Jeu de l’oie : Dans la montagne avec Abigaïl

Un classique des jeux de table adapté à la sagesse d’Abigaïl !
Rassemblez les ânes, les paniers et les cruches pour le festin, et ne laissez pas Abigaïl derrière vous !
Compétition et collaboration seront nécessaires pour que la fête soit complète.

Télécharger le plateau de jeu.

Pour jouer, il faut rassembler :

- des joueurs ! minimum 2 ;
- de simples pions (chaque pion est un serviteur) ;
- dix cartes « âne » (au moins une carte « âne » par serviteur – télécharger les cartes du jeu ;
- un pion Abigaïl (différent des autres pions) ;
- de la pâte à modeler ;
- un dé ;
- le plateau de jeu si possible imprimé en A3.

But du jeu : Abigaïl, au moins 5 paniers, au moins 5 cruches et tous les serviteurs conduisant chacun un âne vont se rassembler près de la tente de David, au lieu du festin.

Déroulement : Chaque joueur prend un pion (serviteur) ; le premier joueur est soit le plus jeune, soit celui qui obtient le moins de points en lançant le dé. Le premier joueur lance le dé et avance son pion. Si le dé donne un 6 : c’est Abigaïl

qui avance, quel que soit le joueur en piste. Le 6 est toujours Abigaïl.

Sur les cases

- Ane : prendre une carte « âne ». Chaque joueur (serviteur) doit avoir au moins un âne. Si un serviteur termine sans âne, il doit repartir en arrière – en lançant le dé – pour en chercher un. Un autre serviteur déjà arrivé (avec son âne) peut repartir en arrière – toujours en lançant le dé – et aider son collègue à trouver un âne.
- Pouce : rejouer.
- Cruche : confectionner une cruche en pâte à modeler et la placer au centre du jeu.
- Panier : confectionner un panier avec la pâte à modeler et le placer au centre du jeu.
- Bandit armé : reculer du nombre de cases indiquées.
- Serviteur endormi : passer un tour !
- Les échelles renvoient vers la case correspondante.

Un joueur qui a terminé peut continuer à jouer pour faire avancer Abigaïl si nécessaire.

Dès qu'Abigaïl, les paniers et les cruches sont réunis au lieu du festin, tous les serviteurs doivent bien sûr continuer et la rejoindre avec un âne, pour que le festin commence !

Le jeu se termine donc, après une âpre compétition, par une utile collaboration entre tous les joueurs, afin que tout le monde soit réuni pour le festin ! (NB : Prévoyez un vrai « festin » pour les enfants !)

Crédits : Marie-Pierre Tonnon et Lieve van den Ameele (EPUB) – Point KT