

Mensch freu' Dich drauf!

Les gentils petits chevaux

Règle du jeu

s'il vous plaît garder

Jeu de dé pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

Contenu: • 1 plateau • 1 dé • 16 pions (4 par couleur) • 1 règle du jeu

Description du jeu

Les parties se déroulent rapidement. Les joueurs doivent déplacer leurs pions le plus vite possible pour les faire passer, par tirage du dé, de leur zone de départ aux quatre zones d'arrivée, en passant par le parcours dessiné sur le plateau. Lorsque l'on avance ses propres pions, on rend également service aux autres joueurs car, lorsque l'on arrive sur une case déjà occupée, on fait avancer le pion en place d'une case supplémentaire. Les cases lanches représentent le parcours de jeu que les pions doivent traverser. Chaque joueur doit placer un pion dans chacune des quatre zones d'arrivée multicolores.

Préparation de la partie

Chaque joueur a quatre pions d'une même couleur qu'il place dans les quatre cases de départ de sa couleur. Les joueurs lancent le dé. Celui qui obtient le plus petit nombre commence. On joue chacun son tour dans le sens de la flèche (sens inverse des aiguilles d'une montre). Tirer un «6» au cours du jeu ne permet pas de lancer à nouveau le dé.

Déroulement de la partie

Le joueur dont c'est le tour lance le dé et fait avancer son pion du nombre de cases indiqué, dans le sens de la flèche. Les pions sur les cases de départ ne peuvent entrer dans le jeu que lorsque le joueur a fait un «6» avec le dé. Ils vont alors dans la case début (avec la flèche). Les pions sur les cases de départ doivent entrer sur le parcours l'un après l'autre. On peut sauter ses propres pions ainsi que ceux des autres joueurs. Dans ce cas, les cases occupées comptent de la même manière qu'une case libre. Un joueur qui a plusieurs pions sur le parcours peut décider de celui qu'il veut faire avancer. Si la dernière case sur laquelle un joueur avance après avoir tiré le dé est déjà occupée, le pion présent sur celle-ci avancera d'une case et le joueur placera son pion sur la case venant de se libérer. Si plusieurs pions sont sur des cases consécutives, ils avancent tous d'une case. Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case. Les cases d'une seule couleur permettent à tous les pions d'aller directement à la zone d'arrivée dont l'entrée est marquée par une case de même couleur avec un cercle blanc. On arrive ainsi plus vite à proximité des quatre zones d'arrivée. Si l'un des pions arrive sur une case de couleur avec un cercle blanc, il avance d'une case supplémentaire sur le parcours et ne peut donc pas entrer dans la case d'arrivée.

Entrée dans les cases d'arrivée

Un joueur dont le premier pion arrive devant la zone d'arrivée la plus proche, avec les cases de quatre couleurs, ne peut y rester que s'il tire le nombre de points correspondant. Les cases d'arrivée sont également comptées une par une quand on avance. (Un pion se trouvant par exemple devant une zone d'arrivée peut uniquement aller sur la première case avec un «1», sur la deuxième case avec un «2», etc.) Les pions des autres joueurs peuvent être sautés ou décalés d'une case vers l'avant le cas échéant. Si le nombre de points est supérieur au nombre de cases restantes, le joueur devra alors déplacer l'un de ses autres pions. Si cela n'est pas possible, on passe au joueur suivant. Il faut placer un pion de chaque couleur dans chacune des zones d'arrivée. Lorsqu'un joueur a déjà placé trois de ses pions dans trois zones d'arrivée et que son quatrième pion se trouve devant la dernière zone, il tirera le dé jusqu'à arriver par lui-même à y entrer ou bien jusqu'à ce que le pion y soit poussé par celui d'un des autres joueurs. L'ordre des pions dans la zone est issu du déroulement de la partie.

Fin de la partie

Lorsqu'il y a un pion de chaque couleur dans chaque zone d'arrivée, on détermine qui a gagné.

Les pions sur la première case de la zone d'arrivée reçoivent 4 points,

Les pions sur la deuxième case de la zone d'arrivée reçoivent 3 points,

Les pions sur la troisième case de la zone d'arrivée reçoivent 2 points et

Les pions sur la quatrième case de la zone d'arrivée reçoivent 1 point.

Le joueur qui termine le jeu en premier reçoit un point supplémentaire. Ces points s'additionnent pour chaque joueur. Le joueur avec le plus grand nombre de points gagne.

Amusez-vous à jouer à TOM KUNI®.

Attention!

Ce jeu n'est pas approprié pour des enfants de moins de 3 ans (risque d'étouffement).

01.02.2019