

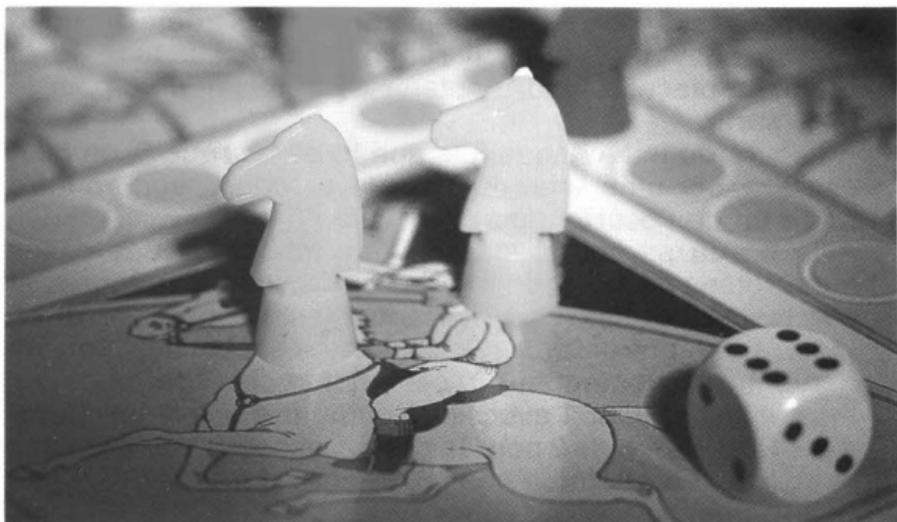
POCKETABLE®

PETITS CHEVAUX

REGLE DU JEU

L'ancêtre des petits chevaux (ou jeu de dada) est le "Pachisi". Ce jeu, vieux de plus d'un millier d'années, est encore pratiqué sous sa forme originale, en Asie et en Amérique du Sud.

Il s'agit là d'une version modifiée, plus moderne, mais les règles de base n'en demeurent pas moins les mêmes.



■ Présentation du jeu

Le jeu de petits chevaux se joue de 2 à 4 joueurs. Chaque joueur choisit une écurie et les 4 chevaux de la couleur correspondante. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et déplace un de ses chevaux. Le vainqueur est le premier joueur à placer ses chevaux à l'arrivée après qu'ils ont fait un tour de piste complet.

■ Contenu

- 1 plateau de jeu
- 16 pions "chevaux" : 4 rouges, 4 verts, 4 bleus et 4 jaunes
- 1 dé

■ Préparation du jeu

- A 3 et 4 joueurs : chacun choisit 1 écurie et y place les 4 chevaux de la couleur correspondante.
- A 2 joueurs : chacun choisit 2 écuries opposées (rouge et bleue ou verte et jaune) et y place les chevaux de la couleur correspondante.

■ Déroulement de la partie

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur lance le dé ; celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence.

Pour faire sortir un cheval de l'écurie, les joueurs doivent obligatoirement obtenir un 6. Ils placent alors le cheval sur la première case de leur parcours (même couleur) et rejouent.

Les chevaux se déplacent du nombre exact de cases indiqué par le dé, dans le sens de la flèche située sur chaque case départ.

Un cheval n'a pas le droit de sauter par-dessus un autre cheval (qu'il soit adverse ou de la même écurie). Si tous les chevaux d'un joueur sont bloqués, le joueur passe son tour.

Exemple : si un joueur fait un 5 avec le dé et si 3 cases séparent son cheval d'un autre cheval le précédant, il reste où il est.

Si un cheval arrive exactement sur une case déjà occupée par un cheval adverse, il renvoie celui-ci à l'écurie et prend sa place. Il faudra obtenir de nouveau un 6 pour le faire sortir.

Au cours du jeu, chaque fois que le dé marque 6, on peut soit avancer un cheval déjà sur le parcours, soit en faire sortir un de l'écurie, puis on rejoue.

A la fin du parcours, les chevaux atteignent des cases numérotées de 1 à 6, de même couleur que leur écurie, et sur lesquelles les chevaux adverses ne peuvent aller. Mais, pour entrer dans la case 1, les chevaux doivent parvenir exactement sur la case qui la précède.

Puis, il faut obtenir 1 avec le dé pour faire entrer un cheval dans la case 1, puis 2 pour la case 2, et ceci jusqu'à la case 6. Lorsqu'il a atteint la case 6, le cheval franchit l'arrivée et sort du jeu.

Deux chevaux ne peuvent occuper la même case et pour faire entrer un second cheval, il faut que la case 1 soit libre, puis la case 2, etc.

■ Fin de la partie

Le vainqueur est le premier joueur dont les 4 chevaux ont franchi l'arrivée.



The design of the game boards and pieces as well as the words "POCKETABLE" are the trademarks of SYU Creation Co., Ltd., Tokyo, Japan.
Product devices licensed by GILCO LTD.

© 1993 SYU Creation Co., Ltd., Tokyo, Japan
© 1993 JEUX NATHAN S.A. - 3-5, avenue Gallieni
94250 Gentilly - FRANCE
Droits réservés pour tous pays. MADE IN JAPAN.