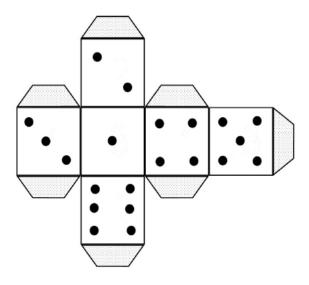
RÈGLES DU JEU

Avant de commencer à jouer, il faut :

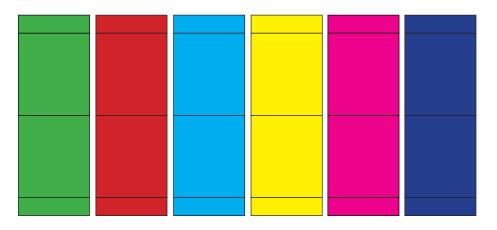
- 1 plateau de jeu composé de 58 cases
- 1 dé
- 1 pion pour chaque joueur

Le Fresn'Oie

Dé:



Pions:



Déroulé de la partie :

Avant de commencer la partie, il faut déterminer l'ordre des joueurs. Chaque joueur lance le dé, celui qui a le plus grand chiffre commence. Tous les pions sont sur la case « Départ ». Le premier joueur lance le dé et déplace son pion sur autant de cases que le chiffre indiqué par le dé.

Pour gagner la partie, il faut être le premier à arriver sur la case « Arrivée » mais avec l'obligation d'arriver directement sur cette case. Au cas où le joueur fait un score au dé supérieur au nombre de cases le séparant de la victoire, il devra reculer d'autant de cases supplémentaires.

Cases particulières:

Case 6 : Le chevalier Ambroise de Loré parvient en 1417 à reprendre la ville de Fresnay aux mains des Anglais lors de la guerre de Cent Ans. Avancez jusqu'à la case 12.

Case 11 : L'église prend feu comme en 1858. Reculez de 4 cases.

Case 18 : Jour de fête à Fresnay. On rend hommage à Saint-Bonaventure, patron des tisserands. Rejouez.

Case 21 : La rivière sort de son lit et vient inonder tout le quartier du Bourgneuf. Retournez à la case départ.

Case 24 : Moment de détente. Vous vous reposez dans un des 12 hôtels présents à Fresnay en 1907 et prenez une boisson dans un des 100 cafés en activité au début du XX^e siècle. Passez votre tour deux fois.

Case 28 : Les toiles de Fresnay constituées à la fois de chanvre et de lin se vendent très bien et font la renommée de la ville. Avancez de 3 cases.

Case 33 : Vous vous retrouvez prisonnier dans la poterne. Attendez qu'un autre joueur tombe sur la même case pour repartir.

Case 40 : La gare est inaugurée en 1881 facilitant ainsi le transport des marchandises et des hommes mais aussi le développement du tourisme. Avancez de 8 cases.

Case 46 : Gardien, vous avez laissé s'échapper un prisonnier Jean Duparc le 14 mars 1792. Il s'évade au moyen d'une corde attachée à une des fenêtres de la poterne. Retournez à la case 38.

