Les mots de Balma

Règle du jeu de l'oie • 2 à 6 joueurs

But du jeu. Soyez la première personne à terminer exactement sur la case 63.

Installation. Préparez deux dés à six faces et un pion par personne. Placez les pions au départ. Avant le premier lancer, vous pouvez lire la case 1 pour découvrir le nom de Balma. La personne la plus jeune commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour. Lancez les dés et avancez de leur total. Si vous dépassez 63, reculez d'autant de cases que de points en trop. Appliquez la consigne de la case où vous vous arrêtez. Plusieurs pions peuvent partager une case.

Sur une oie. Aux cases 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 et 59, refaites le même nombre de pas, sans relancer les dés. Continuez dans le sens où vous êtes arrivé. La règle du rebond vaut aussi pour ce déplacement.

Les autres cases spéciales

- **6 · Passerelle de Noncesse.** Allez directement en 12.
- **19 · Marché, 31 · Lac Saint-Clair, 52 · Grainerie.** Passez votre prochain tour, puis reprenez la partie.
- **42 · Détour dans les bois.** Revenez en 30.
- **58 · Panier oublié.** Retournez au départ. Vous repartirez à votre prochain tour.

Une seule consigne par tour. Après un déplacement spécial, gardez votre nouvelle place jusqu'au prochain tour. Si ce déplacement vous amène exactement en 63, vous gagnez.

Exemple. Vous êtes en 62 et les dés donnent 5. Vous passez par 63 et reculez jusqu'à l'oie 59. Reculez encore de 5. Vous terminez en 54, où la deuxième oie vous laisse sur place.

Les haltes du carnet. Les numéros 1, 2, 3, 4, 12, 20, 21, 24, 25, 26, 28, 34, 35 et 37 renvoient aux histoires du carnet. Vous pouvez en lire une à voix haute pendant la partie, puis poursuivre le jeu.

Pour imprimer le grand plateau. Choisissez une feuille A3 ou les deux feuilles A4 paysage. Imprimez à 100 %. Pour assembler le grand plateau en deux feuilles, suivez les repères de raccord et fixez les deux moitiés au dos.