

# ou Et ou Ou ?

Ce jeu nécessite deux dés :  
l'un représentant les 6 motifs  
des cases carrefours,  
l'autre comportant les nombres  
0, -1, 1, 2, 3 et 4







Les joueurs sont invités  
à se fabriquer  
des pions personnalisés  
en pâte à modeler

Les cases d'action se jouent à pile ou face  
Elles ne sont actives que si on y arrive suite à son propre coup  
et non suite au coup d'un autre

## Solidaire ou solitaire ?

- **6** Pile - fait avancer tout le monde d'une case  
Face - fait reculer tout le monde d'une case
- **11** Pile - avance de 2 fois le dé au tour suivant  
Face - avance de la valeur du dé moins 2 au tour suivant
- **15** Pile - avance de 10 cases  
Face - recule de 10 cases
- **18** Pile - attend 3 tours qu'un autre prenne sa place et avance du nombre de cases qu'il vient de jouer  
Face - attend 3 tours qu'un autre prenne sa place et recule du nombre de cases qu'il vient de jouer
- **23** Pile - avance de 6 cases en entraînant sur la même case que lui tout ce qu'il dépasse  
Face - recule de 6 cases en entraînant sur la même case que lui tout ce qu'il croise
- **27** Pile - fait avancer de 2 cases tous les pions qui le suivent  
Face - fait reculer de 2 cases tous les pions qui sont devant lui
- **30** jouera sa sortie à Pile ou Face à partir du tour suivant
- **37** Pile - avance à la case finale  
Face - revient à la case d'entrée
- **43** Pile - rassemble tous les pions distants de 4 cases ou moins  
Face - éloigne de lui de la valeur qu'il vient de jouer tous les pions distants de 4 cases ou moins
- **48** Pile - avance une deuxième fois du nombre de cases qu'il vient de jouer  
Face - retourne à la case d'où il vient de partir
- **56** Pile - s'accroche au premier qui le dépasse et se retrouve sur la même case que lui pour ce tour  
Face - oblige les autres pions à rebondir sur lui pour un tour

Les cases carrefours  
sont activées par qui y arrive  
suite à son propre coup  
On s'y arrête, sauf dans les deux premiers cas

-  Traverse sans bousculer les autres pions
-  Rebondit sur la case pour ce tour
-  Bouscule les occupants de la case vers la gauche
-  Bouscule les occupants de la case vers la droite
-  Pousse les occupants de la case vers l'avant
-  Repousse les occupants de la case vers l'arrière

