



À noter : si les joueurs doivent effectuer une action commune (échanger leurs pions, avancer ou reculer de 1 case), ils **n'effectuent pas l'action indiquée par la nouvelle case sur laquelle ils tombent.**



Les cartes « Nan ! J'veux pas ! »

Chacune de ces cartes est un joker.

Le joueur la conserve et pourra l'utiliser à tout moment pour ne pas effectuer une action qui le pénaliserait.

La carte n'est utilisable qu'une seule fois et doit ensuite être remise dans la pioche.

Fin de la partie :

Le premier joueur qui arrive ou dépasse la soupe de Cornebidouille et qui crie « Nan ! J'veux pas ! » gagne la partie.

S'il oublie de crier « Nan ! J'veux pas ! », les autres joueurs peuvent l'obliger à manger la soupe de notre sorcière : il retourne alors à la case départ !

Pour une partie plus corsée :

Pour gagner la partie, le joueur doit arriver sur la soupe de Cornebidouille **en faisant le lancer de dé exact** et en criant « Nan ! J'veux pas ! ». Si le nombre indiqué par le dé est supérieur aux cases restantes, le joueur recule d'autant de cases que nécessaire.



© 2019, Magali Bonniol et Pierre Bertrand



le jeu de l'oie de Cornebidouille !



De 5 à 105 ans
De 2 à 4 joueurs

D'après l'univers de Magali Bonniol et Pierre Bertrand

Contenu du jeu :

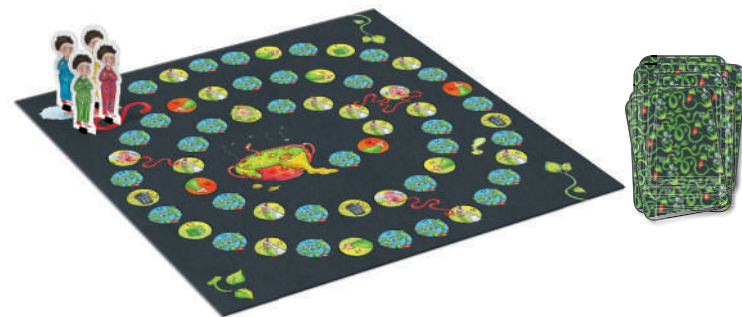
- 1 plateau
- 30 cartes « Lianes »
- 4 pions « Pierre »
- 1 dé

But du jeu :

Être le premier joueur à arriver sur la dernière case du plateau (la soupe de Cornebidouille) en criant « Nan ! J'veux pas ! »

Préparation du jeu :

Disposer le plateau au milieu des joueurs et distribuer à chacun un pion « Pierre ». Placer les pions sur la case départ représentée par Cornebidouille qui tire la langue. Mélanger les cartes « Lianes » et faire une pioche.





Déroulement du jeu :

Celui qui imite le mieux Cornebidouille qui tire la langue commence la partie. Si les joueurs n'arrivent pas à se départager, le plus jeune commence. Il lance le dé, déplace son pion « Pierre » du nombre de points obtenus et effectue l'action indiquée par la case. C'est ensuite au joueur suivant de lancer le dé.

À noter : plusieurs joueurs peuvent être en même temps sur la même case.

Les cases du plateau :



Les cases « Lianes » :

Le joueur pioche une carte « Lianes » et répond à la consigne indiquée (voir paragraphe les cartes « Lianes »).



Les cases « Doudous » :

Ouf ! Les doudous permettent de se reposer. Le joueur ne fait aucune action en attendant le prochain tour.



Les cases « Avance de 2 cases » :

Le joueur avance son pion de 2 cases et effectue l'action indiquée, sauf s'il tombe sur une case « Lianes ».



Les cases « Recule de 2 cases » :

Le joueur recule son pion de 2 cases et effectue l'action indiquée, sauf s'il tombe sur une case « Lianes ».



Les cases « Relance le dé » :

Le joueur relance le dé, avance son pion du nombre de points obtenus et effectue l'action indiquée, sauf s'il tombe sur une case « Lianes ».



Les cases « Poubelle de Cornebidouille » :

Aïe ! Le joueur est bloqué ! Il passe son tour.



Les cases « Langues de Cornebidouille » :

Cornebidouille est pleine de surprises ! Le joueur doit se rendre sur la case où mène la langue de notre sorcière.



À noter : le trajet d'une case à l'autre ne s'effectue que dans un sens. Si le joueur tombe sur :

- la case 29, il se rend sur la case 50 ;
- la case 38, il se rend sur la case 56 ;
- la case 44, il se rend sur la case 18.



La case « Poêle à frire de Cornebidouille » :

Aïe ! Le joueur retourne à la case départ !

Les cartes « Lianes » :

Il existe 5 catégories de cartes « Lianes » :

- Les cartes « Lancers de dé » = 6 cartes
- Les cartes « Cornebidouille te lance un défi » = 14 cartes
- Les cartes « Échange ! » = 3 cartes
- Les cartes « Tous ensemble ! » = 4 cartes
- Les cartes « Nan ! J'veux pas ! » = 3 cartes

Lorsqu'un joueur tombe sur une case « Lianes », il pioche une carte et répond à la consigne indiquée.

Deux cas de figure :

- Si le joueur réussit le défi, il suit les indications de la carte et il effectue l'action indiquée par la nouvelle case, **sauf s'il tombe sur une case « Lianes ».**
- Si le joueur ne réussit pas le défi : tant pis !

La carte « Lianes » est ensuite remise dans la pioche et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

