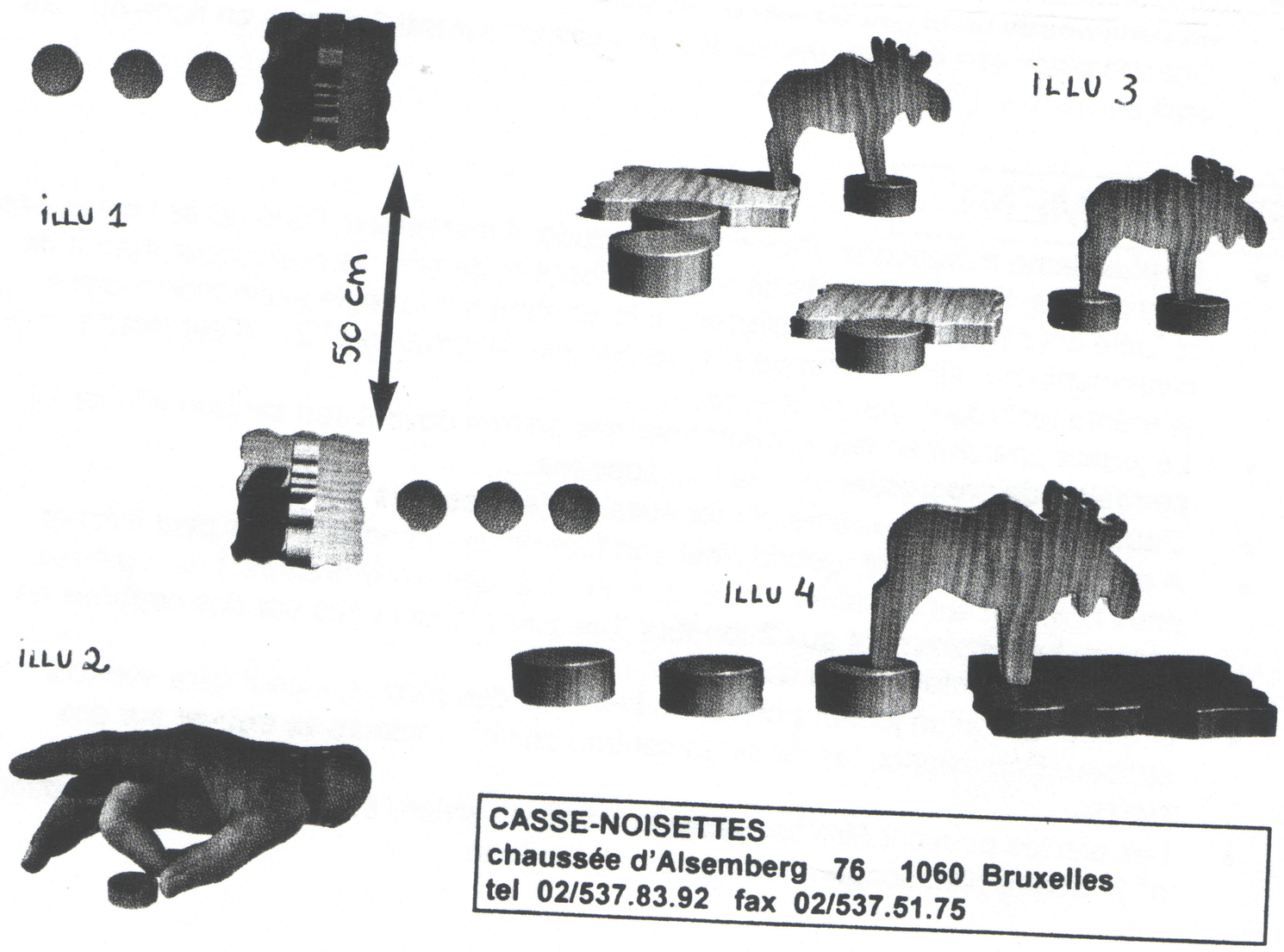
**Et si un caribou tombe dans l'eau ?**
Il arrive qu'un joueur, en projetant une pierre, fasse tomber un caribou, le sien ou celui de l'adversaire. Dans un tel cas, le tour de ce joueur s'arrête aussitôt. Le caribou est remis en place, exactement dans la position qui précédait sa chute, et son adversaire peut frapper trois fois au lieu de deux.

**Et si une pierre tombe de la table ?**
De la même manière, quand un joueur fait tomber une pierre de la table, son tour s'arrête aussitôt. La pierre est remise à droite de la rive du joueur fautif et son adversaire a droit à 3 coups consécutifs.

## FIN DE JEU

Dès qu'un joueur parvient à poser les pattes antérieures de son caribou sur la rive opposée, il gagne la partie. (illustration n° 4)

**Plusieurs parties consécutives ?**
Il est possible d'établir des scores en procédant de la manière suivante. Quand un joueur gagne une partie, celle-ci continue avec l'attribution de points négatifs pour l'autre. En effet, le caribou qui reste en jeu doit aussi rejoindre la rive opposée et le nombre de coups qui seront nécessaires pour le mener à bon port équivaut au nombre de points négatifs récoltés. On notera ces points et on commencera une revanche ou une nouvelle manche. Celui qui totalise le moins de points négatifs, au bout de toutes ces manches, gagne le jeu.




**CASSE-NOISETTES**
**chaussée d'Alsemberg 76 1060 Bruxelles**
**tel 02/537.83.92 fax 02/537.51.75**

A 405 30

# CARIBOU

Kosmos

***Imaginez deux caribous qui veulent traverser une rivière. Ils sont chacun sur une rive différente et doivent passer à gué en employant 6 pierres communes. L'un s'appelle Ole. L'autre s'appelle Jule. Quelle partie de plaisir ! Mais jugez-en !***

## BUT DU JEU

Le premier joueur qui parvient à mener son caribou sur la rive opposée, gagne la partie.

## MATERIEL

2 caribous, 2 rives, 6 pierres, règle.

## PREPARATION

- Avant votre première partie, collez sous chaque rive les auto-collants qui empêcheront celles-ci de glisser.
- Les joueurs s'assoient de part et d'autre d'une table bien glissante.
- Chacun d'eux reçoit un caribou et positionne sa rive devant lui à une cinquantaine de centimètres de la rive de son adversaire.
- Chacun place son caribou sur sa rive. Il positionne aussi 3 pierres en ligne du côté droit de sa rive. (illustration n° 1)

## DEROULEMENT

- Le plus jeune commence. D'une chiquenaude, il met en jeu, l'une après l'autre, ses trois pierres. Il est permis de se mettre debout et de bien se positionner autour de la table pour frapper sur les pierres. L'illustration sur la règle allemande montre clairement comment on frappe sur les pierres. (illustration n° 2 - C'est exactement la même technique que pour le carrom).
- Le joueur cherche en fait à positionner ses pierres devant son caribou afin de lui permettre de progresser vers la rive opposée.
- L'autre joueur fait de même et met aussi en jeu ses trois pierres.
- A partir de ce moment, quand c'est son tour de jeu, chaque joueur peut frapper deux fois, soit sur la même pierre, soit sur des pierres différentes. Les 6 pierres servent indifféremment aux 2 joueurs. Les pierres occupées par des caribous ne peuvent être enlevées ou chassées.
- Chaque fois qu'un joueur positionne bien une des pierres, il peut faire avancer son caribou. Pour rappel, les pieds du caribou doivent toujours se trouver sur des pierres.
- Les pierres peuvent être bougées en avant, en arrière ou sur le côté. L'illustration n° 3 montre bien comment progresse un caribou.