





Joueurs

— Comment faire ? —



Découpe les personnages



Colle-les sur un bouchon de bouteille

— Les personnages —



Renard



Rat-Piat



Poule aux
œufs d'or



Monsieur Fauché



Chat rapporte



Cochon

Règles du jeu de l'oie Yongo



DÉPART

Voici comment savoir qui peut commencer :

Lancez le dé à tour de rôle. **Celui qui obtient le score le plus bas commence.**

Ensuite, suivez le sens des aiguilles d'une montre.

ARRIVÉE

Voici comment vous pouvez terminer :

Pour terminer le jeu, tu dois lancer le dé et obtenir le bon score pour atteindre la case Finish.

Tu obtiens un chiffre plus élevé ? Va jusqu'à la case Finish et fais marche arrière.

Missions



Tu reçois de l'argent de poche

Tu reçois 3 euros d'argent de poche, tu avances de 3 cases.



Tu dépenses tes économies

Tu voulais un trampoline, mais tu dépenses toutes tes économies pour des rollers !

Tu dois tout recommencer : recule de 2 cases.



Des petits boulots pour de l'argent de poche

Tu veux gagner plus d'argent de poche et tu décides de donner un coup de main à la maison.

Récompense : tu reçois 2 euros. Avance de 2 cases.



Fêter ton anniversaire

Super, c'est ton anniversaire ! Ta famille et tes amis te donnent suffisamment d'argent pour acheter le trampoline pour lequel tu économisais ! Avance de trois cases.



Investir en bourse

Tu peux gagner beaucoup d'argent en investissant sur les marchés boursiers... mais tu peux aussi en perdre. Regardons comment se porte ton investissement !

1. Lance le dé : il s'agit de l'argent que tu as investi.
 2. Lance à nouveau le dé : c'est la valeur actuelle de ton investissement.
- ⇒ Le deuxième score est plus élevé ? Tu fais des bénéfices ! Compte la différence et avance d'autant de cases. (Exemple : premier lancer 2 et deuxième lancer 4 = 2 cases en avant)
- ⇒ Le deuxième score est plus bas ? Tu perds de l'argent ! Compte la différence et recule d'autant de cases. (Exemple : premier lancer 5 et deuxième lancer 2 = 3 cases en arrière)



Vendre de la limonade

Tu veux gagner de l'argent en vendant de la limonade fraîche. Tu achètes des fruits frais pour 3 euros. Lance le dé pour voir si tu fais des bénéfices.

- ➔ Tu obtiens 4, 5 ou 6 ? Tu fais des bénéfices et tu peux avancer de 2 cases.
- ➔ Tu obtiens 3 ? Tu ne fais pas de bénéfice ni de perte. Tu restes où tu es.
- ➔ Tu obtiens 1 ou 2 ? Tu perds de l'argent et tu dois reculer de 2 cases.



Passer son tour

Ceux qui épargnent doivent être patients ! Tu passes un tour. Lors du prochain tour, tu profites du taux d'intérêt et tu peux avancer d'une case supplémentaire par rapport au score obtenu avec le dé.



À la boulangerie

Ta maman te donne 6 euros pour aller à la boulangerie et acheter un pain qui coûte 3 euros. Tu peux garder les 3 euros en trop. Que fais-tu avec cet argent ?

- ➔ Tu économises.
Lors du prochain tour, tu peux avancer d'une case supplémentaire par rapport au score obtenu avec le dé. Il s'agit du taux d'intérêt de ton épargne.
- ➔ Tu achètes quelque chose.
Lance le dé pour voir combien d'argent tu vas dépenser.
 - ⇒ Tu obtiens 1, 2 ou 3 ? Il te reste de l'argent et tu peux avancer de 2 cases.
 - ⇒ Tu obtiens 4, 5 ou 6 ? Tu as tout dépensé et tu dois reculer de 2 cases.



Cerf-volant, ballon de plage ou les deux

Tu veux acheter un cerf-volant à 13 euros et un ballon de plage à 3 euros. Si tu achètes les deux en même temps, tu obtiens une réduction d'un euro. Tu as 14 euros en poche, il te manque donc 1 euro. Que fais-tu ?

- ➔ Tu achètes juste le cerf-volant.
Lance à nouveau le dé et continue à avancer.
- ➔ Tu attends ton argent de poche pour acheter le cerf-volant et le ballon de plage en bénéficiant de la réduction d'un euro.
Au prochain tour, tu pourras lancer deux fois le dé et avancer d'une case supplémentaire par rapport au score obtenu. Tu profiteras ainsi de ta réduction d'un euro !



Fabrique ton propre dé

