

Une course

F

Pony Peppermint

palpitante pour satisfaire le petit poney

Jeux Ravensburger® n° 23 288-8

Pour 2 à 4 amis des poneys à partir de 5 ans

Auteurs : Ingeborg Ahrenkiel / Cornelia Keller

Illustrations : Imke Kretzmann

Design : Ideenfabrik

Contenu :

- 1 plateau de jeu (en 2 parties)
- 10 médailles Peppermint
- 10 pièces Selle (marron)
- 10 pièces Paille (jaunes)
- 10 pièces Entretien (bleus)
- 10 pièces Foin (verts)
- 10 pièces Carottes (orange)
- 1 dé Couleurs avec un symbole porte-bonheur.



Peppermint est le poney dont tous les enfants rêvent :
un véritable amour ! Mais il faut s'en occuper sans arrêt :
le brosser, le nourrir, le monter...

Peppermint adore les feuilles de trèfle, mais aussi les carottes et le foin. Mais il a également besoin que l'on nettoie son box et que l'on y mette de la paille fraîche. Celui qui apporte à Peppermint tout ce dont il a besoin aura bien mérité une médaille !

Ce jeu apprend aux enfants à s'occuper d'un poney, ainsi qu'à prendre des risques mesurés.

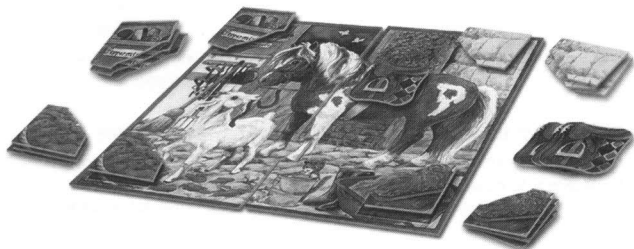
Le but du jeu

consiste à accumuler le maximum de médailles Peppermint.

Préparation

Assembler les deux parties du plateau de jeu et l'installer au milieu de la table.

Détacher soigneusement les médailles Peppermint et les différentes pièces des planches pré-découpées. Conserver de préférence les médailles dans le couvercle de la boîte ; ils serviront plus tard. Trier les pièces par couleur et placer chaque pile à côté du plateau. Poser ensuite une pièce sur chaque emplacement correspondant du plateau. Garder le fond de la boîte (pour récupérer les pièces) et le dé à portée de main. La partie peut commencer.



Conseil : Désigner un meneur de jeu (de préférence le joueur le plus âgé). À chaque fois qu'un joueur a terminé son tour, il vérifie que les 5 couleurs de pièces ont été replacées sur le plateau. Il est également chargé des médailles.

Déroulement du jeu

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Quand vient son tour, le joueur prend la boîte devant lui. Il lance le dé et peut y mettre la pièce du plateau correspondant à la couleur obtenue. Si le dé indique le fer à cheval, il prend la pièce de la couleur de son choix.

Il doit maintenant se décider :

Il assure son coup et s'arrête ou il aime prendre des risques et essaye de gagner une pièce supplémentaire.

S'il décide de s'arrêter, il peut prendre la pièce récupérée dans la boîte et la placer devant lui. Il passe alors la boîte et le dé à son voisin de gauche.

S'il décide de s'emparer de plusieurs pièces, il relance le dé. Il prend la pièce correspondante du plateau et la place dans la boîte.

Mais attention : S'il obtient deux fois la même couleur et que la pièce n'est plus sur le plateau, son tour s'arrête immédiatement ! Il ne gagne aucune pièce ce tour-ci et doit au contraire passer la boîte à son voisin et les pièces qu'elle contient déjà.

Celui qui a de la chance peut gagner jusqu'à 5 pièces par tour. Il peut aussi décider de s'arrêter à tout moment et prendre les pièces accumulées jusqu'ici dans la boîte.

Ne pas oublier :

À chaque fois qu'un joueur a fini son tour, compléter le plateau de jeu avant que le joueur suivant ne lance le dé.

