancer de dé. Un gland ne peut pas être utilisé tant que sa case n'est pas vide.

Lorsque, par hasard, les 4 glands colorés se retrouvent bloqués en même temps, on retire tous les petits pions du tableau et on continue comme si de rien n'était.

- Lorsqu'on doit rejouer, c'est forcément le même gland qui devra être déplacé.
- Pour gagner, il faut arriver à la case 63. Si on fait trop de points, on recule d'autant de cases qu'il y avait de points supplémentaires.

• Fin de partie

😊 On a gagné si, dans le temps imparti, un ou plusieurs glands parviennent à la case 63.

😞 On a perdu si aucun gland ne parvient à la case 63.

** Les parties en bleus sont facultatives. À vous de décider, avant de commencer, si vous les appliquez ou non.*





1 tour à passer
↓
3 lancers de dés

2 tours à passer
↓
6 lancers de dés

3 tours à passer
↓
9 lancers de dés

4 tours à passer
↓
12 lancers de dés

