



Petits Chevaux



Règles du Jeu • Rules of the Game

Spielregeln • Spelregels • Reglas del Juego • Regole del Gioco

PETITS CHEVAUX

Jeu de Parcours



De 4 à 8 ans

De 2 à 4 joueurs



30 minutes

Contenu : - 1 plateau de jeu
- 8 petits chevaux
- 1 dé en bois

Le but du jeu est d'être le premier à emmener tous les chevaux de son écurie jusqu'au centre du plateau.

• Jeu idéal pour stimuler

La concentration et apprendre à compter.

• Déroulement du jeu

Chaque joueur dispose de 2 petits chevaux de la couleur de son emplacement. Le parcours s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui fait le plus gros chiffre au dé commence. Chaque joueur lance le dé tour à tour. Pour sortir de son emplacement, il faut faire un 6. Le joueur place alors son cheval sur la case départ (celle avec une étoile) et rejoue immédiatement. Le 6 permet de rejouer ou de sortir un deuxième cheval.

On avance du nombre de cases indiqué sur le dé. Un cheval ne pouvant pas passer par-dessus un autre, celui qui arrive derrière se trouve bloqué et doit reculer d'autant de points en trop. Une case ne peut être occupée que par un seul cheval. Si un cheval arrive pile sur une

case déjà occupée, il prend sa place et renvoie le cheval de l'autre occupant dans son écurie. Celui qui retourne à son emplacement doit alors tout recommencer et refaire un 6 pour sortir.

Après un tour complet, le joueur doit positionner son cheval devant la case 1 de la colonne numérotée qui correspond à sa couleur. Le cheval doit arriver pile devant cette case. Sinon, il recule son cheval d'autant de points qu'il a en trop. Par exemple pour arriver en bas de l'escalier, un joueur doit faire 3 mais fait 4, il doit donc avancer de 3 mais reculer de 1, au prochain tour il devra donc faire 1.

Chaque cheval avance dans sa colonne en effectuant, dans l'ordre, les chiffres de 1 à 6. Arrivé au 6, il faut faire un autre 6 pour définitivement boucler le parcours. Le gagnant est le premier à terminer le parcours de ses 2 chevaux.

Variante : Pour une partie plus rapide, on peut convenir de ne prendre qu'un cheval.



LUDO GAME

Racing Board Game



For kids aged 4-8 years

From 2 to 4 players

30 minutes

Contents : - 1 game board
- 8 horses
- 1 wooden die

The goal of the game is to be the first to lead all of the horses from their stable to the center of the board.

• A game that is perfectly suited to boost

Concentration and Learning to count.

• Game rules

The player who rolls the highest score on the die starts. Each player has 2 small horses of the colour of their starting position. The path should be followed in a clockwise direction.

The player who rolls the highest score on the die starts. Each player rolls the die in turn. To be able to move away from your starting position, you must roll a 6. The player then places their horse on the starting square (the one with a star) and rolls again. If you roll a 6, you may roll again or bring out a second horse.

Players must move forward the number of boxes indicated on the die. A horse cannot overtake another, so a horse that arrives behind will be blocked and must move backwards the number of points remaining. A square can only be occupied by one horse. If a horse lands

on a square already occupied, it will take its place and return the other horse to its stable. Anyone returning to their starting position must then start all over again and roll another 6 to exit.

After a full turn, the player must position their horse in front of square 1 of the numbered column that corresponds to their colour. The horse must land right in front of this square. Otherwise, they move their horse back as many points as they have in excess. For example, to land at the bottom of the stairs, a player must roll a 3, but they roll 4, so they must move forward 3 steps and back 1. On their next turn they will have to roll a 1.

Each horse advances in its column by rolling, in order, the numbers from 1 to 6. When you land on 6 you must roll another 6 to finally reach the end of the path. The winner is the first to reach the end with 2 of their horses.

Variation: For a faster game, you may consider taking only one horse.



LUDO-SPIEL

Wetlaufspiel



Für Kinder von 4 bis 8 Jahren

Für 2 bis 4 Spieler

30 Minuten

Inhalt : - 1 Spielbrett
- 8 Pferde
- 1 Holzwürfel

Ziel des Spiels ist es, Bringe als Erster alle Pferde deines Rennstalls in die Mitte des Spielbretts.

• Dieses Spiel ist ideal zum fördert

Konzentration und Zum Zählenlernen.

• Spielverlauf

Der Spieler, der die höchste Zahl würfelt, beginnt.

Jeder Spieler erhält zwei kleine Pferde in der Farbe seines Platzes. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der die höchste Zahl würfelt, beginnt. Alle Spieler würfeln abwechselnd. Um den eigenen Rennstall verlassen zu dürfen, muss man eine 6 würfeln. Der Spieler, dem dies gelingt, stellt sein Pferd dann auf das Startfeld (Feld mit dem Stern) und würfelt gleich noch einmal. Bei einer 6 darf man noch einmal würfeln und setzen oder noch ein Pferd auf das Spielfeld setzen.

Man darf der gewürfelten Augenzahl entsprechend vorrücken. Ein Pferd darf nicht über ein anderes springen; das Pferd, das später kommt, wird blockiert und muss entsprechend der zu hoch gewürfelten

Augenzahl zurückgehen. Es kann jeweils nur ein Pferd auf einem Feld stehen. Wenn ein Pferd auf einem bereits besetzten Feld landet, nimmt es den Platz ein und schickt das Pferd des anderen Spielers zurück in seinen Rennstall. Derjenige, der hinausgeworfen wurde, muss wieder von vorne beginnen und braucht eine 6, um das Pferd auf das Startfeld zu setzen.

Nach einer kompletten Runde muss der Spieler sein Pferd vor das erste Feld der nummerierten Spalte in seiner Farbe setzen. Das Pferd muss genau vor diesem Feld landen. Sonst muss der Spieler entsprechend der zu hoch gewürfelten Augenzahl sein Pferd zurücksetzen. Zum Beispiel, um unten an der Treppe anzukommen, muss ein Spieler eine 3 würfeln. Er würfelt jedoch eine 4. Also muss er drei Felder vorrücken und eines zurückgehen. Wenn er das nächste Mal an der Reihe ist, muss der Spieler eine 1 würfeln.

Jedes Pferd muss in seiner Spalte die Zahlen von 1 bis 6 der Reihe nach vorrücken. Wenn es auf der 6 ankommt, muss noch einmal eine 6 gewürfelt werden, um das Rennen endgültig zu beenden. Gewonnen hat, wer als Erster das Spielfeld mit seinen zwei Pferden umrundet hat.

Variante: Für eine schnellere Spielrunde kann auch mit nur einem Pferd gespielt werden.



MENS ERGER JE NIET

Parcoursspel



Voor kinderen tussen 4 en 8 jaar



2 tot 4 spelers



30 minuten

Inhoud : - 1 speelbord

- 8 paarden

- 1 houten dobbelsteen

Doel van het spel is als eerste alle paarden van je paardenstal naar het midden van het bord brengen.

• Ideaal spel voor ontwikkelen van

Concentratie en Het leren tellen.

• Spelverloop

De speler die het grootste aantal ogen gooit begint te spelen. Elke speler beschikt over 2 paarden in dezelfde kleur als zijn stal. Het parcours wordt afgelegd volgens de wijzers van de klok.

De speler die het grootste aantal ogen met de dobbelsteen gooit begint te spelen. Elke speler gooit om de beurt met de dobbelsteen. De speler moet een 6 gooien om de stal te kunnen verlaten. De speler plaatst zijn paard op het startveld (veld met een pijl) en gooit vervolgens opnieuw met de dobbelsteen. Als een 6 wordt gegooid, kan men opnieuw spelen of een tweede paard op het startveld plaatsen.

Het paard gaat het aantal ogen dat de dobbelsteen aangeeft vooruit. Een paard kan geen ander paard passeren. Het paard dat als laatste op het veld terechtkomt moet het aantal ogen dat teveel is terugke-

ren. Een veld kan slechts door één paard ingenomen zijn. Als een paard op een veld terechtkomt dat reeds is ingenomen, stuurt hij dit paard terug naar zijn stal en neemt hij het veld in. De speler van het teruggekeerde paard moet aldus opnieuw beginnen en een 6 gooien om het opnieuw in het spel te brengen.

Na een volledige ronde moet de speler zijn paard voor het veld 1 van de genummerde kolom plaatsen, die met zijn kleur overeenstemt. Het paard moet precies voor dit veld eindigen. Als dit niet het geval is, moet hij het aantal ogen dat teveel is achteruit gaan. Bijvoorbeeld om aan de onderkant van de trap te eindigen, gooit een speler 4 in plaats van 3, hij gaat aldus 3 velden vooruit en vervolgens 1 achteruit. Bij zijn volgende beurt moet hij 1 gooien.

Elk paard gaat in zijn kolom vooruit door de cijfers 1 tot 6, op volgorde, te gooien. Eenmaal aangekomen op 6, moet hij opnieuw een 6 gooien om het parcours te voltooien. De winnaar is de eerste die erin slaagt om het volledige parcours met zijn 2 paarden af te leggen.

Variant: Voor een sneller spel kan men beslissen om elk met slechts één paard te spelen.



JUEGO DE PARCHÍS

Juego de Recorrido



Para niños de 4 a 8 años

De 2 a 4 jugadores



30 minutos

Contenido : - 1 tablero de juego
- 8 caballos
- 1 dado de madera

El objetivo del juego consiste en ser el primero en meter todos los caballos de su cuadra en el centro de la plataforma de juego.

• Juego ideal para estimular

La concentración y aprender a contar.

• Desarrollo del juego

Comenzará el jugador que obtenga la puntuación más alta con el dado.

Cada jugador dispone de 2 caballitos del color de su cuadra. El recorrido se realizará en el sentido de las agujas del reloj.

Comenzará el jugador que obtenga la puntuación más alta con el dado. Cada jugador lanzará su dado por turno. Para salir de la cuadra, se deberá conseguir un 6 con el dado. Entonces, el jugador colocará su caballo sobre la casilla de salida (la que tiene una estrella) y volverá a jugar inmediatamente. El 6 permite volver a jugar o sacar el segundo caballo.

Se avanzará el número de casillas indicado por el dado. Un caballo no podrá pasar por encima de otro. El que llegue detrás se encontrará

bloqueado y deberá retroceder el número de casillas en exceso. Una casilla solamente podrá estar ocupada por un único caballo. Si un caballo cae exactamente sobre una casilla ya ocupada, ocupará su lugar y mandará el caballo del otro ocupante a su cuadra. El que vuelva a su cuadra deberá entonces volver a empezar y conseguir un 6 para salir.

Después de una vuelta completa, el jugador deberá posicionar su caballo delante de la casilla 1 de la columna numerada que corresponda a su color. El caballo deberá caer exactamente delante de esta casilla. De otro modo, deberá hacer retroceder su caballo el número de puntos en exceso. Por ejemplo, para llegar debajo de la escalera, un jugador debe conseguir un 3 pero obtiene un 4, por tanto deberá avanzar 3 pero retroceder 1. Consiguientemente, en el siguiente turno deberá conseguir un 1.

Cada caballo avanzará dentro de su columna efectuando, por orden, las cifras del 1 al 6. Cuando llegue al 6, deberá conseguir otro 6 para cerrar definitivamente el recorrido. El ganador será el primero que termine el recorrido de sus 2 caballos.

Variante: para una partida más rápida, se puede acordar jugar solamente con un caballo.



GIOCO DEI CAVALLI

Gioco di Percorso



Per bambini da 4 a 8 anni

Da 2 a 4 giocatori

30 minuti

Contenuto : - 1 tabellone di gioco
- 8 cavalli
- 1 dado in legno

Lo scopo del gioco è portare per primi tutti i cavalli della propria scuderia fino al centro del tabellone.

• Gioco ideale per stimolare

La concentrazione e imparare a contare.

• Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore che ottiene il numero più alto con il dado. Ogni giocatore dispone 2 cavallini del colore delle proprie caselle. I giocatori procedono in senso orario.

Inizia il giocatore che ottiene il numero più alto con il dado. A turno, ogni giocatore lancia il dado. Per uscire dalla scuderia è necessario ottenere un 6. Quindi il giocatore posiziona il proprio cavallo sulla casella di partenza (contrassegnata da una stella) e gioca ancora. Il 6 permette di giocare ancora o di far uscire un secondo cavallo.

Il giocatore avanza del numero di caselle indicato dal dado. Un cavallo non può passare sopra a un altro: il cavallo che lo segue si trova bloccato e deve indietreggiare di tutte le caselle in più. Una casella può essere occupata da un solo cavallo. Se un cavallo arriva su una

casella occupata da un altro cavallo, prende il suo posto e l'altro cavallo deve tornare nella sua scuderia. Chi torna nella scuderia deve ricominciare da capo e ottenere un 6 per uscire.

Dopo aver completato un giro, il giocatore deve posizionare il proprio cavallo davanti alla casella 1 della colonna numerata corrispondente al suo colore. Il cavallo deve arrivare esattamente davanti a quella casella; in caso contrario, il cavallo indietreggia di tutte le caselle in più. Ad esempio, se per arrivare alla prima casella deve ottenere un 3 ma ottiene un 4, deve avanzare di 3 caselle ma indietreggiare di 1; al turno successivo dovrà quindi ottenere un 1.

Ogni cavallo avanza nella propria colonna effettuando, nell'ordine i numeri da 1 a 6. Una volta raggiunta la casella 6, è necessario ottenere un altro 6 per completare definitivamente il percorso. Vince il primo giocatore che termina il percorso con i suoi 2 cavalli.

Variante: per una partita più rapida è possibile giocare con un solo cavallo.



Illustrations :

Nikao





Plus de jeux sur / More games
Noch mehr Spiele auf
Meer spellen op / Más juegos en
Altri giochi su :

www.janod.com/games



JURATOYS
13 rue de l'Industrie
39270 Orgelet
FRANCE
2017
www.janod.com



CE