

Jeu de l'oie (*Gänsepiel*)

Si tu veux être admis(e) dans la bande d'amis de Tom et Hacke, il te faut d'abord réaliser tout le parcours en répondant aux questions de tes futur(e)s camarades et à celles de plusieurs personnalités liées à leurs aventures :

Case n°4	Tom a une question pour toi : « De quel roman de Mark Twain le réalisateur du film <i>Tom und Hacke</i> s'est-il inspiré ? »	<i>Les Aventures de Tom Sawyer</i>
Case n°7	Hacke a une question pour toi : « Dans quel lieu insolite suis-je installé ? »	dans un wagon abandonné
Case n°10	Ami Joe a une question pour toi : « De quel bras suis-je amputé ? »	du bras droit
Case n°12	Birgit a une question pour toi : « En quelle année l'action du film se déroule-t-elle ? »	1948
Case n°14	Muffler a une question pour toi : « Avec quelle arme Ami Joe a-t-il commis un crime ? »	avec un couteau à cran d'arrêt
Case n°18	Le maître d'école a une question pour toi : « Quel est mon nom de famille ? »	Schön
Case n°21	Tante Polli a une question pour toi : « Quel objet me permet de gagner un peu d'argent ? »	une machine à coudre
Case n°24	Birgit a une question pour toi : « Quelle est la profession de mon père ? »	juge
Case n°26	Hacke a une question pour toi : « Dans quelle région d'Allemagne l'action du film se déroule-t-elle ? »	en Bavière
Case n°27	Ami Joe a une question pour toi : « Quelle est la marque des cigarettes que je trafique ? »	Lucky Strike
Case n°30	Muffler a une question pour toi : « Quel fruit Tom envoie-t-il dans ma cellule de prison ? »	une pomme
Case n°33	Tom a une question pour toi : « Qu'est-ce que je revends à Muffler pour gagner un peu d'argent ? »	des vieux papiers

Règles du jeu

L'objectif est d'atteindre la case ZIEL (= arrivée), ce qui vous permettra d'entrer à la Winterstein-Schule.

1/ Placez les pions sur la case START (= départ).

2/ Lancez le dé une première fois : celle ou celui qui fait le plus grand score commence.

3/ Avancez ensuite votre pion du nombre de cases indiqué par le dé en comptant en allemand (*eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs*) et passez le dé à votre voisin(e) en lui disant : *Du bist dran!* (C'est ton tour !).

4/ Si vous tombez sur une case avec un portrait en médaillon, répondez à la question posée.

- Si vous répondez correctement, vous pourrez jouer au tour suivant.
- Sinon, vous passerez votre tour.

5/ Si vous tombez sur la case EINMAL AUSSETZEN, vous n'avez pas le droit de lancer le dé au tour suivant.

6/ Si vous tombez sur la case  , vous relancez le dé une fois.

7/ Si votre dé indique 6, vous pouvez le relancer UNE SEULE FOIS :

- à condition de ne pas être tombé sur une case EINMAL AUSSETZEN
- à condition d'avoir répondu correctement à la question posée