

Règles du *Jeu de l'OA*

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Ils placent leur pion sur la case départ.

Le 1^{er} joueur lance le dé et avance son pion en fonction du chiffre indiqué par le dé.

Si le joueur arrive sur une case « déplacement » :



Il avance son pion sur la case déplacement correspondante, sur le plateau supérieur ou inférieur. Puis c'est au joueur suivant de jouer.

Si le joueur arrive sur une case « interdiction de manger » :



Il revient à la case de déplacement la plus proche en arrière. Puis c'est au joueur suivant de jouer.

Si le joueur arrive sur une case « renseignement » :



Il avance son pion du nombre de cases précédemment indiqué par le dé. Puis il effectue l'action indiquée sur la case où il vient d'arriver.

Si le joueur tombe sur une case « question », il tire une carte question :



S'il ne répond pas correctement, il reste sur la même case et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

S'il répond correctement, il relance le dé. Si, suite à ce second lancer, il arrive sur une case question ou surprise, il ne rejoue pas. S'il arrive sur une

case « interdiction de manger » ou « renseignement », il applique l'action liée à la case puis c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Si le joueur tombe sur une case « surprise » :



Il tire une carte surprise et réalise l'action indiquée. Si, après avoir déplacé son pion, il arrive sur une case « question » ou « surprise » il ne rejoue pas. En revanche, s'il arrive sur une case « interdiction de manger » ou « renseignement », il applique l'action liée à la case puis c'est au joueur suivant de lancer le dé.

NB : Un joueur ne tire jamais plus d'une carte question ou surprise dans le même tour

Le jeu se termine lorsqu'un joueur parvient ou dépasse la case « Arrivée ».