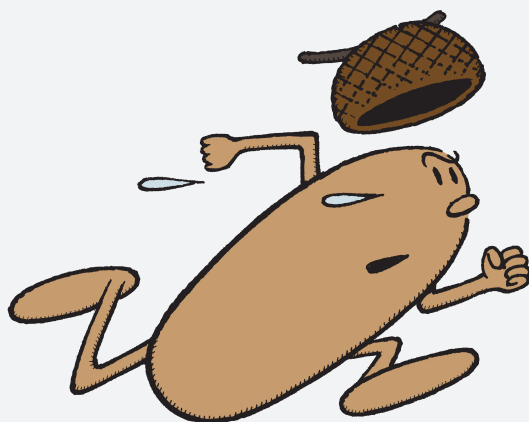


Jeu de l'Oie du Gland

Jeu de société • 7 à 107 ans • 2 à 4 joueurs

Règle
du jeu



journal
la hulotte



But du Jeu

Le Jeu de l'Oie du Gland, on y joue comme à n'importe quel jeu de l'Oie mais avec *un seul dé*. C'est un jeu qui raconte l'histoire d'un simple gland à partir du jour où il tombe de l'arbre jusqu'au jour où, devenu un vieux Chêne, il meurt de vieillesse. Ce qui est très rare, figurez-vous.

Entre-temps, il lui arrive des petites misères qui le retardent de un ou plusieurs tours selon la gravité des anicroches. Et aussi, hélas ! de très gros malheurs : il meurt et doit alors retourner au départ pour recommencer à zéro !

Dans la Nature, sachez-le, un seul gland sur des milliers parvient à germer et, sur des centaines d'arbres qui ont réussi à pousser, très, très peu parviendront un jour à l'âge adulte ...

Dans son jeu de l'Oie, par égard envers les petits CPN, la Hulotte ne s'est pas montrée aussi cruelle que la Nature. Parfois même elle a triché, la vilaine ! Grâce à elle, au lieu de mourir on passera simplement un tour ou on reculera de quelques cases. Tout ce qu'on doit faire est expliqué ci-après case par case.

Pour gagner, il faut arriver pile à la case 63. Si on a fait trop de points, on recule d'autant de cases qu'il y avait de points supplémentaires.

Lorsque, par hasard, tous les joueurs doivent en même temps passer un ou plusieurs tours, on annule tous les retards et on continue comme si de rien n'était.

Le gagnant du jeu de l'Oie gagne une entrée gratuite pour la forêt de chênes de son choix (venir chercher le billet au siège du Journal).

Nouveau ! Découvrez une façon coopérative de jouer au jeu de l'Oie du Gland sur www.lahulotte.fr rubrique [téléchargements](#).



Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu
- 4 pions
- 1 dé
- 1 jeu de cartes
- 1 règle du jeu



- 
- 1 Vous tombez de l'arbre.
 - 2 Vous tombez dans une flaque d'eau, sur le bord du chemin et vous y pourrissez. **Retournez au départ**
 - 3 Un Geai vous enfile dans son jabot et vous emporte dans sa réserve en case 11
 - 4 Vous êtes dans un coin tranquille. Aucun méchant ne s'intéresse à vous. Allez germer en case 18
 - 5 Un Écureuil vous emporte à pleine gueule dans sa réserve en case 11
 - 6 Un Mulot des bois vous mange sur place. **Retournez au départ**
 - 7 Un Sanglier de passage vous enterre sans le vouloir avec son groin. Vous avez de la chance, il aurait tout aussi bien pu vous manger ! ...
 - 8 Un régiment de pigeons ramiers fait halte dans votre forêt. L'un de ces goujats vous enfile dans son jabot et vous avale séance tenante. **Retournez au départ**
 - 9 La harde des cerfs est de passage dans le secteur. Un petit faon vous trouve à son goût et vous croque. **Retournez au départ**
 - 10 Le Balanin éléphant, cousin germain du Balanin des noisettes, pond un œuf dans un de vos cotylédons. Vous serez mangé par son asticot. **Retournez au départ**
 - 11 Vous êtes dans la réserve du Geai ou de l'Écureuil. Vous connaîtrez votre sort au prochain tour.
 - 12 Votre kidnappeur a choisi comme grenier à glands un vieux nid haut perché dans les branches. Même s'il ne revient pas vous manger, vous ne pourrez jamais germer. Retournez en case 11
 - 13 Le voleur vous a caché dans une fente d'arbre. Vous ne pourrez pas germer. Retournez en case 11
 - 14 Le Geai vous dissimule sous les feuilles mortes, vous retrouve ... et vous mange. Retournez en case 11
 - 15 L'Ecureuil vous cache sous une vieille bâche laissée par les bûcherons et vous y oublie. Hélas, pas moyen de germer ! Retournez en case 11

- 16 En fouillant du groin sous la neige, un vieux solitaire vous retrouve et vous croque sans vous dire merci. Retournez en case 11
- 17 Le Geai vous cache sous les feuilles mortes et puis, comme il est terriblement tête en l'air, il vous oublie. Chic alors : vous germez !
- 18 Vous êtes devenu un "Semis". C'est à dire un tout petit Chêne haut comme trois pommes avec seulement deux ou trois feuilles vert tendre.
- 19 Dans votre région, il y a souvent de fortes gelées tardives : rien de tel pour tuer un semis nouveau-né ! **Retournez au départ**
- 20 Un promeneur du dimanche vous marche dessus avec ses godillots. Vous vous en relèverez mais il faudra du temps. **Passez 2 tours**
- 21 Un Campagnol ronge votre écorce bien tendre. Normalement, vous devriez en mourir mais, par faveur spéciale de la Hulotte, reculez seulement d'une case
- 22 Vous avez germé comme un chef mais hélas ! vous vous trouvez encore sous votre "mère", un Chêne énorme qui vous cache une partie du soleil. Attendez de faire 6 et courez à la case 28
- 23 Revoilà ces maudits cerfs ! L'un de ces malotrus broute toutes vos feuilles. Vous devriez mourir mais retournez seulement en case 11
- 24 Le Geai vous a déposé dans une friche et les ronces qui poussent plus vite que vous ont tendance à vous étouffer. **Passez 1 tour** en attendant de les rattraper
- 25 L'Oïdium vous attaque. C'est un champignon microscopique qui couvre vos feuilles d'un feutrage blanc semblable à du plâtre.
Cette maladie vous retarde de 2 tours
- 26 Le Chêne pédonculé aime les sols humides, et cette année la sécheresse est terrible. **Passez 3 tours** en attendant la pluie
- 27 Un garnement en maraude vous coupe en deux, histoire d'essayer le canif tout neuf qu'on vient de lui offrir pour son anniversaire. Maudissez la bêtise humaine et **retournez au départ**