MARTINE À LA FERME
✿ LE JEU DE L'OIE ✿

But du jeu

Etre le 1er joueur à atteindre la 63e case !

Préparation et début de la partie

Mettre le plateau du côté « Jeu de l'oie » au centre de la table, sortir le dé.

- **Avec des joueurs lecteurs :** sortir et brasser les cartes, les disposer en pile face cachée à côté du plateau.
- **Avec des joueurs non lecteurs :** sortir les cartes du jeu, les cases « papillon » deviennent alors des cases sans effet particulier.

Chaque joueur choisit un pion Martine (à monter préalablement) et le place sur la case de départ. Le plus jeune joueur commence et lance le dé.

Crée tes cartes !

Invente tes propres défis Martine sur les cartes vierges prévues à cet effet !

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle. Chacun lance le dé et avance d'autant de cases que le dé l'indique. Lorsque le joueur tombe sur une case avec une oie , il avance de nouveau du même nombre de cases.

Si le joueur tombe sur les cases spéciales, il devra effectuer l'action correspondante :

- **Case papillon (3, 10, 25, 33, 45, 50) :** Pioche la carte sur le dessus de la pile, et suis ses indications. Une fois que tu as fini, remets-la sous la pile. Si tu joues sans les cartes, il ne se passe rien.

- **Case coq (6) :** Déplace ton pion jusqu'à la case poule (11).

- **Case fantôme (15) :** Tu t'es fait une frayeur, recules de 5 cases et passe ton tour.

- **Case du chat Moustache (19 et 53) :** Chut ! Il ne faut pas réveiller le chat qui dort. Tu passes ton tour.

- **Case du chien Patapouf (26, 31) :** Avance de 3 cases dans le sens où court le petit chien !

- **Le joueur faisant SIX** place un cheval sur la case de départ et relance son dé afin de le faire avancer d'autant d'emplacements que son dé l'indique. Si le joueur faisant SIX a déjà un cheval en course, il peut soit faire avancer celui-ci de 6 cases, soit mettre un autre cheval en course.
- **Tout joueur faisant SIX rejoue une deuxième fois,** sauf si tous ses chevaux sont bloqués (voir cas développés ci-dessous).
- Les chevaux n'ont le droit d'**avancer que du nombre exact de cases** indiqué par le dé.
- **Quand un cheval est en course,** il s'agit de ne pas se le faire prendre par un adversaire. En effet, l'adversaire peut occuper l'emplacement avec son cheval et obliger ainsi celui du joueur en course à recommencer toute la partie.

AINSI :

A) Un joueur fait 5 ; devant son cheval se trouvent 4 emplacements vides et un cheval adversaire sur le cinquième emplacement, il peut alors renvoyer le cheval adversaire à l'écurie et prendre sa place.

B) Un joueur fait 5 ; devant son cheval, il n'y a que 3 emplacements vides et un cheval adverse sur la quatrième case : il ne peut pas bouger son cheval et doit attendre son prochain tour pour rejouer.

C) Un cheval placé sur la case « Départ » d'un adversaire peut être renvoyé à l'écurie : si cet adversaire fait 6 et qu'il a encore des chevaux dans son écurie, il peut placer un de ses chevaux sur la case départ à la place du cheval présent.

- **Les chevaux** qui, après avoir fait le tour du jeu, sont **entrés dans les emplacements numérotés, ne peuvent pas être renvoyés à l'écurie.**

Fin de la partie

Le gagnant est le 1er qui, après avoir fait le tour du parcours avec ses deux chevaux, les a placés sur la case « Arrivée » au centre du jeu.

Informations à conserver pour toute référence ultérieure. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions pouvant être ingérés.
Un jeu édité par DUJARDIN - Z.A du Pot au Pin - Entrepôt A.4 - 33610 Cestas - FRANCE.
SAV : sav.dujardin@tf1.fr - Siren 320 660 970 00049.
Martine, d'après les personnages créés par Gilbert Delahaye et Marcel Marlier / Léaucour Création.
© Casterman