

GRANDIR avec **NATHAN.com**

Conseils, activités, jeux et coloriages pour vos enfants



- ▶ Une histoire par jour... ou plus!
- ▶ Les premiers jeux de société
- ▶ Les animaux, sa grande passion!
- ▶ Apprendre par le jeu...

♥ www.grandiravecnathan.com

photo © Pressmaster / Shutterstock.com

Nathan

illustré par *élisa géhin*

© 2020 Diset

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan par Diset S.A :
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne
Groupe Jumbodiset - www.diset.fr

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur jeux.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

réf. 31 544

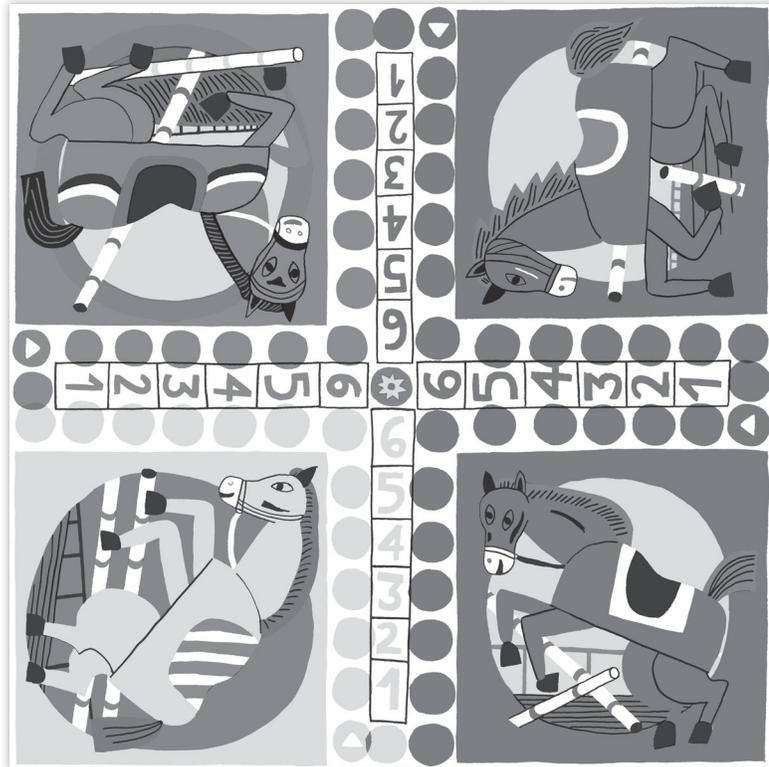
LES PETITS CHEVAUX



4+

Nathan

POUR 2 À 4 JOUEURS



Contenu : un plateau à monter en 4 parties (32 x 32 cm), 8 pions (3 x 5 cm) et un dé en bois.

COMMENT JOUER ?

Chaque joueur choisit **sa couleur** (jaune, bleu, orange ou vert) et pose ses 2 chevaux dans l'écurie de même couleur.

Chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs lancent le dé pour essayer de **faire un 6** et **sortir un cheval de son écurie** en le posant sur la case marquée d'une petite flèche. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Quand un cheval est sorti de l'écurie et que c'est à son tour de jouer, le joueur fait **avancer son pion sur le parcours** suivant le **nombre indiqué par le dé**, dans le sens des flèches.

Un cheval **ne peut pas en dépasser un autre** : si un autre cheval (même s'il est de même couleur) se trouve sur son trajet, il doit reculer du nombre de cases en trop. Si un cheval tombe sur **une case déjà occupée** par celui d'un autre joueur, il le renvoie dans son écurie de départ.

Quand un joueur **obtient un 6**, il peut relancer le dé, ou bien sortir son autre cheval de l'écurie.

FIN DE LA PARTIE

Après avoir effectué **le tour complet du plateau**, le cheval doit tomber **exactement sur la dernière case** de son parcours : si le dé indique un nombre trop élevé, il recule du nombre de cases en trop.

Une fois que le cheval se trouve sur la dernière case, il peut remonter **l'échelle des chiffres**, case par case. Pour cela, il doit obtenir un 1 avec le dé pour aller sur la case 1, puis un 2, puis un 3 et ainsi de suite jusqu'au centre, qu'il atteint en faisant un 6.

Le premier joueur à mener **un cheval** jusqu'au centre du plateau a gagné.

