

Règles jeu de l'Archer (jeu de l'Oie)

Nombre de joueurs : 2 à X (X maxi 5).

Le **but du jeu**, librement inspiré du "jeu de l'oie", est de parvenir le premier sur la case arrivée 63 avec le total de points *exact* pour stationner sur cette case.

Contrairement au célèbre jeu,

- comme les tireurs doivent tous terminer la volée avant de visionner le résultat, il peut exister plusieurs gagnants.
- plusieurs tireurs peuvent stationner sur la même case.
- le total maxi des points (avant effet de case) est de 20 contre 12 (2 dés).

Chaque tireur possède 2 flèches à chaque volée (sauf cas de figure des cases **13, 26, 39, 51**).

Un tirage au sort désigne l'ordre des tireurs et une couleur de pion. Les pions sont déposés sur la case *départ "D"* du plateau de jeu (à imprimer).

Après une *première volée à partir de D* chaque tireur déplace son pion d'un nombre de cases égal au total de ses flèches en respectant les effets :

- attribués à tout tir à partir de "D" (même après retour de la case **Mort 58**) :
 - total **20** : le pion du joueur est placé en **32**.
 - total **19** : le pion du joueur est placé en **28**. (On ne tient pas compte de l'**Auberge**).
 - total **18** : le pion du joueur est placé en **25**. (On ne tient pas compte de l'**Archer**).
- attribués aux cases (voir tableau) :
 - total **13** : **Flèche rouge**, le pion du joueur reste en **13**, mais le tireur ne disposera que d'une flèche à la volée suivante.
 - total **12** : **Pont/Rivière**, le pion du joueur est placé en **29**. mais ne tirera pas à la volée suivante.
 - total **9** : **Archer**, le pion du joueur est placé en **18**. (L'archer de la case 9 double le total (comme l'oie du jeu). On ne tient pas compte du 2^{ème} Archer).
 - tout autre total : case neutre sans effet.

Le jeu se poursuit avec *autant de volées que nécessaires* pour qu'un joueur arrive en case **63**, le tableau servant de référence.

Quelques exemples :

- le joueur est en case **10**. volée de **14**. Il va en **24**.
- le joueur est en case **10**. volée de **9**. Il va en **19 Auberge**. Il ne tire pas à la prochaine volée.
- le joueur est en case **10**. volée de **8**. Il arrive en **18**, case **Archer**, qui l'expédie en **26** (ajout de **8**). Il s'arrête donc en **26**, case **Flèche verte**, qui impose le jet d'une seule flèche à tous ses adversaires à la volée suivante.
- le joueur est en case **53**. volée de **14**. Il va en **59**. En effet, il avance de 10 cases jusqu'à **63** puis recule de 4 cases en **59**.
- le joueur est en case **50**. volée de **4** ou **8** ou **18**. Dans les 3 cas il recommence le jeu au **départ D**.

(si total = **8** case **Mort 58** directement,
 si total = **4 Archer 54** et 4 de plus donc **58**,
 si total = **18** avancée de 15 pour case finale **63** puis recul de 5 donc arrivée en **58**.)

Cas des flèches rouge et verte.





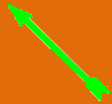




Dans le cas d'une seule flèche (**rouge** ou **verte**) on applique la règle énoncée dans le tableau.

Plusieurs flèches **rouges** : pas de problème chaque joueur concernée subit sa peine (volée suivante à une flèche).

Plusieurs flèches **vertes** : les joueurs qui ne sont pas sur une case de ce type subissent la peine (volée suivante à une flèche) pour une seule volée (pas de cumul).

Des flèches **rouges** et des **flèches** vertes : joueur sur flèche verte; aucun changement (volée suivante 2 flèches), joueur sur flèche rouge; double peine 0 flèche à la volée suivante, joueur autre case; peine classique 1 flèche à la volée suivante. Valable pour une seule volée. (Pas de cumul.).

Voir tableau **Effet de case** ci-dessous

Case(s)	Nom	Illustration	Effet
D	Départ		
9, 18, 27, 36, 45	Archer		Le joueur avance son pion du même nombre de cases qu'il vient d'effectuer.
12	Pont/Rivière		Le joueur se laisse porter par le courant de la rivière. Il ressort au pont case 29 mais, mouillé, passe un tir pour sécher.
13, 39	Flèche rouge		Le joueur ne décochera qu'une seule flèche à la volée suivante (2 flèches ensuite).
19	Auberge		Le joueur se restaure à l'auberge et passe un tir.
26, 51	Flèche verte		Les adversaires du joueur ne décocheront qu'une seule flèche à la volée suivante (2 flèches ensuite).
31	Puits		Pour en sortir le joueur doit obligatoirement obtenir 2 ou 3 ou 4 points avec les 2 flèches (aucune à zéro). S'il réussit, il avance de ce total, sinon il ressaiera au tour suivant.
42	Labyrinthe		Le joueur, perdu, passe une volée puis continue à partir de la case 30 .
52	Prison		Pour en sortir le joueur doit obligatoirement obtenir de 16 à 20 points au tir suivant. S'il réussit il place son pion en case 41 et repartira de cette case quand son tour viendra. Dans le cas contraire le joueur reste en prison et tentera de nouveau d'obtenir le total demandé au tir suivant.
58	Mort		Le joueur, en piteux état, retourne au début (case D).