

Grandir avec **Nathan**.com

des articles, des conseils, des activités...



- ▶ Les premiers jeux de société
- ▶ Les jeux « coopératifs »
- ▶ Vivre avec les autres
- ▶ Fabriquer un jeu de mikado

www.grandiravec Nathan.com



le + Internet

Photo © Gorilla / Shutterstock



Nathan



**LES
PETITS CHEVAUX** 

Nathan

© 2012 Diset

Sous licence marque Nathan®.
Diset S.A. : Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne
Groupe Jumbodiset - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur

www.nathan.fr

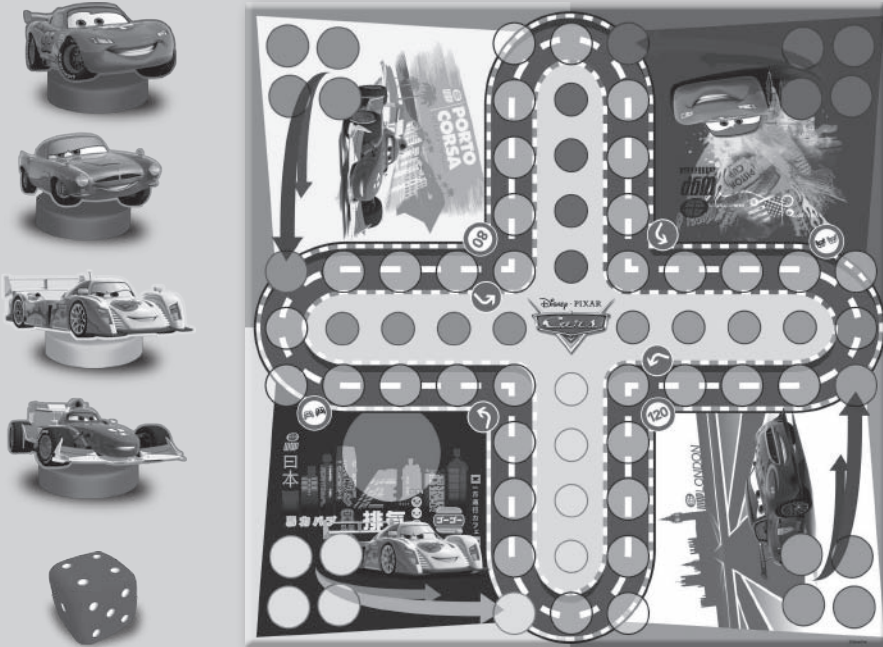
service consommateurs : info.france@diset.com

© Disney/Pixar
Visit the Disney Web site at www.disney.com

réf. 31 308

CONTENU

- 1 grand plateau de jeu (48 x 48 cm)
- 16 voitures
- 16 socles en plastique
- 1 dé



BUT DU JEU

Être le premier à conduire ses **4 voitures** jusqu'à la case **arrivée** au centre du plateau en parcourant tout le circuit et en évitant les **accrochages** avec les voitures des autres joueurs.

PRÉPARATION

Chaque joueur choisit une couleur : rouge, jaune, bleu ou vert et pose ses 4 voitures sur les cases du **garage** de sa couleur.

LES CASES

- « **Garage** » (jaune, bleu, rouge et vert) : cases de la couleur de la voiture, dans les 4 coins du plateau de jeu.
- « **Départ** » : les cases du circuit indiquées par des flèches de la couleur de la voiture.
- « **Arrivée** » : case au centre du plateau.

COMMENT JOUER ?

- Chaque joueur lance le dé et le premier qui obtient le chiffre 6 commence : il place une de ses voitures sur sa case **départ**, relance le dé et avance sa voiture sur le circuit du nombre de cases indiqué, dans le sens des flèches blanches. Puis c'est au suivant de jouer.
- Quand un joueur obtient un 6, il peut :
 - soit avancer une voiture de 6 cases puis relancer le dé,
 - soit sortir une voiture du **garage** puis relancer le dé.
- Les « **accrochages** » : quand une voiture arrive sur une case où celle d'un autre joueur est déjà stationnée, elle la renvoie dans son **garage**.
- Quand 2 voitures de même couleur sont stationnées sur la même case, aucune autre voiture n'a le droit de les dépasser (y compris les voitures de cette couleur).
- Si un joueur obtient le chiffre 6 trois fois de suite, il doit renvoyer une de ses voitures au **garage**.
- Quand une voiture a fait le tour du circuit, elle doit parcourir « la dernière ligne droite », c'est à dire la série de 4 cases de sa couleur qui mène à la case **arrivée**. Elle doit l'atteindre en faisant le nombre exact de points avec le dé : si ce chiffre est trop grand, la voiture ne peut pas avancer. Quand une voiture est parvenue à cette case, elle est retirée du jeu.
- Le gagnant est celui qui a conduit le premier ses 4 voitures jusqu'à la case **arrivée** !

