

## Règle du jeu de l'oie Zelda

créé par Matthieu pour Le Palais de Zelda - [www.palaiszelda.com](http://www.palaiszelda.com)

### Matériel pour jouer:

- Le plateau de jeu
- Un dé (si possible à six faces)
- Des pions (à découper au bas de la page), 4 joueurs max. ou équipe de 2x4 joueurs.

### But du jeu:

Etre le premier à atteindre la triforme qui se trouve au centre à l'arrivée. Ce qui déclenche la fin de la partie (continuer sans le gagnant est également possible).

### Débuter la partie:

Chaque joueur lance une fois le dé et celui qui a le nombre le plus grand commence, les autres joueront selon l'ordre de grandeur du nombre qu'ils ont obtenu.

### Les cases spéciales:

Elles sont presque toutes marquées par un numéro rouge:

- la case 6: Vous prenez le train pour aller plus vite. Vous vous arrêtez à la gare la plus proche (la case 12).
- la case 19: Anju vous propose de dormir, vous acceptez. Vous passez deux fois votre tour.
- la case 28: Vous tombez dans le puits du village Cocorico. Vous ne pouvez en ressortir que si un autre joueur tombe dedans.
- la case 36: Vous vous perdez dans les bois perdus. Malheureusement vous retournez à la case 26.
- la case 41: Quelqu'un vous a enfermé dans la prison de la forteresse maudite et vous n'avez pas la clé car il l'a jetée dans la mer. Vous n'en ressortirez que si un autre joueur est enfermé.
- la case 49: Ganondorf vous attaque par derrière et réussit à vous tuer. Recommencez à la case départ.
- les cases 9, 18, 27, 37, 46 et 55: vous ré-avancez du même nombre de cases SANS relancer le dé.

### Les pions

