

JEU DES PETITS CHEVAUX (CAYRO – règle reconstituée par Clom)

Jeu de parcours pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Contenu

1 plateau de jeu

1 dé ordinaire

4 x 4 pions (bleus, rouges, jaunes, verts) : ce sont les petits chevaux.

La règle du jeu

Préparatifs

Le plateau est placé au centre de la table.

Chaque joueur choisit une couleur et place ses pions dans le cercle de même couleur.

Le jeu

Le plus jeune joueur prend le dé. S'il fait 6, il joue une 2^e fois et fait avancer un de ses pions du nombre indiqué par le dé. Puis c'est le tour du joueur suivant qui lui aussi doit absolument faire 6 pour commencer.

NB. Les pions se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre (donc, en remontant les chiffres).

Les tours suivants, le joueur ayant déjà sorti un pion peut faire avancer celui-ci.

Pour en sortir d'autres, il devra à chaque fois d'abord faire 6 (et puis rejouer).

Si un joueur arrive sur une case déjà occupée par un joueur adverse, le pion de ce dernier sera renvoyé au départ (= à l'écurie) où il devra recommencer la partie. Par contre, deux pions de la même couleur peuvent se trouver sur la même case.

Quand un pion, après avoir fait le tour du plateau, arrive sur les cases de sa couleur, il est protégé et ne peut plus être renvoyé au départ par un autre pion.

Le gagnant est le premier joueur à avoir conduit un de ses pions dans le carré central. Pour y arriver, il devra peut-être faire plusieurs marches-arrière.

Protection des pions

Les cases ayant un cercle sont des cases-refuges : les pions ne peuvent pas en être chassés. Donc, des pions de couleurs différentes peuvent se trouver sur une même case à cercle.

MAIS les cases à cercle avec une couleur ne peuvent être occupées que par des pions de cette couleur. Les autres pions peuvent les survoler mais pas s'y arrêter.

Variantes possibles

- Décider que pour gagner, un joueur doit faire rentrer tous ses pions, dont au moins un au centre.
- Décider qu'il y a **blocus** si 2 pions de même couleur se trouvent sur la même case : dans ce cas, une autre couleur ne peut pas ni s'y poser, ni la dépasser. Ce pion doit donc passer son tour. Le blocus est levé dès qu'un des 2 pions est reparti : les autres joueurs peuvent passer et, le cas échéant, arriver sur la case de l'ex-blocus ou sur celle où se trouve à présent le pion reparti et en éjecter un des ex-bloqueurs.
- Décider que le tour se fera en suivant les chiffres dans l'ordre croissant. Notons cependant que cela déforce les joueurs car alors la case de protection de leur couleur se trouve au départ et non pas juste avant l'arrivée, ce qui est beaucoup plus utile.

!!! Bien se mettre d'accord avant le départ dans le choix des règles suivies.

Bon amusement !

JEU DE L'OIE (CAYRO – règle reconstituée par Clom)

Jeu de parcours pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Contenu

1 plateau de jeu
2 dés ordinaires
4 pions (un par joueur, de couleur différente)
La règle du jeu

Préparatifs

Le plateau est placé au centre de la table.
Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case de départ (= case avec une oie, précédant la case n° 1).

Le jeu

Chaque joueur, à son tour (en commençant par le plus jeune), lance les deux dés et avance son pion du nombre de points indiqués par les dés.

Si, au premier jet de dés, le joueur fait 3+ 6, il place son pion sur la case 26.

S'il fait, toujours au premier jet, 4 + 5, il va au 53.

Les cases suivantes entraînent des actions particulières :

Au 6 (le pont) aller au 12 ;

Au 19 (l'auberge) passer 2 fois son tour ;

Au 26 (2 dés) relancer les dés ;

Au 31 (le puits) attendre qu'un autre joueur vienne le délivrer (joueur qui prendra la place du délivré) ;

Au 42 (le labyrinthe) retourner au 30 ;

Au 52 (la prison) attendre comme au 31 avec la même conséquence pour le libérateur ;

Au 58 (la tête de mort) recommencer au 1.

Si un joueur arrive sur une case où il y a déjà un autre joueur, il renvoie celui-ci sur la case qu'il vient de quitter.

Si un joueur arrive sur une case avec une oie (9/18/27/36/45/54), il rejoue avec le même nombre de points.

Le gagnant est le premier arrivé au 63.

Si l'on dépasse cette case, il faut revenir en arrière avec les points en trop.

Le recul est soumis aux mêmes que l'aller.

Ce jeu traditionnel connaît de nombreuses variantes.

Variante suggérée pour raccourcir la durée du jeu

Le premier arrivé (ou qui dépasse le 63) est le gagnant.

Comme pour le jeu précédent l'important est de bien se mettre d'accord sur les règles.

Bon amusement !