

## Jeu de l'oie du rectangle rouge

|         |                      |  |
|---------|----------------------|--|
| Case 0  | Départ à Lauterbourg | On ne part qu'avec un 1  |
| Case 1  | Wissembourg          | Etape obligatoire  |
| Case 2  | Fleckenstein         |  |
| Case 3  | Wasigenstein         | Passer un tour pour découvrir la légende du Walthari-Lied  |
| Case 4  | Windstein            | Un coup de vent te donne des ailes et t'emporte à Saverne (case 8)   |
| Case 5  | Niederbronn          | Tu fais provision d'eau mais comme tu es plus lourd tu n'avances pas vite (divise tes gains par 2)                               |
| Case 6  | Lichtenberg          |  |
| Case 7  | La Petite Pierre     | Tu t'arrêtes à la Maison du Parc Naturel et tu reprends la visite au Fleckenstein (case 2)                                       |
| Case 8  | Saverne              | Tu te reposes pendant 1 tour   |
| Case 9  | Haut-Barr            |  |
| Case 10 | Dabo                 |  |
| Case 11 | Wangenbourg          |  |
| Case 12 | Schneeberg           |  |
| Case 13 | Nideck               | Tu as trouvé les bottes de 7 lieues des géants de la légende : multiplie tes gains par 2   |
| Case 14 | Urmatt               |  |
| Case 15 | Donon                | Un dieu gaulois t'a jeté un sort : tu ne repars qu'avec un nombre pair   |
| Case 16 | Schirmeck            |  |
| Case 17 | Struthof             | Le camp de concentration te donne envie de t'enfuir droit devant toi et tu te retrouves au Mont Sainte Odile (case 20)           |
| Case 18 | Champ du Feu         | Tu aperçois le Donon au loin et ça te donne envie d'y revenir... (case 15)   |
| Case 19 | Le Hohwald           |  |
| Case 20 | Mont Sainte Odile    | Tu restes 1 tour le temps de prier   |
| Case 21 | Barr                 |  |
| Case 22 | Ungersberg           | En montant sur la tour tu as fait un faux pas et tu t'es foulé la cheville : tu n'avances que de 1 aux 3 prochains coups         |
| Case 23 | Ortenbourg           |  |
| Case 24 | Haut-Koenigsbourg    | Il y a tellement de monde que tu ne peux même pas t'approcher et que tu vas directement à Ribeauvillé (case suivante)            |
| Case 25 | Ribeauvillé          | Tu arrives le jour de la fête des Ménétriers, il y a tellement de monde que tu ne peux pas traverser la ville ; attends un tour. |
| Case 26 | Brézouard            |  |
| Case 27 | Tête des Faux        |  |
| Case 28 | Gazon du Faing       | Tu as oublié ton bâton à Ribeauvillé : revient le chercher (case 25)   |
| Case 29 | Hohneck              | Un violent coup de vent t'emporte directement au Grand Ballon  |
| Case 30 | Vallée de la Wormsa  |  |
| Case 31 | Herrenberg           | Tu goûtes le menu marcaire mais tu repars trop tard et tu n'arrives qu'au Markstein (case suivante sans relancer le dé)          |
| Case 32 | Le Markstein         |  |
| Case 33 | Grand Ballon         | Tu admires le paysage pendant 1 tour   |
| Case 34 | Vieil Armand         |  |
| Case 35 | Thann                |  |
| Case 36 | Rosberg              |  |
| Case 37 | Ballon d'Alsace      | Tu es impatient d'arriver : passe directement à Masevaux (case suivante)   |
| Case 38 | Arrivée à Masevaux   | Il faut avoir le nombre exact  |