


# Le jeu des oies du Capitole


## Règles du jeu

Le jeu se joue avec 2 dés et un pion par joueur.

Le premier tour décide de qui va commencer : celui qui aura obtenu le plus grand score aux dés.

L'oie signale les cases fastes  (dites « *Le Bonheur est dans le pré* ») disposées de 9 en 9 (sauf la dernière). Nul ne peut s'arrêter sur ces cases bénéfiques et l'on double alors le lancer.


Par ailleurs, si un joueur tombe sur une case déjà occupée, il renvoie alors son prédécesseur à la case d'où lui-même est parti, car il ne peut y avoir qu'un joueur par case.

Enfin, le premier parvenu à la case Arrivée , sur la place du Capitole, gagne la partie.  
À condition de tomber juste ; sinon, il retourne en arrière d'autant de cases qu'il lui restait à parcourir.

### Coups de pouce

Qui fait 9 au premier lancer ira au 15 s'il l'a fait par 6 et 3, ou au 19 s'il l'a fait par 4 et 5.

Qui tombe à 6, au pont Saint-Pierre, ira à 12, contempler Toulouse en 1515.

Qui tombe sur une case étoilée , se verra poser une question bonus :  
en cas de bonne réponse, il rejouera ; sinon, ce sera au tour du joueur suivant.

### Coups bas et entourloupes

*Le parcours est semé d'embûches en tout genre. Prenez garde aux cases « piégées »...*

Qui tombe à 4, à la prison Saint-Michel, attendra patiemment qu'on le relève.

Qui tombe à 13, où il y a un chat noir, fera reculer tous les joueurs, y compris lui-même, de 2 cases.  
(Bons baisers à l'ananas !)

Qui tombe à 23, au donjon du Capitole – *aussi tour des Archives*, soupirera d'ennui (ou de joie) en attendant la délivrance et passera son tour, 2 fois de suite.

Qui tombe à 29, où il y a un puits, s'en retournera à 7 faire le zouave.

Qui tombe à 38, à la croisée des chemins, s'en retournera à 24 changer de perspectives.

Qui tombe à 46, réalisera le saut de la mort...puis devra recommencer au départ.