

Petits chevaux Ludo



CLASSIC BY DJECO

5-10



FR

GB

D

NL

E

I

B

DK

S

GR



Petits chevaux - Ludo

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



X4



F Règle du jeu

Petits chevaux



De
5 à 12 ans



2 - 4
joueurs



15 min

Contenu : 1 plateau de jeu, 16 pions (4 par couleur), 1 dé

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

Déroulement de la partie : Chaque joueur place ses 4 pions sur la case « animal » de sa couleur.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le plus jeune commence et lance le dé.



Déplacement des pions:

Pour sortir un pion de sa case animal et venir le placer sur la première case de son parcours, le joueur doit faire un 6 avec le dé.

Une fois un pion sorti, le joueur le fait avancer du nombre de cases égal aux points du dé.

S'il a plusieurs pions sortis, le joueur décide, au choix, de bouger tel ou tel pion.

Dès qu'il fait un 6 le joueur peut choisir de faire sortir un nouveau pion ou de faire avancer de 6 un pion déjà sorti puis dans les 2 cas il rejoue et lance à nouveau le dé.

Dès lors que plusieurs pions sont sortis et avancent sur le parcours, il se peut qu'ils se talonnent.

Les pions ne peuvent pas se dépasser. Un pion dont la route est barrée par un autre pion ne peut donc le dépasser et viendra se placer sur la case précédente.

En revanche, si le tirage au dé permet à un joueur de déplacer son pion exactement sur une case déjà occupée par un autre pion, il le fait « sauter » : il prend sa place et le pion est renvoyé au repos sur la case animal de sa couleur.

La montée au Ciel

Après un tour complet, les pions se placent sur la dernière case de leur parcours, au pied de l'escalier qui les conduira au ciel et dont les cases sont numérotées de 1 à 6.



Pour avancer sur la case n°1 il faut faire un 1 au dé... Puis, pour avancer sur la case n° 2 il faut faire un 2 et ainsi de suite jusqu'à la case n°6.

Enfin, pour faire sortir un pion du plateau, après la case n°6, le joueur doit refaire un 6 au dé.

Fin de la partie :

Le premier joueur à avoir sorti ses 4 pions du plateau gagne la partie.

Les autres peuvent continuer à jouer et se classent par ordre d'arrivée.