

# Kimble

## Le jeu des Petits Chevaux

### Contenu du jeu:

1 plateau de jeu alveoli, 1 dé sous bulle intégré au plateau, 16 pions de jeu (4 couleurs différentes), règle de jeu

### But du jeu:

Faire le tour du plateau avec chacun de ses 4 pions, et les rassembler le premier, sur sa ligne d'arrivée. Tout au long de la partie, chaque joueur doit aussi tenter de renvoyer les pions de ses adversaires à la case départ.

### Préparation du jeu:

Chaque joueur choisit une couleur et place ses 4 pions sur la case "maison" de sa couleur respective. Si vous jouez à deux, vous pouvez jouer avec 2 couleurs chacun. Chaque joueur appuie sur le dé bulle, celui qui obtient le plus grand nombre commence la partie. A chaque fois qu'un joueur obtient un "6" il a le droit de rejouer.

### Déroulement du jeu:

Le premier joueur appuie sur le dé bulle. S'il obtient un "6" il peut sortir son premier pion et le placer sur la case "départ", et rejouer.

S'il n'obtient pas de "6", le tour passe au joueur suivant placé à sa gauche.

Schéma A: les pions se déplacent toujours dans le sens des aiguilles d'une montre et toutes les cases sont comptées qu'elles soient vides ou occupées.

Schéma B: si un pion tombe sur une case déjà occupée par un adversaire, le pion adverse est renvoyé à sa case "maison" et doit recommencer depuis le début.

Si votre case "départ" est occupée par un pion adverse, et que vous obtenez un "6", vous pouvez sortir l'un de vos pions et renvoyer le pion adverse à sa propre case "maison".

Chaque joueur a le droit de passer son tour si la situation ne lui paraît pas avantageuse.

Après un tour de plateau, chaque pion doit être placé sur la ligne d'arrivée de sa couleur en position 1, 2, 3 et 4.

Si un joueur possède un de ses pions en case 1 et obtient un "3" au dé, il peut déplacer son pion jusqu'en case 4 sur sa ligne d'arrivée.

Schéma C: si les cases 1, 2 et 4 de la ligne d'arrivée sont déjà occupées, et le dernier pion est en case X. Le joueur doit obtenir un "3" pour pouvoir placer son pion en case 3.

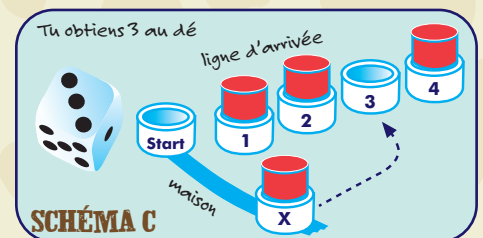
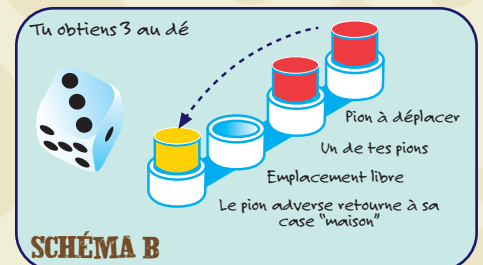
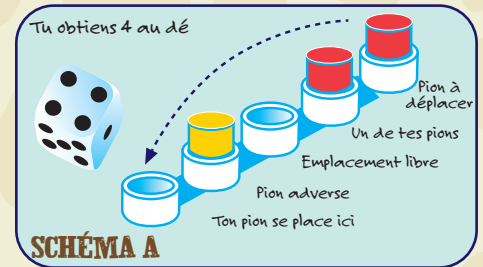
### Fin du jeu et gagnant:

Le gagnant est le joueur qui aura placé le premier, ses 4 pions sur sa ligne d'arrivée.

Le jeu continue jusqu'à ce que soient déterminés les deuxième et troisième finalistes.

### Variante pour l'arrivée:

Après un tour de plateau complet, pour pouvoir gagner il faudra être le premier à faire franchir la ligne d'arrivée à ses 4 pions: le premier pion devra obtenir un 6 au dé pour avancer sur la case 1 de la ligne, puis obtenir 2 au dé pour continuer d'avancer sur la case 2 et ainsi de suite jusqu'à la case 4 pour enfin sortir du plateau. Le second, le troisième et le quatrième pions devront procéder de même.



BONNE CHANCE!