

L'OIE

une marque distincte pour marquer d'une façon claire la place où les dés à payer aux différents accidents et font une mise. — Chacun place sa marque sur le dernier des points amenés et place sa marque sur le dernier des points amenés et encaisse le montant des mises et amendes. — Si on amène un six et un deux, on recommence la partie. — Tout joueur qui amène sur l'une des oies placées

se place au n° 26, ou par 5 et 4 au n° 53. — Si on amène un six et un deux, on recommence la partie. — Tout joueur qui amène sur l'une des oies placées

Accidents. — Celui qui arrive au n° 19, à l'hôtel, paie l'amende et y reste jusqu'à ce que les autres joueurs aient joué chacun deux fois. — Celui qui arrive au n° 31, où il y a un puits, paie l'amende et y reste jusqu'à ce qu'un autre joueur, arrivant à ce même nombre, l'en fasse sortir; il prend alors la place que ce joueur vient de quitter.

Celui qui arrive au n° 42, labyrinthe, paie l'amende et retourne au n° 30. — Celui qui arrive au n° 52, à la prison, paie l'amende et y reste jusqu'à ce qu'un autre l'en retire; il reprend alors la place qu'occupait ce dernier joueur. Celui qui arrive à la mort, n° 58, paie l'amende et recommence la partie.

Tout joueur rencontré par un autre paie l'amende et prend la place que vient de quitter ce dernier.

