

and also mean:

- If a player realizes that another player has failed to notice or forgotten to chase off the animal of another player, the figure is returned to its player.
- Chasing off is possible not only forwards but also backwards.
- Whoever rolls a Three, three times in a row, has to take one of their animals from the game board and start a new round with it.

Maybe you can think of further rules.

Lucy & Pepe

Une course pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Illustration : Ulrike Fischer

Contenu :

1 plateau de jeu, 4 chats, 4 chiens, 1 dé,
1 règle du jeu

But du jeu :

Qui va emmener en premier ses deux animaux sur les cases d'arrivée correspondantes ? Attention : le chat et le chien vont se faire la course et il faudra parfois revenir à la case de départ ...

Préparatifs :

Poser le plateau de jeu et le dé au milieu de la table. Chaque joueur prend les deux animaux d'une couleur et les pose devant lui. S'il y a moins de quatre joueurs, on remet les animaux en trop dans la boîte.

Déroulement d'une partie :

Jouez chacun à votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra aboyer le plus fort commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant une fois le dé.

- **Si le dé tombe sur un trois**, il pose l'un de ses animaux sur la case de départ de couleur correspondante et lance le dé encore une fois.
- **Si le dé ne tombe pas sur un**

trois, il lance le dé une deuxième fois et, s'il le faut, une troisième fois pour obtenir un trois.

Pour avancer les pions, suivre les règles ci-dessous :

- Les animaux sont toujours avancés dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Celui qui a un trois jette le dé encore une fois.
- Celui qui a un trois et qui a encore un animal devant lui doit utiliser ce trois et poser l'animal sur la case de départ.
 - Le joueur dont c'est le tour de

jouer et qui n'a pas de pion dans le jeu, a le droit de lancer le dé jusqu'à trois fois de suite.

- En avançant le pion, on compte toutes les cases, même celles qui sont occupées.
- Toujours avancer le pion du nombre total de points du dé.
- Si on ne peut pas avancer le pion du nombre correspondant de cases, on devra passer son tour. On ne chassera pas ses propres pions.
 - Celui qui atterrit sur une case occupée fait la chasse à cet animal et redonne le pion au joueur.

- Les cases d'arrivée ne doivent être occupées que par les animaux de la couleur correspondante. Une fois sur ces cases, les animaux ne peuvent plus en être chassés.

Fin de la partie :

La partie est terminée dès qu'un joueur a emmené en premier ses deux animaux sur les cases d'arrivée correspondantes : il gagne la partie.

Règles supplémentaires :

Le jeu sera plus compliqué
et ...

aussi un peu plus
pimenté si on applique les règles
suivantes :

- Un joueur se rend compte que l'un des autres joueurs a oublié de faire la chasse à un autre animal ? Ce pion est redonné au joueur.
- On a le droit de faire la chasse en allant à reculons.
- Celui qui a un trois trois fois de suite doit retirer l'un de ses pions. Il ne jouera avec ce pion qu'au tour suivant.

Aurez vous peut-être d'autres idées pour
trouver des règles supplémentaires !