

# Règles du jeu de l'(in)éq-OIE-tion.

## Matériel

- Le plateau de jeu
- Deux dés cubiques numérotés de 1 à 6
- Un sablier (ou une montre !)
- Un pion par joueur (l'imagination des joueurs sera sollicitée)
- 64 cartes (48 cartes QUESTIONS, 8 cartes JOKER, 8 cartes SURPRISE)

## Le jeu

Ce jeu est basé sur le jeu de l'oie traditionnel. Chaque joueur lance les dés et celui dont la somme est la plus importante débute. Ensuite, chacun joue dans le sens horaire (des aiguilles d'une montre).

Chaque joueur avance du nombre de cases indiqué par la somme des dés et, suivant la case où il arrive, suit les instructions suivantes :

- Case BLEUE : il tire une carte
  - Carte SURPRISE : suivre l'instruction
  - Carte JOKER : il garde la carte et peut l'utiliser pour annuler une mauvaise réponse (cela ne la transforme pas en bonne réponse pour autant, il sera juste maintenu sur sa case)
  - Carte QUESTION : le joueur répond à la question, si la réponse est juste il avance de 2 cases, sinon il recule de 2 cases.
    - ❖ Question verte : pas de bonus (45 secondes pour répondre)
    - ❖ Question orange : il avance d'une case supplémentaire en cas de bonne réponse (1 minute pour répondre)
    - ❖ Question rouge : il avance de deux cases supplémentaires en cas de bonne réponse (1 minute et 30 secondes pour répondre)

Les cartes sont mises de côté une fois tirées et seront remélangées lorsque le tas sera vide.

- Case BLANCHE : il ne se passe rien, c'est au joueur suivant de jouer
- Case NOIRE : le joueur retourne au départ
- Case GRISE : PRISON, le joueur ne fait rien pour ce tour et passe le tour suivant
- Case ROSE : le joueur tire 2 cartes et choisit celle qu'il souhaite « jouer »
- Case JAUNE : le joueur avance de 5 cases
- Case VIOLETTE : le joueur recule de 5 cases

Le gagnant est celui qui arrive le premier EXACTEMENT à la case n° 63 (si le total dépasse 63, on recule d'autant de cases que de points supplémentaires).



On ne tient compte de la couleur de la case que lorsque l'on tombe DIRECTEMENT dessus !  
Par exemple : la case 10 est BLEUE, le joueur doit donc tirer une carte. Si le joueur tombe sur une carte question et qu'il répond FAUX, il recule de 2 cases et tombe sur la case 8 qui est VIOLETTE (reculer de 5 cases) mais ne reculera pas de 5 cases car il ne sera pas tombé directement dessus après avoir lancé les dés. Au tour suivant, il jouera donc de la case 8.