

Règle du jeu de l'oie : cases, dés et arrivée exacte



Regle.Net

Règle de jeu

Comprendre le plateau aux 63 cases sans se prendre le bec

Le jeu de l'oie est un grand classique familial : on lance deux dés, on avance son pion, puis on espère éviter les mauvaises cases. La règle tient en quelques minutes, mais certaines situations méritent d'être bien posées dès le départ : qui commence, que faire si une case est déjà occupée, quelles cases font perdre des tours et comment atteindre exactement la dernière case.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Chaque joueur lance deux dés et avance ses pions sur un plateau en spirale de 63 cases. Le premier à atteindre exactement la dernière case gagne ; si le résultat des dés dépasse l'arrivée, le pion recule du nombre de cases en trop.

En bref

Réponse rapide : chaque joueur lance deux dés et

Minimum 2 joueurs

Matériel

Plateau, pions et deux dés

Objectif

Arriver le premier sur la case finale

Type

Jeu de plateau familial et jeu de hasard

Présentation du jeu

Le jeu de l'oie est un jeu de plateau simple, souvent proposé aux enfants pour apprendre à compter, attendre son tour et accepter les surprises du hasard. Le plateau est généralement dessiné en spirale et compte 63 cases. Les joueurs déplacent leurs pions grâce au résultat obtenu avec deux dés.

Son intérêt vient justement de sa simplicité : pas besoin de stratégie compliquée, pas de calcul long, pas de débat interminable sur une combinaison improbable. On avance, on tombe parfois sur une bonne case, parfois sur une case piège, et la partie peut basculer en un seul lancer. C'est aussi ce qui en fait un classique à ressortir quand on veut jouer vite avec des enfants, des parents ou des amis qui ne veulent pas lire une notice de douze pages.

Principe et but du jeu

Règle du jeu de l'oie : cases, dés et arrivée exacte



Regle.Net

Le principe est direct : à son tour, un joueur lance les deux dés, additionne les points obtenus, puis avance l'un de ses pions du nombre de cases correspondant. Le but est d'atteindre la dernière case du parcours avant les autres joueurs, en composant avec les cases spéciales qui peuvent faire gagner du temps, perdre des tours ou renvoyer un pion en arrière.

Avancer grâce aux dés

Chaque lancer indique le nombre de cases à parcourir. Le jeu repose donc largement sur le hasard : même un joueur très en retard peut revenir si les autres tombent sur des cases pénalisantes.

Atteindre l'arrivée exactement

La dernière case ne se franchit pas n'importe comment. Si le lancer est trop élevé, le pion avance jusqu'à l'arrivée puis recule du surplus, ce qui peut prolonger la partie au moment le plus tendu.

Matériel et mise en place

Pour jouer, il faut un plateau de 63 cases, deux dés et des pions. Selon les éditions, le nombre de pions disponibles peut varier, mais la règle indiquée ici permet de lancer une partie simplement avec le matériel classique.

- Installez le plateau au centre de la table, dans un endroit où tous les joueurs peuvent suivre le parcours.
- Pour une partie à 2 joueurs, chaque joueur prend 4 pions.
- Pour une partie à plus de 4 personnes, chaque joueur prend 2 pions.
- Placez les pions au départ, avant la première case du parcours.
- Chaque joueur lance les dés une première fois : celui qui obtient le total le plus élevé commence.

Si vous jouez avec de très jeunes enfants, vous pouvez aussi décider de n'utiliser qu'un seul pion par joueur pour raccourcir la partie. Dans ce cas, annoncez-le avant le départ afin que tout le monde joue avec la même règle.

Déroulement d'une partie

Une partie se déroule dans le sens du parcours, joueur après joueur. Chacun lance les deux dés à son tour, avance son pion, applique l'effet de la case d'arrivée s'il y en a un, puis laisse jouer le participant suivant.

- Le premier joueur lance les deux dés et additionne les points obtenus.
- Il déplace son pion d'autant de cases sur le plateau.

Règle du jeu de l'oie : cases, dés et arrivée exacte

Regle.Net

- S'il arrive sur une case spéciale, il applique immédiatement son effet.
- Si la case est déjà occupée, le pion qui vient d'arriver retourne à la case d'où il venait.
- Le tour passe ensuite au joueur suivant, dans l'ordre choisi au départ.

La règle « une case pour un pion » évite les empilements et ajoute un petit suspense : un bon lancer peut devenir décevant si la case visée est déjà prise. C'est souvent là que les discussions commencent autour de la table, donc mieux vaut le rappeler avant le premier tour.

Règles particulières et cas fréquents

Le plateau comporte plusieurs cases spéciales. Elles donnent son sel au jeu, car elles peuvent accélérer une progression ou transformer un joueur en grand spécialiste de l'attente forcée. Voici les principales cases à connaître pour éviter les hésitations.

La case 6 est une case bonus importante en début de parcours : lorsqu'un joueur tombe dessus, il avance directement à la case 12. C'est le départ rêvé, surtout quand les autres regardent encore leurs dés d'un air vexé.

La case 19, appelée l'hôtel, fait perdre des tours. La case 31 est assimilée à un puits et entraîne aussi une pénalité de tours. La case 42 correspond au labyrinthe, tandis que la case 52 est associée à une prison. Enfin, la case 58 est la case de la mort : le joueur qui tombe dessus retourne à la case départ et recommence son parcours.

Tableau récapitulatif

Règle du jeu de l'oie : cases, dés et arrivée exacte



Regle.Net

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Début de partie	Chaque joueur lance les dés ; le total le plus élevé commence.	Un seul lancer de départ suffit pour fixer l'ordre.
Case 6	Le joueur avance directement à la case 12.	C'est le bonus de début de parcours.
Case 19	Le joueur tombe à l'hôtel et perd des tours.	On attend avant de rejouer.
Case 31	Le joueur tombe dans le puits et subit une pénalité de tours.	Case piège à surveiller.
Case 42	Le joueur arrive dans le labyrinthe.	Elle ralentit la progression.
Case 52	Le joueur tombe en prison.	Encore une case qui bloque le rythme.
Case 58	Le joueur retourne à la case départ.	C'est la case de la mort, la plus sévère.
Arrivée dépassée	Le pion avance jusqu'à la dernière case puis recule du surplus.	Il faut tomber exactement sur l'arrivée.

Comment gagner ?

Le vainqueur est le premier joueur à atteindre exactement la dernière case du plateau. Si le résultat des dés est supérieur au nombre de cases restantes, le pion ne s'arrête pas simplement sur l'arrivée : il doit reculer du nombre de cases en trop. Par exemple, s'il reste 3 cases à parcourir et que le joueur obtient 5, il avance jusqu'à l'arrivée puis recule de 2 cases.

Cette règle rend la fin de partie plus tendue, car un joueur tout près de gagner peut être contraint de repartir en arrière. Le jeu reste donc ouvert jusqu'au dernier lancer, ce qui explique pourquoi les enfants adorent crier victoire un peu trop tôt... et pourquoi les adultes feraient mieux d'attendre que le pion soit vraiment posé sur la bonne case.

Erreurs fréquentes

Règle du jeu de l'oie : cases, dés et arrivée exacte



Regle.Net

Oublier l'arrivée exacte

On ne gagne pas en dépassant simplement la dernière case. Si le lancer est trop fort, le pion recule du surplus.

Mettre deux pions sur la même case

Dans cette règle, une case ne peut accueillir qu'un pion. Si un joueur arrive sur une case occupée, il retourne à sa case de départ du tour.

Ne pas annoncer les pénalités

Les effets des cases spéciales doivent être clairs avant la partie, surtout pour l'hôtel, le puits, la prison et la case de la mort.

Jeux proches

Si vous aimez les parcours simples, les lancers de dés et les parties familiales faciles à expliquer, vous pouvez aussi consulter d'autres classiques de la catégorie Jeux de Société. Les jeux ci-dessous gardent un esprit accessible, mais avec des mécaniques différentes.

Petits chevaux Monopoly La Bonne Paye

Questions fréquentes

Combien de joueurs faut-il pour jouer au jeu de l'oie ?

Il faut au minimum 2 joueurs. Pour une partie à 2 joueurs, chaque joueur peut prendre 4 pions ; à plus de 4 personnes, on peut jouer avec 2 pions par joueur.

Combien de cases compte le plateau ?

Le plateau classique compte généralement 63 cases disposées en spirale.

Que se passe-t-il si un pion arrive sur une case déjà occupée ?

Dans cette règle, deux pions ne peuvent pas se trouver sur la même case. Le pion qui arrive sur une case occupée retourne donc à la case d'où il venait.

Comment gagner la partie ?

Il faut atteindre exactement la dernière case du plateau avant les autres joueurs. Si le lancer dépasse l'arrivée, le pion recule du nombre de cases en trop.