

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

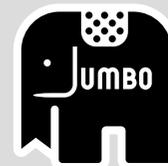
escaleajeux@gmail.com



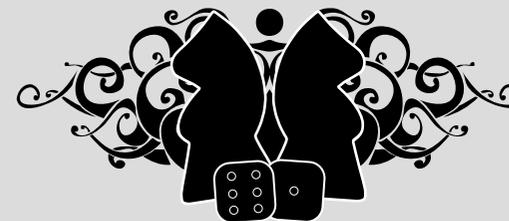
7. Le joueur dont le cheval a été renvoyé devra refaire un 6 au lancé de dé afin de pouvoir rejouer avec son cheval (voir point 3).
8. Lorsque vous obtenez un 6 au lancé de dé, vous pouvez choisir entre faire sortir un autre cheval de l'écurie ou simplement faire avancer celui qui se trouve sur le parcours. Dans les 2 cas, vous pourrez relancer le dé.
9. A la fin du parcours, les chevaux devront traverser les cases numérotées de 1 à 6 afin de franchir la ligne d'arrivée. Pour ce faire, vous devez vous arrêter sur la case devant celles numérotées. Si vous avez obtenu plus de points que ceux dont vous avez besoin pour pouvoir vous y arrêter, ils ne comptent pas. Chaque cheval rentre dans sa propre écurie.
10. Pour arriver sur la case 1, vous devez obtenir un 1 au lancé de dé, pour arriver sur la case 2, vous devez obtenir un 2 au lancé de dé et ainsi de suite jusqu'au 6 pour lequel vous pouvez lancer un 6. Lorsque vous arrivez sur la case 6, vous atteignez la ligne d'arrivée et vous pouvez ranger votre cheval sur le côté du plateau de jeu. Pour atteindre la ligne d'arrivée, il faut lancer un 6.
11. Deux chevaux ne peuvent pas se trouver sur la même case numérotée. Si vous voulez, par exemple, déplacer un cheval sur la case 1, celle-ci doit être libre.

Le gagnant.

Vous gagnez la partie si vous êtes le premier dont les 4 chevaux ont franchi la ligne d'arrivée.



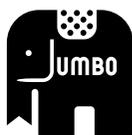
12548



PAARDJESPEL LES PETITS CHEVAUX



**Spelregels
Règles du jeu**



Made by Koninklijke Jumbo B.V, part of JumboDiset, Zaandam, NL
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, NL

www.jumbo.eu



NL Opgelet: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.
Verstikkingsgevaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

F Attention : Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction.

Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

SPELREGELS

Voor 2 tot 4 spelers, vanaf 6 jaar.

Inhoud

1 speelbord met 4 paardjes van 4 verschillende kleuren; 16 paardjes:
4 rode, 4 groene, 4 blauwe en 4 gele; 1 dobbelsteen.

Doel van het spel

Elke speler moet zijn paardjes, nadat ze het hele parcours hebben gelopen, veilig over de eindstreep brengen.

Vorbereiding

Voor 3 of 4 spelers: elke speler kiest een stal en plaatst er 4 paardjes van dezelfde kleur in. Voor 2 spelers: elke speler kiest 2 stallen tegenover elkaar – rood en blauw of groen en geel – en plaatst er de paardjes van dezelfde kleur in.

Spelregels

1. Je speelt in de richting van de wijzers van een klok.
2. Elke speler gooit de dobbelsteen: degene die het hoogste gooit, mag beginnen.
3. Om een paardje uit de stal te mogen halen, moet je eerst een 6 gooien. Dan mag je het paardje op het eerste vak van het parcours zetten en de dobbelsteen nog een keer gooien.
4. De paardjes mogen zoveel vakken vooruit als het aantal ogen dat gegoooid is met de dobbelsteen. Ze lopen in de richting van de pijl die op het eerste vakje staat.
5. Een paardje mag over een ander paardje heen springen.
6. Wanneer jouw paardje op een vak komt waar een paardje van een tegenstander staat, mag je dat eraf gooien en moet het terug naar zijn stal. Jouw paardje mag blijven staan.
7. Een paardje dat in zijn stal is teruggezet mag pas weer uit zijn stal komen, wanneer je een 6 gooit.
8. Als je een 6 gooit mag je kiezen of je een nieuw paardje uit de stal haalt of dat je een paardje dat al in het spel is, 6 stappen vooruit laat doen. In beide gevallen mag je nog een keer gooien.
9. Aan het einde van het parcours, moeten de paardjes de vakjes, die van 1 tot 6 genummerd zijn, van hun eigen stal zien te bereiken. Je stopt op het vakje voor de genummerde vakjes. Eventuele ogen die je extra hebt gegoooid vervallen. Paardjes van een andere stal mogen niet op deze vakjes komen.
10. Om op vakje nummer 1 te komen, moet je een 1 gooien met de dobbelsteen; om op vakje 2 te komen moet je een 2 gooien enz. tot vakje nummer 6, waarvoor je een 6 moet gooien. Dit geldt ook voor paardjes die al op de genummerde vakjes staan. Wanneer het paardje vakje nummer 6 heeft bereikt, gaat hij over de eindstreep en mag je het paardje

van het bord halen. Om met een paardje over de eindstreep te komen moet je dus altijd een 6 gooien.

11. Twee paardjes mogen niet samen op een vakje van hetzelfde nummer staan. Als men bijvoorbeeld een paardje op vakje nummer 1 wil zetten, dan moet dat vakje leeg zijn.

De winnaar

Je wint als je de eerste bent van wie vier paardjes over de eindstreep zijn.



RÈGLES DU JEU

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans.

Contenu de la boîte

1 plateau de jeu reprenant 4 écuries de couleurs différentes, 16 chevaux : 4 rouges, 4 verts, 4 bleus et 4 jaunes et 1 dé.

But du jeu.

Chaque joueur doit ramener ses chevaux, après qu'ils aient effectué le parcours complet, sur la ligne d'arrivée.

Préparatifs.

Pour 3 à 4 joueurs : Chaque joueur choisit une écurie et y place les chevaux correspondants à la couleur de celle-ci.

Pour 2 joueurs : Chacun choisit deux écuries placées l'une en face de l'autre – respectivement rouge et bleue ou verte et jaune – et y place les chevaux des couleurs correspondantes.

Règles du jeu.

1. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre
2. Les joueurs lancent chacun le dé et celui qui a obtenu le chiffre le plus élevé commence la partie.
3. Pour pouvoir sortir un cheval de son écurie il faut obtenir un 6 au lancé de dé. On place ensuite le cheval sur la première case de son parcours et on relance le dé.
4. Les chevaux avancent du nombre de cases indiqué sur le dé et ce dans le sens des flèches indiqué sur les cases initiales.
5. Un cheval peut sauter au-dessus d'un autre.
6. Lorsque votre cheval arrive sur une case occupée par un adversaire, ce dernier est renvoyé à l'écurie et vous restez sur la case.