

LE JEU CLASSIQUE

LES PREMIERS CHEVAUX

AGE
6+

30

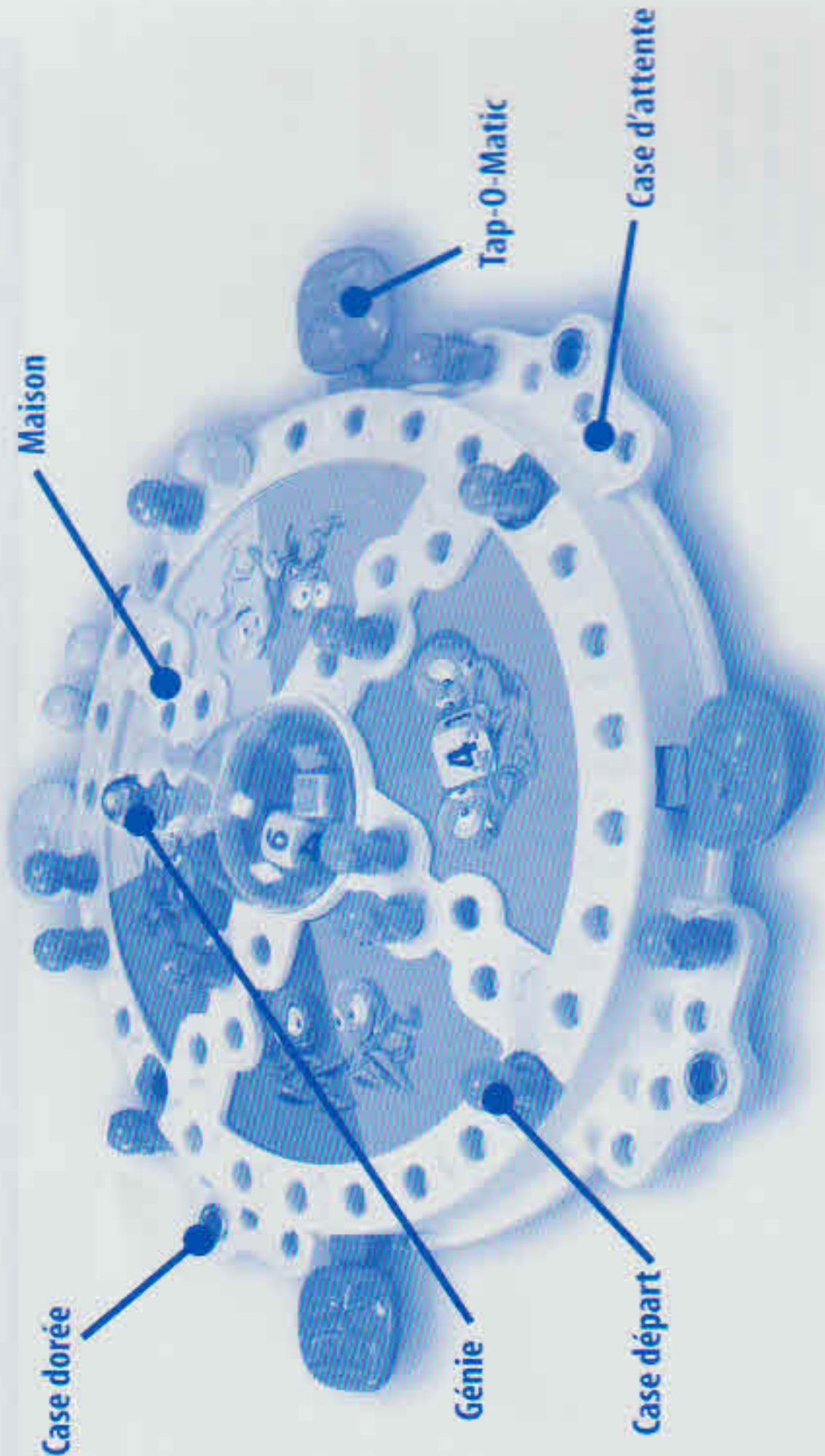
2-4
JOUEURS

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 réessaieriez 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.**

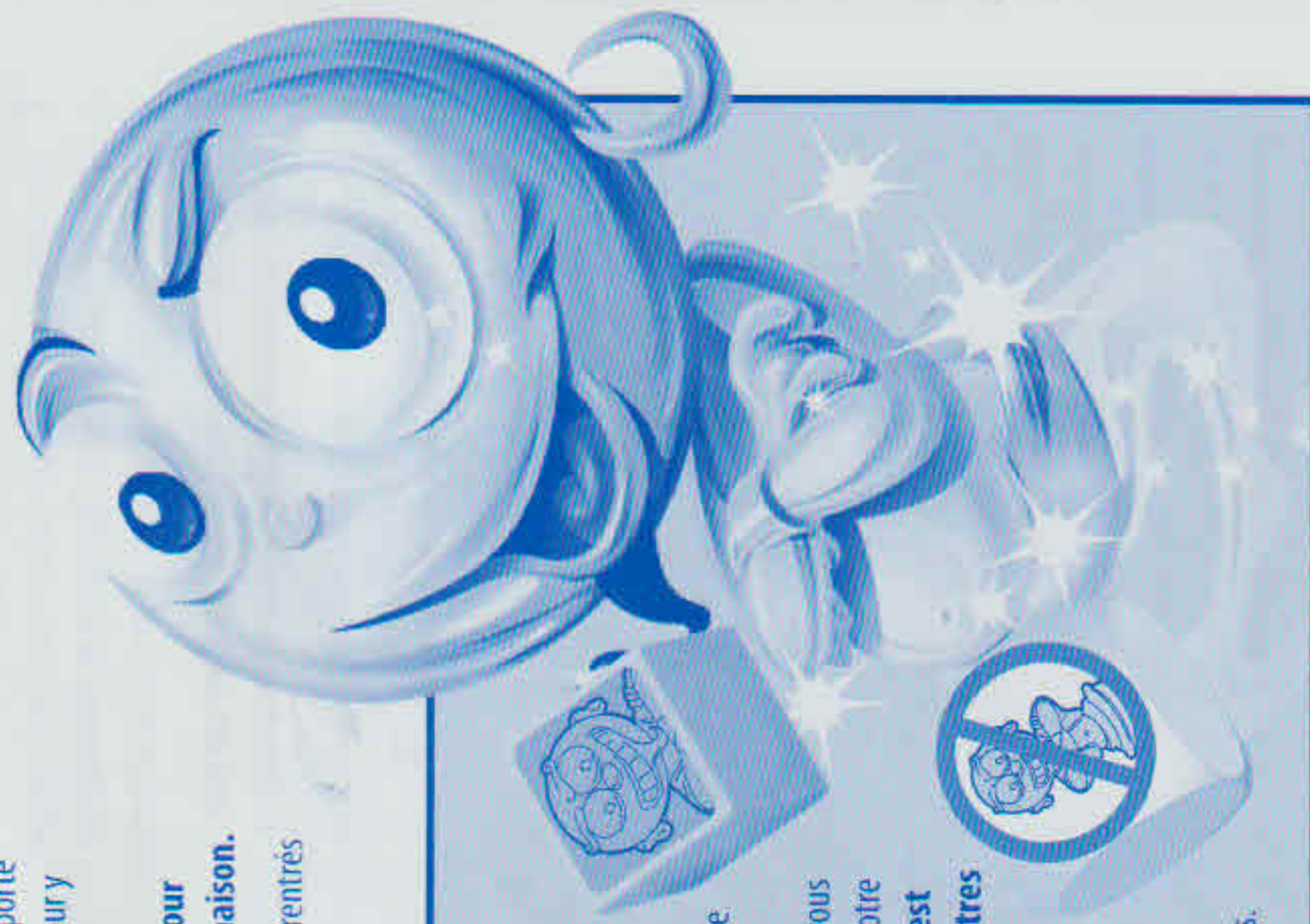
8. Le premier joueur dont tous les bonhommes sont rentrés à la maison remporte la partie !

LE GÉNIE

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

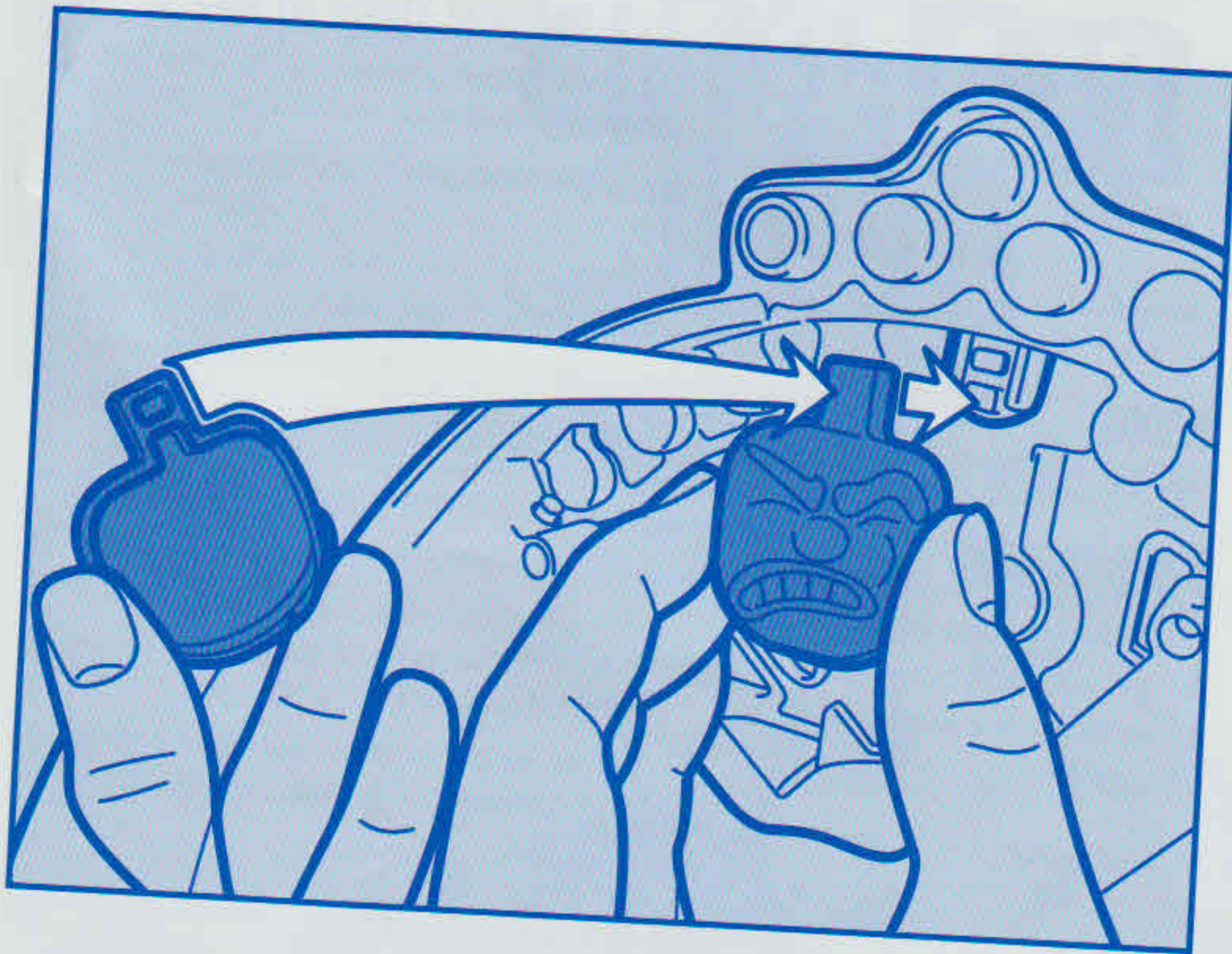
Si, en frappant la palette, vous obtenez ceci, le génie est à vous, qu'il soit sur le Tap-O-Matic ou entre les mains d'un autre joueur. Prenez le génie, même si vous n'avez aucun bonhomme en piste. Déposez-le sur votre case dorée. **Pendant tout le temps où le génie est à vous, vos bonhommes sont protégés.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

Veillez conserver nos coordonnées pour tout contact ultérieur.

www.hasbro.be



0509 14633 101 00