Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

LE JEU CLASSIQUE

LES PETITS CHEVAUX

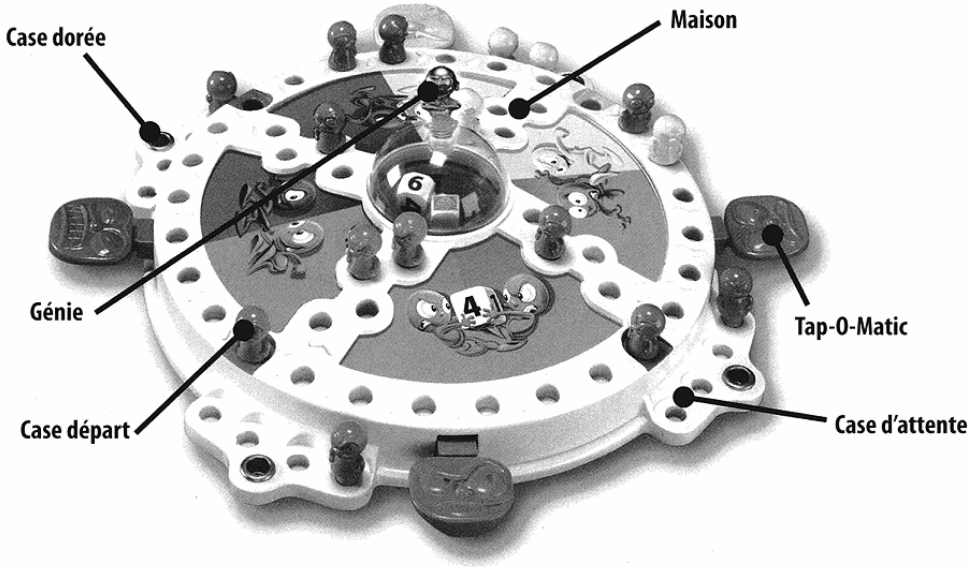
AGE 6+ | 30 | 2–4 JOUEURS

CONTENU

Jeu Les Petits Chevaux avec Tap-O-Matic, 4 palettes, un génie et 16 bonhommes de 4 couleurs.

ASSEMBLAGE

1. Déposer chaque palette dans l'espace de couleur correspondante.
2. Insérer les bonhommes dans leurs cases d'attente de couleur correspondante.
3. Introduire le génie dans le Tap-O-Matic.



BUT

Être le premier joueur à ramener ses petits bonhommes à la maison grâce au génie « génial » !

LE JEU

Chacun choisit une couleur. Le plus jeune joueur commence la partie qui se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A VOTRE TOUR:

1. Frappez votre palette pour secouer le dé. Si vous obtenez un 6, faites avancer l'un de vos bonhommes sur la case départ. **Remarque : chaque fois que vous obtenez un 6, frappez à nouveau !**
2. Si vous n'obtenez pas un 6, vous réessaierez au prochain tour ! (Voir ci-dessous comment utiliser le dé 'génie').
3. Si vous avez des bonhommes en piste et si vous obtenez un 6, vous pouvez **soit** mettre un autre petit bonhomme sur la case départ, **soit** faire avancer un bonhomme déjà en piste.
4. Si vous obtenez un 6 et que votre case départ est déjà occupée, vous **ne pouvez pas** faire sortir un autre bonhomme.
5. Si vous atterrissez sur une case déjà occupée par le bonhomme d'un autre joueur vous pouvez prendre sa place et le renvoyer à sa case d'attente ! (valable aussi pour les cases de départ). Si le joueur est protégé par le génie – désolé, vous ne pouvez pas avancer, cette fois.
6. Si le seul mouvement possible vous mène à une case occupée par l'un de vos bonhommes, restez où vous êtes.
7. Chaque fois qu'un bonhomme a fait tout le tour du plateau, vous pouvez le faire entrer dans la **maison**. Les cases maison peuvent être remplies dans n'importe quel ordre, mais il faut obtenir le nombre exact pour y faire entrer un bonhomme.

   Remarque: vous pouvez utiliser votre tour pour faire bouger un bonhomme dans les cases maison.
8. Le premier joueur dont tous les bonhommes sont rentrés à la maison remporte la partie !

Le génie

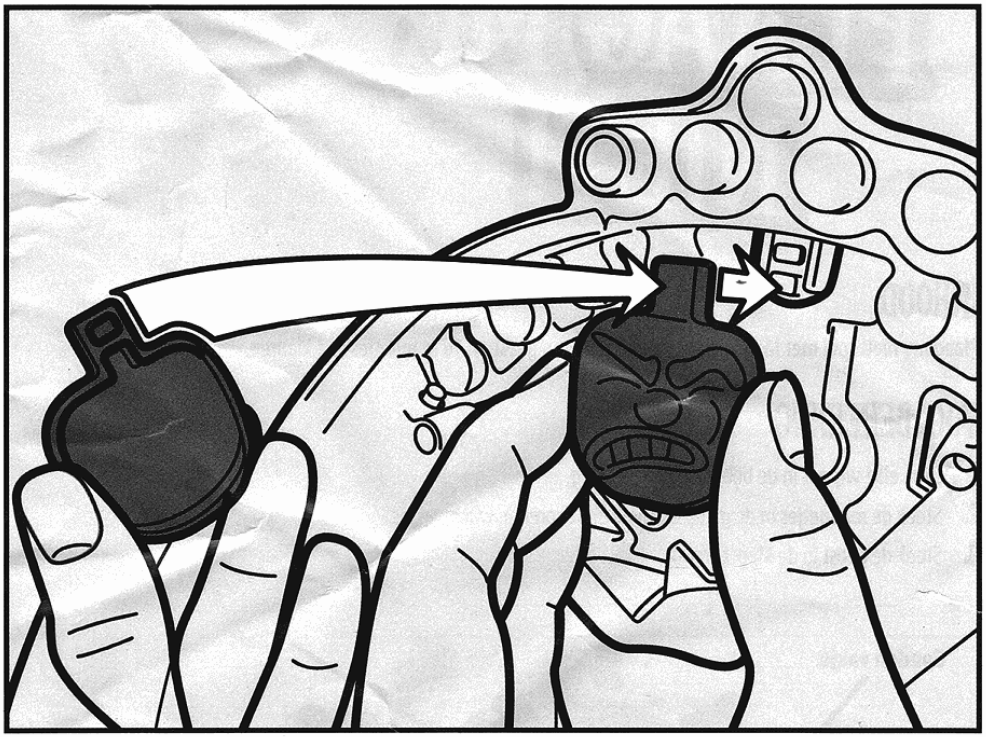
Surveillez le dé 'génie' à chaque fois que vous frappez la palette !

Si, en frappant la palette, vous obtenez ceci, le génie est à vous, qu'il soit sur le Tap-O-Matic ou entre les mains d'un autre joueur. Prenez le génie, même si vous n'avez aucun bonhomme en piste. Déposez-le sur votre case dorée. **Pendant tout le temps où le génie est à vous, vos bonhommes sont protégés. Les autres joueurs NE PEUVENT PAS les renvoyer à leur place ou prendre leur place sur la piste !**

Si le génie est entre vos mains et si, en frappant la palette, vous obtenez ceci, remettez-le dans le Tap-O-Matic. Vos bonhommes ne sont plus protégés.

RANGEMENT

Défaire les palettes et les insérer au dessous du plateau de jeu Les Petits Chevaux. Ranger les bonhommes dans les cases d'attente.



© 2009 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en Belgique par Hasbro België NV/SA, Industrialaan 1 bus 1,
1702 Groot-Bijgaarden, België.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs :
ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 03 87 82 76 20 – email : conso@hasbro.fr

Veuillez conserver nos coordonnées pour tout contact ultérieur.

www.hasbro.be

05091463310100

RÈGLE DU JEU (FR)

Découvrez un jeu unique des Petits Chevaux dans un niveau caché Eggsteroid de l'application Angry Birds Space, disponible dans la plupart des App Stores.

ANGRY BIRDS SPACE

SPACE RACE KIMBLE

TACTIC

5+ | 2 - 4

Alors qu'ils pensaient avoir sauvé leurs œufs, un robot venu d'ailleurs a débarqué et les a emportés vers une autre galaxie ! Les Angry Birds désormais dotés de nouveaux pouvoirs, repartent à la poursuite de leurs œufs!

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit une couleur de pion Angry Birds et place ses pions sur les 4 cases oiseaux de la couleur correspondante, juste derrière la case lance-pierres . Chacun appuie sur le dé bulle, celui qui obtient le plus grand nombre commence la partie !

Déroulement du jeu

Le premier joueur appuie sur le dé bulle. Il faut obtenir un 6 pour pouvoir sortir son premier pion et le placer sur sa case « lance-pierres ». Si tu n'obtiens pas de 6 en cliquant sur le dé bulle, et qu'aucun de tes oiseaux n'est en orbite (déjà sur le parcours), le tour passe au joueur suivant. Si tu obtiens un 6, tu peux placer un de tes pions sur la case lance-pierres. Maintenant appuie de nouveau sur le dé bulle, et boum ! Tu peux lancer ton oiseau en orbite en l'avançant du nombre de cases indiqué par le dé.

Obtiens un 6 pour placer un oiseau sur la case lance-pierres.

Pour déplacer tes oiseaux en orbite, tu comptes chaque case, même celles sur lesquelles se trouve déjà un oiseau. Si, par exemple, tu obtiens un 3 et que la troisième case est occupée par l'oiseau d'un autre joueur, dommage pour lui [Image 1] ! Son pion doit retourner sur une des cases oiseaux de sa couleur, et ne pourra en ressortir que lorsqu'il obtiendra un 6 . Tu peux aussi utiliser le 6 pour faire avancer un oiseau déjà en orbite ou pour en sortir un nouveau et tu peux ensuite rejouer en appuyant à nouveau sur le dé bulle.

Fin du jeu et gagnant

Le gagnant est le joueur qui aura réussi, après un tour de plateau, à placer le premier ses 4 oiseaux sur ses cases cochons, en obtenant le nombre exact pour les faire atterrir au bon endroit [Image 2].

Qui sera le meilleur de cette bataille dans l'espace ?
À vous de jouer…

Contenu : Plateau de jeu avec 1 dé bulle intégré, 16 pions Angry Birds (4 sets de 4 oiseaux).

Image 1

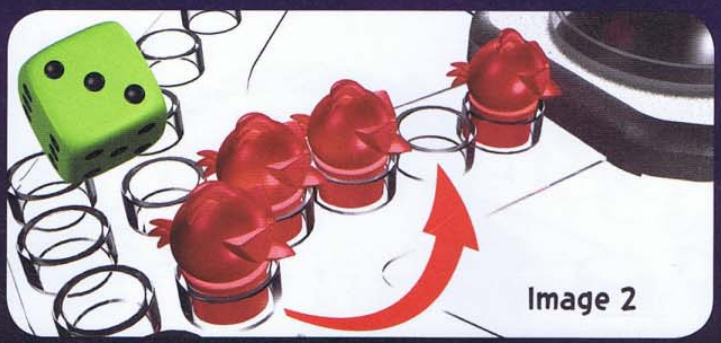


Image 2