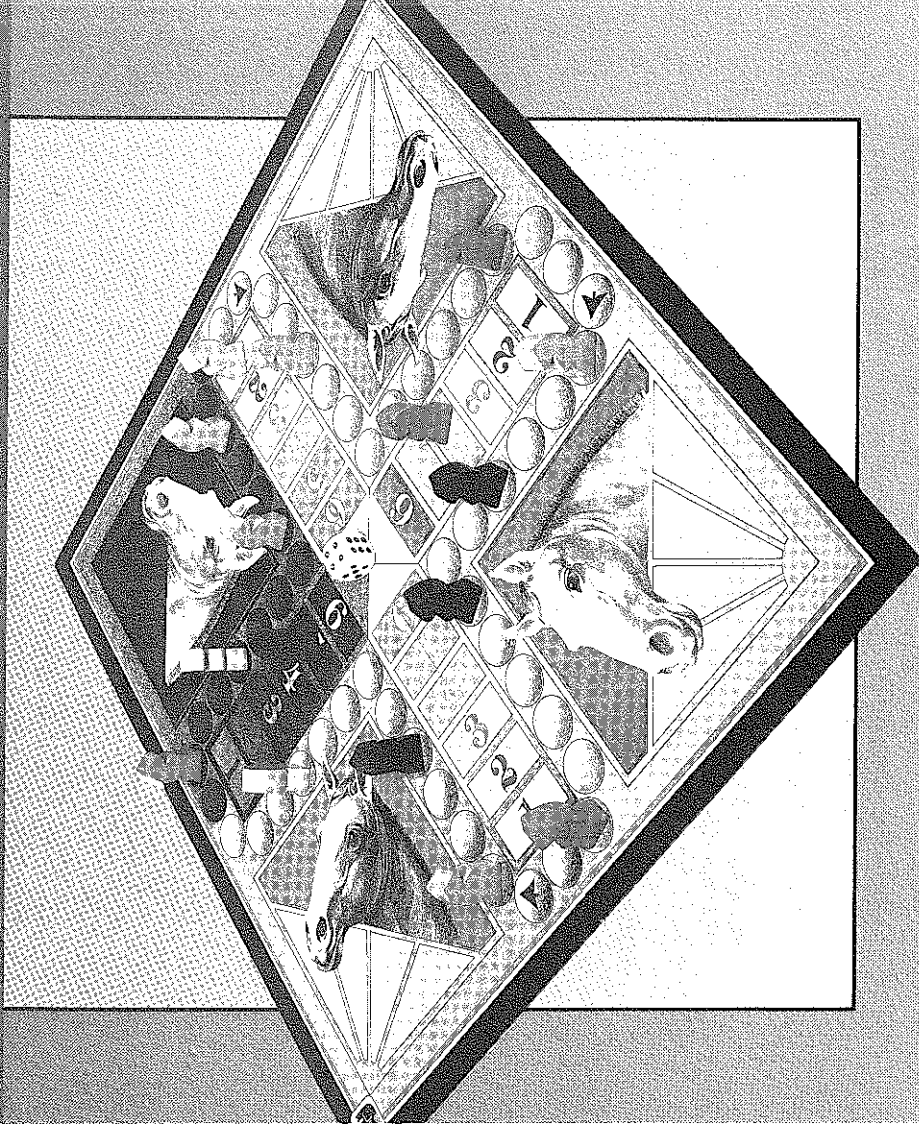


7. Le cheval ainsi renvoyé dans son écurie ne pourra en ressortir que lorsque le joueur concerné aura fait 6 avec le dé.
8. Le joueur qui aura fait 6 avec le dé au cours du jeu pourra, à son choix, faire avancer de 6 cases un cheval se trouvant déjà sur le parcours, ou faire sortir de l'écurie un deuxième cheval. Dans les deux cas, il pourra lancer le dé une deuxième fois.
9. En fin de parcours, les chevaux atteignent les cases numérotées de 1 à 6 et marquées aux couleurs de leur propre écurie. Les chevaux provenant d'autres écuries ne peuvent pénétrer dans ces cases.
10. Pour pouvoir faire entrer un cheval dans la case 1, il faudra obtenir 1 point avec le dé; pour la case 2, on devra faire 2 points, et ainsi de suite jusqu'à la case 6, pour laquelle 6 points sont exigés. Lorsque le cheval a atteint la case 6, il traverse dans un seul coup la ligne d'arrivée avec son cheval.
11. Deux chevaux ne peuvent occuper la même case numérotée et, lorsqu'on veut faire entrer un deuxième cheval dans la case 1, celle-ci doit être vide; cela s'applique également aux autres cases.

#### **Le gagnant**

Le gagnant sera le premier joueur dont les 4 chevaux auront traversé la ligne d'arrivée.

# PAARDJESPEL LES PETITS CHEVAUX



**NL** Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

**F** Attention: En raison des petites pièces qu'il contient, ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

© 1991 by Koninklijke Hausemann en Hötte nv, Amsterdam, under Berne and Universal Copyright Conventions.

Printed in the Netherlands Imprimé aux Pays-Bas

# PAARDJESPEL

NL

Voor 2 tot 4 spelers, vanaf 6 jaar.

## Inhoud

1 speelbord met 4 paardjes van 4 verschillende kleuren; 16 paardjes: 4 rode, 4 groene, 4 blauwe en 4 gele; 1 dobbelsteen.

## Doel van het spel

Elke speler moet zijn paardjes, nadat ze het hele parcours hebben gelopen, veilig over de eindstreep brengen.

## Voorbereidingen

Voor 3 of 4 spelers: elke speler kiest een stal en plaatst er 4 paardjes van dezelfde kleur. Voor 2 spelers: elke speler kiest 2 stallen tegenover elkaar -rood en blauw of groen en geel- en plaatst er de paardjes van dezelfde kleur.

## Spelregels

1. Je speelt in de richting van de wijzers van een klok.
2. Elke speler gooit de dobbelsteen: degene die het hoogste gooit, mag beginnen.
3. Om een paardje uit de stal te mogen halen, moet je eerst een 6 gooien. Dan mag je het paardje op het eerste vak van het parcours zetten en de dobbelsteen nog een keer gooien.
4. De paardjes mogen zoveel vakken vooruit als het aantal ogen dat gegooid is met de dobbelsteen. Ze lopen in de richting van de pijl die op het eerste vakje staat.
5. Een paardje mag over een ander paardje heenspringen.
6. Wanneer jouw paardje op een vak komt waar een paardje van een tegenstander staat, mag je dat eraf gooien en moet het terug naar zijn stal. Jouw paardje mag blijven staan.
7. Een paardje dat in zijn stal is teruggezet mag pas weer uit zijn stal komen, wanneer je een 6 gooit.
8. Als je een 6 gooit mag je kiezen of je een nieuw paardje uit de stal haalt of dat je een paardje dat al in het spel is, 6 stappen vooruit laat doen. In beide gevallen mag je nog een keer gooien.
9. Aan het einde van het parcours, moeten de paardjes de vakjes, die van 1 tot 6 genummerd zijn, van hun eigen stal zien te bereiken. Paardjes van een andere stal mogen niet op deze vakjes komen.
10. Om op vakje nummer 1 te komen, moet je een 1 gooien met de dobbelsteen; om op vakje 2 te komen moet je een 2 gooien enz. tot vakje nummer 6, waarvoor je een 6 moet gooien. Wanneer het paardje vakje nummer 6 heeft bereikt, gaat hij over de eindstreep. Als je voor de genummerde vakjes staat met je paardje en je gooit gelijk een 6, dan ben je dus in één beurt over de eindstreep met dat paardje.

11.2 paardjes mogen niet samen op een vakje van hetzelfde nummer staan. Als men bijvoorbeeld een paardje op vakje nummer 1 wil zetten, dan moet dat vakje leeg zijn. Dit geldt ook voor de andere vakjes.

## De winnaar

Je wint als je de eerste bent van wie 4 paardjes over de eindstreep zijn.

# LES PETITS CHEVAUX

F

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans.

## Contenu de la boîte

1 plateau de jeu, avec 4 écuries de 4 couleurs différentes; 16 chevaux: 4 rouges, 4 verts, 4 bleus et 4 jaunes; 1 dé.

## But du jeu

Chaque joueur doit faire arriver ses chevaux à la ligne d'arrivée après leur avoir fait effectuer tout le parcours, puis les retirer l'un après l'autre du jeu.

## Préparatifs

3 et 4 joueurs: chaque joueur choisit une écurie et y place 4 chevaux de la même couleur.

2 joueurs: chacun d'eux se choisit deux écuries placées l'une en face de l'autre -rouge et bleue ou bien verte et jaune, respectivement- et y place les chevaux des couleurs correspondantes.

## Règles du jeu

1. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Chacun des joueurs lance le dé; c'est celui qui a obtenu le plus de points qui commence.
3. Pour pouvoir faire sortir un cheval de l'écurie, le joueur concerné doit faire 6 avec son dé. Il placera alors le cheval sur la première case de son parcours, et lancera le dé une deuxième fois.
4. Les chevaux avancent d'un nombre de cases correspondant au nombre de points obtenu avec le dé, dans le sens de la flèche figurant dans chacune des cases initiales.
5. Un cheval peut sauter par-dessus un autre cheval, qu'il appartienne à sa propre écurie ou à une autre.
6. Lorsqu'un cheval arrive dans une case occupée par un cheval appartenant à un adversaire, il renvoie celui-ci dans son écurie, et occupe avec son cheval la case devenue libre.