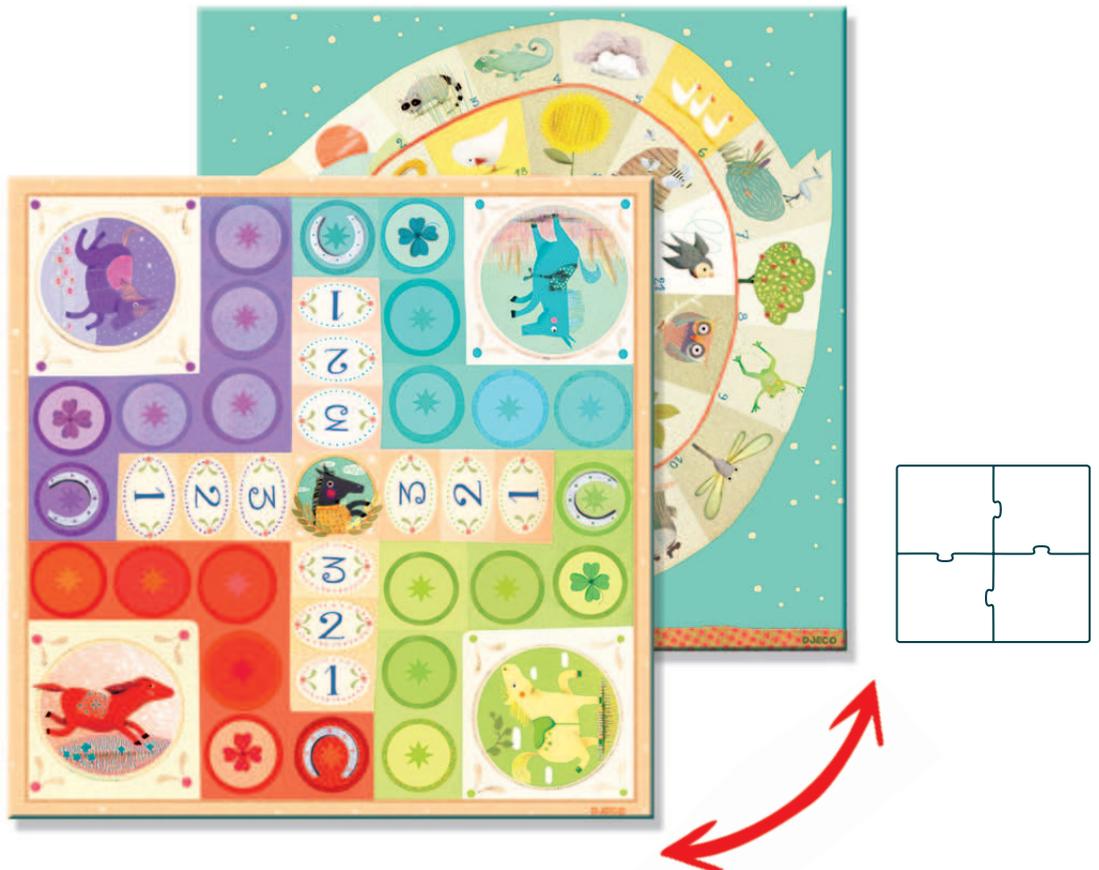


Ludo & Co Junior

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



X2



F Règle du jeu

Ludo & Co

Jeu des petits chevaux

- **But du jeu**

Être le premier à atteindre le centre du plateau avec ses 2 chevaux.

- **Déroulement de la partie**

Chaque joueur place ses chevaux sur l'écurie de sa couleur. Le plus jeune joueur commence et lance le dé.

Pour sortir un cheval de son écurie et le placer sur la première case de sa couleur (case étoile) le joueur doit faire un six. Puis dès qu'un cheval est sorti il avance du nombre de case égal aux points du dé.

Lorsqu'un joueur fait un six avec le dé il peut rejouer.

Chaque lancé de dé permet d'avancer 1 des 2 chevaux.

- **Cas spéciaux**

- On ne peut pas dépasser une case déjà occupée par un cheval, on doit s'arrêter sur la case placée juste avant.
- Par contre, si le lancer du dé amène sur une case déjà occupée par un cheval, on prend sa place et celui-ci est renvoyé dans son écurie.

Après un tour complet, les chevaux se placent sur la dernière case de leur parcours (la case fer à cheval de leur couleur). Si le nombre de points obtenus avec le dé dépasse le nombre de case à parcourir pour y arriver, les chevaux reculent d'autant de points en trop.

Une fois arrivé pile sur cette case, on doit d'abord faire un 1 pour accéder à la case 1 de l'échelle, puis un 2 pour la case 2, puis un 3 pour la case 3. Enfin un 6 fait sortir le cheval gagnant.



Junior

Jeu de l'oie

- **But du jeu**

Arriver le premier juste à la case 30.



- **Déroulement de la partie**

À tour de rôle, les joueurs lancent le dé et avancent leur pion du nombre de cases égal au résultat du dé. Lorsqu'un pion arrive sur une case occupée par un autre pion, ce dernier recule jusqu'à la case occupée par le pion qui vient de lui prendre sa place.

Au premier lancé de dé, si un joueur fait 6, il va directement à la case 11.

- **Les cases spéciales**

- Les cases «oies» 6, 12, 18 et 24 permettent au joueur d'avancer une deuxième fois du nombre de points obtenu au dernier lancer du dé.
- case 9 (grenouille) fait avancer jusqu' à la deuxième grenouille case 13.
- case 16 (escargot) fait passer un tour.
- case 26 (hibou de nuit) fait reculer jusqu'à la case 22 (hibou de jour).

Attention : lorsqu'un joueur dépasse la case 30, il recule d'autant de cases qu'il a de points en plus.

