

Ludo & Co

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold



X 4

(F) Règle du jeu

Ludo & Co

Jeu des petits chevaux

But du jeu :

Être le premier à atteindre le centre du plateau avec ses 4 pions.

Déroulement de la partie :

Chaque joueur place ses pions sur le cheval de sa couleur (écurie).
Chaque lancé de dés permet d'avancer 2 pions :

- **Un double** : permet de sortir un pion sur la première case de sa couleur avec une étoile. **Variante** : un 6 permet la sortie d'un pion.

Ensuite on peut additionner le nombre de points des dés pour avancer un pion ou jouer séparément le nombre de points par pion.

Cas spéciaux :

- Si on tombe sur une case déjà occupée par un pion, on prend la place de ce pion qui est renvoyé dans son écurie.
- Si on doit dépasser une case déjà occupée par un pion, on s'arrête sur la case juste devant ce pion.

Après un tour complet, les pions se placent sur la dernière case de leur parcours (juste avant le départ de leur couleur)

Si le nombre de points obtenus avec l'un des dés dépasse le nombre de case à parcourir pour y arriver, les pions reculent d'autant de points en trop. Une fois arrivé pile sur cette case, on doit d'abord faire un 1 pour accéder à la case 1 de l'échelle, puis un 2 pour la case 2... et ainsi de suite jusqu'au 6. Enfin un deuxième 6 fait sortir le pion gagnant.

Variante : pour une partie plus courte on conviendra que le joueur a gagné lorsque ses 4 pions sont sur l'échelle.



Jeu de l'oie

But du jeu :

Arriver le premier juste à la case 63.

Déroulement de la partie : A tour de rôle, les joueurs lancent les dés et avancent leur pion du nombre de cases égal au résultat des dés. Lorsqu'un pion arrive sur une case occupée par un autre pion, ce dernier recule jusqu'à la case occupée par le pion qui vient de lui prendre sa place.

Au premier lancé de dés, si un joueur fait 9 avec un 6 et un 3, il va directement à la case 26.



Les cases spéciales :

les cases « oies » 9, 18, 27, 35, 47, permettent au joueur d'avancer une deuxième fois du nombre de points obtenu au dernier lancer du dé.

case 6 (pont) fait avancer jusqu'au deuxième pont case 12.

case 19 (oreiller) fait passer un tour.

case 31 (puits) et case 52 (la cage) retiennent le joueur jusqu'à ce qu'un autre joueur y tombe à son tour. Variante : fait passer 2 tours.

case 42 (labyrinthe) fait reculer jusqu'à la case 30.

case 58 (tête de mort) renvoie à la case 1.

Attention : lorsqu'un joueur dépasse la case 63, il recule d'autant de cases qu'il a de points en plus.

