

Les petits chevaux

Contenu :

- 4 pions « Animal »
- 1 dé
- 1 plateau de jeu

Nombre de joueurs :

De 2 à 4 joueurs



But du jeu :

Être le premier joueur à amener son pion « Animal » à la ferme (Au centre du plateau).

Mise en place :

Le plateau est positionné au centre de la table. Puis chaque joueur choisit un pion « Animal » et le positionne dans sa zone de départ.

Comment jouer :

En lançant le dé, déterminez le premier joueur qui commence. Ensuite chaque joueur jouera chacun son tour en lançant le dé une fois.

Règle 1 : Un joueur doit faire un 5 pour pouvoir sortir son animal de son enclos et le placer sur la case « barrière » la plus proche.

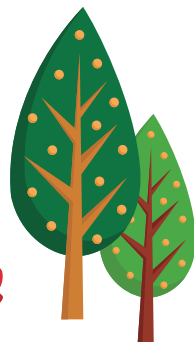
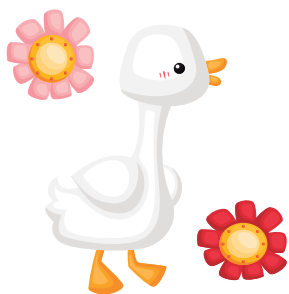
Règle 2 : Une fois sorti de son enclos, chaque joueur doit avancer son pion « Animal » d'autant de cases qu'indiqué par le dé.

Règle 3 : Quand un joueur fait un 6 au dé, il rejoue automatiquement. S'il fait trois 6 d'affilée, son pion « Animal » retourne dans sa zone de départ.

Règle 4 : Si le pion « Animal » d'un joueur atterrit sur une case déjà occupée par un autre pion, le pion déjà présent sur la case retourne dans sa zone de départ. Ce joueur peut alors avancer de 5 cases supplémentaires.

Règle 5 : La règle précédente ne fonctionne pas sur les cases « barrières ». Dans ce cas-là, les 2 joueurs conservent leur pion sur la même case.

Règle 6 : Le joueur qui arrive à faire un tour complet de plateau et à atteindre la ferme au centre du plateau remporte la partie.



Jeu de l'Oie

Contenu :

4 pions « Joueurs », 1 dé, plateau de jeu

Nombre de joueurs :

De 2 à 4 joueurs

But du jeu :

Être le premier joueur à atteindre la dernière case du plateau.

Mise en place :

Le plateau est positionné au centre de la table. Puis chaque joueur choisit un pion « Joueur ».

Comment jouer :

Chaque joueur place son pion sur la case de départ du plateau. Les joueurs lancent le dé, et celui qui obtient le plus grand nombre commence la partie. À chaque tour, le joueur qui joue déplace son pion du nombre de cases indiqué par le dé. Puis c'est au tour du joueur suivant. Et ainsi de suite... Le premier joueur à atteindre la case numéro 33 gagne la partie.

Effets des cases spéciales :

Les case Oie : Si le jeton atterrit sur une case où se trouve une oie, le joueur avance son pion jusqu'à la prochaine case où se trouve également une oie, puis lance à nouveau le dé.

N°5 et N°11 : Le pont. Si le joueur atteint la case numéro 5, son pion doit être déplacé vers la case 11, et s'il atteint la case 11, il doit être déplacé vers la case 5.

N°13 : La grange. Le joueur perd un tour.

N°16 et N°24 : Les dés. Si le joueur atteint la case numéro 16, son pion doit être déplacé vers la case 24, et s'il atteint la case 24, il doit être déplacé vers la case 16.

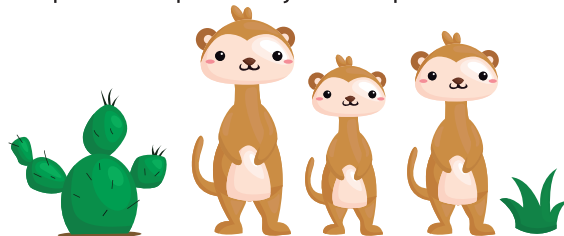
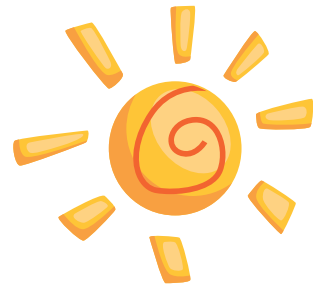
N°18 : Le Puits. Le joueur ne joue plus jusqu'à ce qu'un autre joueur atterrisse sur cette case.

N°22 : Le Labyrinthe. Le joueur perd deux tours de jeu.

N°27 : La Prison. Le joueur perd trois tours de jeu.

N°29 : Le vétérinaire. Le joueur doit revenir à la case numéro 1 et recommencer.

Ces règles permettent aux plus petits d'apprendre à jouer tout en s'amusant avec cette version adaptée et simplifiée du jeu classique de l'oie.



Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'ingestion de petits éléments. Risque d'étouffement.

Conservez ces instructions

Fabriqué par :

Diseño y Construcción de moldes S.L. C/ Cadí s/n .08430 . La Roca del Vallès (Barcelona) . España
<https://marigoworld.com>

