

1.

« Ceux qui s'avancent trop
précipitamment reculeront encore
plus vite. »

Retournez à la case départ afin de
méditer sur ce proverbe...

2.

Quel beau départ Chevaliers !

**Vous gagnez le droit d'avancer de
trois cases.**

3.

« Ceux qui s'avancent trop
précipitamment reculeront encore
plus vite. »

Retournez à la case départ afin de
méditer sur ce proverbe...

4.

**Votre tour ne s'arrête
pas là :**

relancez le dé et repartez en quête !

5.

Avant de vous lancer dans une quête de cette envergure, votre confrérie doit prouver sa connaissance du monde médiéval.

Rejoignez le maître du jeu afin de tester votre savoir.

Pour gagner 1 point, il vous faudra répondre correctement à la moitié des questions.

Mais prenez garde : chaque réponse énoncée sera immédiatement retenue.

Évitez donc la précipitation, préférez-lui la concertation !

6.

Vos écuyers ont besoin de
davantage de temps pour nettoyer
vos armures.

Passer votre prochain tour.

7.

**Vous gagnez la possibilité de
retarder un adversaire :**

**Choisissez la confrérie qui devra
patienter au prochain tour.**

8.

QUÊTE

Tout château a sa salle de gardes :
c'est l'endroit où travaillent ceux
qui surveillent les allées et venues
et la bonne marche du château.

Rendez vous à la salle des gardes
de ce château, un parchemin vous y
attend.

9.

**Le château de votre seigneur est
attaqué !**

**Vous vous portez immédiatement à
son secours :**

retournez à la case Départ.

10.

En cas de guerre, un bon chevalier
doit être capable de décoder un
message ennemi.

Prouvez votre aptitude en décodant
le message suivant.

11.

**Vous avez laissé derrière vous une
jeune fille en détresse !**

**Retournez vous porter à son
secours :**

Reculez de trois cases.

12.

**Votre mage vous a concocté une
potion de rapidité :**

Vous avancez de trois cases.

13.

**Le Roy vous octroie un laissez -
passer spécial :**

**Vous avancez directement jusqu'à
la case 23.**

14.

Pour ce tournoi, vous affrontez la
confrérie de votre choix.

Pour réussir une quête, tout
chevalier doit se montrer habile.

Rejoignez le maître du jeu et testez
votre aptitude au tir... à la balle !

La confrérie qui renversera
le plus de jarres
remportera 2 points.

15.

Un bon chevalier doit avoir une connaissance parfaite du monde médiéval.

Rejoignez le maître du jeu afin de tester votre savoir.

Pour gagner 1 point, il vous faudra répondre correctement à la moitié des questions.

Mais prenez garde : chaque réponse énoncée sera immédiatement retenue.

Évitez donc la précipitation, préférez-lui la concertation !

16.

**Votre tour ne s'arrête
pas là :**

relancez le dé et repartez en quête !

17.

Chevaliers, n'oubliez point que pour gagner le Jeu de l'Oye, il vous faut avoir accompli les trois quêtes.

Avez-vous pu faire la première ?

Si ce n'est pas le cas, vous pouvez retourner en arrière et accomplir votre quête.

18.

Vos destriers sont harassés.

**Vous passez votre prochain tour
afin de les laisser se reposer.**

19.

**Vous gagnez la possibilité de
retarder un adversaire :**

**Choisissez la confrérie qui devra
patienter au prochain tour.**

20.

Le Roy réunit l'Ost, et votre
confrérie est la première à répondre
à l'appel.

En guise de récompense, vous
prenez un point à l'équipe de votre
choix.

21.

L'intelligence est une qualité
essentielle du chevalier.

Testez la vôtre en résolvant
l'énigme suivante :

22.

Il est temps de vous mettre en
quête.

Votre confrérie doit se rendre sans
plus attendre chez le maître de
céans.

Il vous faudra passer le pont-levis,
et si vous trouvez herse baissée, un
parchemin vous y attendra.

Bonne chance !

23.

Pour ce tournoi, vous affrontez la confrérie de votre choix.

Un chevalier n'est pas qu'un guerrier. Pour servir dignement son seigneur et son Roy il doit aussi savoir se montrer rusé.

Désignez le membre de votre confrérie qui mesurera son intelligence à celle de son adversaire et rejoignez le maître du jeu.

Chacun des deux chevaliers en lice peut à son tour enlever une, deux, ou trois allumettes... mais celui qui tirera la dernière allumette fera perdre sa confrérie !

24.

Chevaliers, n'oubliez point que pour gagner le Jeu de l'Oye, il vous faut avoir accompli les trois quêtes.

Avez-vous pu faire la première ?

Si ce n'est pas le cas, vous pouvez retourner en arrière et accomplir votre quête.

25.

**Votre seigneurie est attaquée et vos
paysans sont en danger !**

**Vous retournez trois cases en
arrière pour leur venir en aide.**

26.

La pluie a endommagé les récoltes
de vos vilains. Privés de blé et
écrasés d'impôts, ceux-ci meurent
de faim.

Votre confrérie perd un point.

27.

Votre mage vous a concocté une
potion de rapidité :

Vous avancez de trois cases.

28.

**Un bon chevalier doit avoir de bons
yeux.**

**Choisissez le membre de votre
confrérie qui va devoir tester sa
mémoire visuelle et rejoignez le
maître du jeu.**

**Si le chevalier retrouve toutes les
images cachées, votre confrérie
gagne un point.**

29.

L'un des membres de votre
Confrérie marie sa fille aînée.

Tous les seigneurs alentours
doivent participer à la constitution
de sa dot.

Choisissez la confrérie qui vous
donnera un point.

30.

En cas de guerre, un bon chevalier
doit être capable de décoder un
message ennemi.

Prouvez votre aptitude en décodant
le message suivant.

31.

Les récoltes de vos vilains ont été
particulièrement bonnes.

Vous levez de nouveaux impôts qui
vous permettent d'acheter des
destriers plus rapides.

Avancez de trois cases.

32.

Un membre de votre confrérie s'est
rendu coupable de félonie.

En représailles, le Roy vous
confisque votre fief.

Inversez votre pion avec celui de la
confrérie la plus éloignée de
l'arrivée.

33.

Votre fief a été attaqué par un seigneur voisin et vous n'étiez pas là pour le défendre.

Les maisons de vos paysans ont brûlé et votre château fort est détruit. Vous devez demander l'aide d'une autre confrérie pour tout reconstruire.

Choisissez la confrérie à laquelle vous faites don d'un point.

34.

Pour ce tournoi, vous affrontez la
confrérie de votre choix.

Un chevalier se doit d'être agile et
alerte.

Rejoignez le maître du jeu et testez
votre rapidité à la course... et votre
solidarité !

La confrérie qui se montrera la plus
rapide remportera 2 points.

35.

Un bon chevalier doit avoir une connaissance parfaite du monde médiéval.

Rejoignez le maître du jeu afin de tester votre savoir.

Pour gagner 1 point, il vous faudra répondre correctement à la moitié des questions.

Mais prenez garde : chaque réponse énoncée sera immédiatement retenue.

Évitez donc la précipitation, préférez-lui la concertation !

36.

QUÊTE

Vous devez aller à la rencontre du
portier de ce château...

Probablement le trouverez vous
dans la barbacane, surveillant qui
approche.

37.

Votre confrérie a remporté une
importante bataille et mis en
déroute l'ennemi anglois.

Le Roy décide de vous
récompenser.

Choisissez la confrérie qui vous
donne un de ses points.

38.

Pour ce tournoi, vous affrontez la
confrérie de votre choix.

La force physique est une qualité
essentielle du chevalier.

Vous allez devoir mesurer votre force
à celle d'une autre confrérie.

Soyez la confrérie qui attirera l'autre
dans son camp, et vous remporterez
deux points !

39.

A quelques lieues derrière vous un village est attaqué par les Anglois.

Les règles de la chevalerie vous obligent à lui porter secours.

Reculez de trois cases.

40.

La peste s'est abattue
sur votre seigneurie.

De nombreux paysans et villageois
sont malades et beaucoup meurent.

Vous perdez un point.

41.

Vous approchez de l'arrivée, mais, n'oubliez point que pour gagner le Jeu de l'Oye, il vous faut avoir accompli les trois quêtes. Est-ce le cas ?

Cette case vous offre la possibilité de revenir en arrière pour réaliser la quête manquante de votre choix.

42.

« Qui veut aller vite ménage sa monture » : vous avez oublié de respecter cet adage connu de tout chevalier.

Accordez-leur du repos : passez votre prochain tour.