



Schleich 

ÜBER STOCK UND STEIN

PAR MONTS ET PAR VAUX • PER PRATIE PER BOSCHI



Un jeu de dés coopératif pour 2 à 4 ami(e)s du Horse Club à partir de 7 ans

Oh non ! Le petit poulain Cookie est sorti de l'enclos tout seul. Il a exploré les environs avec curiosité et s'est un peu trop éloigné de Lakeside. Vous êtes les quatre amies du Horse Club, Sofia, Hannah, Lisa et Sarah. Ensemble, vous devez aider Cookie à retrouver son chemin jusqu'au centre équestre. Dépêchez-vous pour que le poulain puisse rentrer à l'écurie avant la tombée de la nuit !

IDÉE DU JEU

Pour raccompagner Cookie chez lui en toute sécurité, lancez les dés pour obtenir les symboles qui sont représentés sur les différentes cases du plateau de jeu. Si vous obtenez la lune au lancer de dés, il faut retourner une bande du plateau de jeu du côté « nuit ». Si Cookie atteint l'écurie avant qu'il ne fasse complètement noir, c'est-à-dire avant que toutes les bandes du plateau ne soient tournées avec le côté « nuit » au-dessus, vous avez remporté la partie ensemble.

MATÉRIEL



PRÉPARATIFS

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, détachez toutes les pièces des planches prédécoupées et enfoncez les obstacles dans les socles.

Posez les bandes de terrain les unes à côté des autres sur la table, le côté « jour » au-dessus : commencez par la bande sur laquelle on voit la caravane des amies du Horse Club. Elle est marquée d'un **1**. À droite de celle-ci, posez la bande qui porte un **2**. Posez ensuite les bandes de terrain restantes à droite, dans l'ordre de votre choix. Vous devez placer au bout de la rangée la bande de terrain numéro **12**, qui représente le centre équestre.

Placez Cookie sur une case de votre choix de la première bande.



Posez les 12 obstacles sur les cases avec ce symbole :



Placez les 10 jetons de collation sur les cases avec ce symbole :



Mélangez les 16 petites cartes d'action et distribuez-en une à chaque joueur. Posez la petite carte devant vous, face visible. Les petites cartes restantes constituent une pile face cachée – c'est-à-dire le côté avec le trèfle au-dessus – que vous posez à côté du plateau de jeu.

Préparez les 4 dés.

Chaque joueur choisit un marqueur de joueur. Celui-ci indique laquelle des 4 amies du Horse Club vous serez au cours la partie : Sofia avec Blossom, Hannah avec Cayenne, Lisa avec Storm ou Sarah avec Mystery. Si vous jouez à deux ou à trois, remettez les marqueurs de joueur restants dans la boîte du jeu. Et maintenant, c'est parti !



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les jeunes filles trouvent Cookie à proximité de leur caravane. Le chemin pour retourner à Lakeside passe par des terrains plus ou moins difficiles et par des paysages très différents, que vous pouvez reconnaître sur les cases du plateau de jeu :



Pour avancer, vous devez obtenir aux dés les symboles représentés sur les cases de paysage.

Vous jouez tous ensemble contre le jeu. Le ou la plus jeune d'entre vous prend les 4 dés et les lance en premier, puis vous lancerez les 4 dés à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Après le lancer de dés de chaque joueur, vous réfléchissez ensemble à la meilleure manière d'utiliser le résultat obtenu avec les 4 dés.

Remarque : Vous jouez ensemble, en équipe, vous pouvez donc vous conseiller les uns les autres. Discutez entre vous pour savoir dans quel ordre vous voulez utiliser les dés. Selon la combinaison pour laquelle vous opterez, vous avancerez plus ou moins. Vous ne pourrez pas toujours utiliser tous les dés. Les dés dont vous ne pourrez pas utiliser le symbole seront perdus. Essayez donc toujours de trouver la meilleure combinaison possible pour que Cookie arrive à Lakeside avant la tombée de la nuit.

QUEL EST LE RÉSULTAT OBTENU AUX DÉS ?

a) Un symbole de paysage

Les 6 différents paysages figurant sur le plateau de jeu sont identifiés par un symbole correspondant, que vous retrouvez sur les dés :



prairie



forêt



rivière



enclos



route

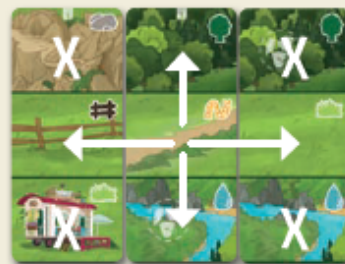


terrain
caillouteux

Si vous avez obtenu aux dés un symbole de paysage, regardez si ce symbole est représenté sur une case de paysage voisine de la case sur laquelle se trouve Cookie. Si c'est le cas, vous pouvez déplacer la figurine sur cette case.

Vous pouvez déplacer Cookie sur la case d'au-dessus, d'en dessous, de devant ou de derrière, mais pas en diagonale, c'est-à-dire pas sur les cases avoisinantes par les angles.

Si vous avez obtenu aux dés des symboles de paysage de plusieurs cases voisines les unes des autres, vous pouvez – en fonction de la manière dont vous combinez les dés – avancer de plusieurs cases. Pour que vous sachiez quel dé vous utilisez pour quelle case, le mieux est que vous posiez les dés sur les cases avec le symbole correspondant.



Attention obstacle ! Sur quelques cases se trouvent des obstacles. Pour pouvoir vous déplacer sur ces cases, vous devez avoir obtenu 2 fois le symbole nécessaire aux dés. Mais vous pouvez aussi contourner ces cases ou utiliser l'une de vos cartes d'action (voir plus bas).

b) Un cheval qui saute



Le cheval qui saute vous permet de déplacer Cookie d'une case vers le haut ou vers le bas sans avoir obtenu aux dés le symbole représenté sur la case. Avec ce symbole de cheval, vous pouvez même vous déplacer sur des cases avec des obstacles sans avoir obtenu aux dés les deux symboles nécessaires.

c) Un croissant de lune



Si vous obtenez aux dés un croissant de lune, cela signifie que l'obscurité commence doucement à tomber. À la **fin de votre tour de jeu**, c'est-à-dire **après** avoir exécuté le résultat des autres dés, vous devez donc tourner du côté « nuit » la bande de paysage côté « jour » qui se trouve la plus à gauche. Vous allez ainsi plonger progressivement le plateau de jeu dans l'obscurité. Si Cookie se trouve sur la bande concernée, vous retournez tout de même la bande.

Attention : Si, au début d'un tour de jeu, Cookie se trouve sur une bande de terrain tournée du côté « nuit », le jeu devient plus difficile. Dans l'obscurité, vous voyez moins bien et vous avancez plus lentement. Une fois que vous avez lancé les dés, vous devez mettre de côté l'un des 3 dés montrant un symbole de paysage. Vous ne pourrez pas utiliser ce dé au cours de ce tour, même pas en association avec une carte d'action. À vous de décider ensemble quel dé vous laissez de côté. Peut-être y a-t-il un dé dont le symbole ne vous aurait de toute façon pas aidé au cours de ce tour.

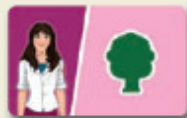
d) Un trèfle



Si vous obtenez un trèfle aux dés, des ami(e)s viennent vous apporter leur aide. Prenez une petite **carte d'action** sur la pile et posez-la devant vous, face visible. Vous pouvez utiliser la carte d'action immédiatement ou la garder pour un tour ultérieur. Vous ne pouvez utiliser chaque petite carte qu'1 fois. Vous la remettez ensuite en dessous de la pile.

Les petites cartes d'action vous permettent de réaliser les actions suivantes :

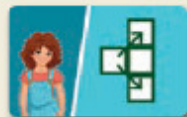
Caroline Kramer est la mère d'Hannah et en tant que vétérinaire, elle est toujours prête à aider les animaux en détresse. Les cartes d'action sur lesquelles Caroline apparaît peuvent être utilisées à la place d'un dé. S'il vous manque par exemple un arbre lors d'un tour pour pouvoir entrer dans la forêt, vous pouvez utiliser à la place la petite carte d'action avec l'arbre.



Anna Collins est la propriétaire du cheval de Sofia, Blossom. Cette brillante femme d'affaires a toujours un bon conseil à donner aux amies du Horse Club. Avec cette carte d'action, vous pouvez transformer un symbole de paysage obtenu aux dés en un autre symbole de paysage. Si vous obtenez par exemple une clôture aux dés, vous pouvez tout de même vous déplacer dans une prairie, dans une rivière ou sur une route.



Mia, est la petite sœur d'Hannah. Avec son poney shetland Spotty, elle explore les environs de Lakeside. Avec une carte d'action sur laquelle Mia est représentée, vous pouvez exceptionnellement vous déplacer en diagonale. Vous n'avez pas besoin pour cela d'avoir obtenu aux dés le symbole de paysage correspondant à la case concernée.



Tom, professeur d'équitation apprécié, vous montre comment surmonter les obstacles. Cette carte d'action vous permet de vous déplacer sur une case avec un obstacle sans forcément avoir obtenu 2 fois le symbole nécessaire aux dés. Si vous utilisez 1 dé avec le symbole requis associé à cette carte, vous pouvez en effet avancer Cookie sur la case présentant un obstacle.



Les jetons de collation



Une chevauchée aussi longue donne faim et soif aux chevaux. Sur 10 cases de paysage, vous trouverez de l'eau, des pommes et des carottes. Pour que Cookie et les 4 chevaux des amies du Horse Club n'arrivent pas à Lakeside complètement épuisés, vous devez vous déplacer sur ces cases de paysage et ramasser les jetons. Pour gagner, il est nécessaire d'avoir ramassé tous les jetons de collation.

FIN DE LA PARTIE

Vous avez remporté la partie ensemble si Cookie atteint l'écurie à Lakeside avant que toutes les bandes du plateau de jeu ne soient tournées du côté « nuit » et si vous avez ramassé tous les jetons de collation. Bien joué ! Vous formez une bonne équipe !

Vous avez perdu ensemble si toutes les bandes du plateau de jeu sont tournées du côté « nuit » avant que vous n'ayez atteint l'écurie et / ou si vous n'avez pas ramassé tous les jetons de collation. Vous devriez essayer tout de suite de rejouer !