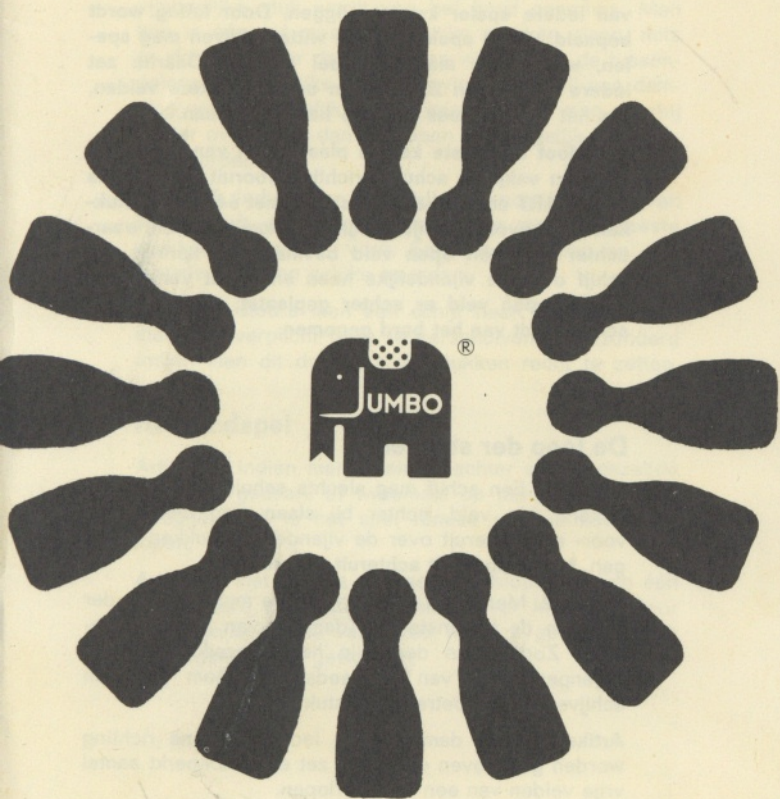


spellendoos 315 jeux réunis



spelregels pagina 2

règles du jeu page 12

Het damspel

De spelers plaatsen zich achter het bord en wel zodanig, dat de lange zwarte diagonaal aan de linkerkant van iedere speler komt te liggen. Door loting wordt bepaald, welke speler met de witte schijven mag spelen, want deze mag het spel openen. Daarna zet iedere speler zijn 20 schijven op de donkere velden, die het dichtst voor hem op het bord staan.

WIT doet de eerste zet en plaatst één van zijn schijven één vakje in schuine richting vooruit, vervolgens zet ZWART enz. Indien een speler met één zijner stukken tegenover een vijandelijk stuk komt te staan, waarachter zich een open veld bevindt, dan springt zijn schijf over de vijandelijke heen en wordt vervolgens op het open veld er achter geplaatst; de 'geslagen' schijf wordt van het bord genomen.

De loop der stukken

Artikel 1. Een schijf mag slechts schuin vooruit gaan, telkens één veld, echter bij slaan mag men zowel voor- als achteruit over de vijandelijke stukken springen. **Men mag nooit achteruit zetten.**

Artikel 2. Men krijgt een dam, zodra men met één der schijven de bovenste lijn (damlijn) van het bord bereikt. Zodra men deze lijn heeft bereikt, moet de tegenpartij één van de reeds door hem geslagen schijven op het betreffende stuk plaatsen.

Artikel 3. Een dam mag in iedere schuine richting worden geschoven en in één zet een onbeperkt aantal vrije velden van een lijn doorlopen.

Het slaan

Artikel 4. Kan men een vijandelijk stuk slaan, dan is men daartoe verplicht; de schijf springt daarbij over dat stuk op het zich er achter bevindende open veld. Het vijandelijke stuk wordt van het bord genomen. Men kan in één zet meer vijandelijke stukken slaan, mits er zich niet meer dan één open veld achter de tussengelegene vijandelijke stenen bevindt. Ook bij een damslag wordt op gelijke wijze geslagen, er mag daarbij echter over meer dan één open veld tegelijk gesprongen worden.

Artikel 5. Indien men verschillende mogelijkheden van slaan heeft, gaat de slag, **waarmee men de meeste stukken kan slaan**, voor. Een gewone slag en een damslag zijn van gelijke waarde.

Artikel 6. Zodra men een schijf heeft aangeraakt, is men ook verplicht deze te verschuiven, uitgezonderd indien men dit deed om de stukken recht te zetten.

Het eindspel

Artikel 7. Indien men driemaal achter elkaar dezelfde zet heeft gedaan, of tweemaal op dezelfde plaats is teruggekeerd, is het spel **remise** en daarmee afgelopen.

Artikel 8. Het spel is eveneens afgelopen, indien één der spelers geen stukken meer over heeft, of door zijn tegenspeler is vastgezet. In deze gevallen heeft zijn tegenstander gewonnen.

Het oudhollandse ganzenbord

Het spel voor de gehele familie, van groot tot klein, van oud tot jong. Eenvoudig en toch zó spannend, dat het echte ontspanning brengt. Schuift u aan om de tafel en speel mee.

Eerst wordt een spelleider gekozen, die de pot houdt. Iedere speler zet een bepaald aantal fiches, bijv. rondjes of knopen, in de pot waarna om de beurt met de dobbelstenen wordt geworpen.

Wie hierbij het hoogste aantal ogen gooit, mag de eerste worp doen, waarna hij zijn pion evenveel vakjes vooruit zet als hij ogen heeft gegooid. De onderstaande spelregels moeten echter goed in acht worden genomen:

- a wie bij de **eerste** worp 4 en 5 gooit, moet ineens doorgaan naar nr 26;
- b wie bij de **eerste** worp 6 en 3 gooit, gaat ineens door naar nr 53;
- c wie met zijn pion op een gans terecht komt, mag nogmaals een zelfde aantal vakjes vooruitgaan;
- d komt men op een vakje, waar reeds de pion van een medespeler staat, dan moet men terug naar zijn oude plaats;
- e om de pot te winnen, moet bij de **laatste** worp het juiste aantal ogen worden gegooid om nr 63 te bereiken; gooit men teveel, dan moet vanaf nr 63 worden teruggeteld; komt de pion daarbij op een gansje, dan moet nogmaals een zelfde aantal vakjes worden teruggeteld;
- f komt een pion op een der onderstaande nummers, dan moeten de bijbehorende bepalingen worden opgevolgd.

nr 6 - brug. 5 fiches tol betalen; indien 10 fiches worden betaald, mag worden doorgedaan naar nr 12.

nr 19 - herberg. 10 fiches gelag betalen en éénmaal de beurt overslaan.

nr 31 - put. 15 fiches betalen en rustig afwachten, totdat men door een der medespelers er wordt uitgehaald.

nr 42 - doolhof. 5 fiches aan de pot betalen en terug naar nr 37.

nr 52 - gevangelis. 10 fiches betalen en wachten tot een der andere spelers u eruit haalt.

nr 58 - dood. 5 fiches in de pot storten en helemaal opnieuw beginnen.

Halma

Het Chinese denkspel

Het speelveld wordt zodanig neergelegd, dat twee tegenover elkaar liggende hoeken naar de spelers wijzen. De bedoeling van dit spel is, de pionnen op de hoekvelden van de tegenpartij te brengen, waarbij de hieronder afgedrukte spelregels in acht dienen te worden genomen.

De spelers mogen om beurten hun pionnen schuiven of laten springen, precies als bij het damspel, met dit verschil echter, dat er géén pionnen worden weggenomen. Het verplaatsen van een pion naar een aangrenzend open veld noemt men een **trek**; over één of meer pionnen gaan, noemt men **springen**. Men mag echter alleen dan springen, wanneer zich achter de pion of pionnen, waarover men wil springen, een leeg veld bevindt. Er mag vooruit, achteruit en zijwaarts

worden gesprongen, zowel over eigen als over pionnen van de tegenpartij. Ook mogen de pionnen in elke richting worden **geschoven**.

Het spannendst wordt het spel, wanneer de pionnen van de verschillende partijen elkaar ontmoeten en de spelers deze wederkerig als 'ladder' kunnen gebruiken, om sneller het hoekveld der tegenpartij te bereiken. Wie zijn pionnen daar het eerst heeft, is de winnaar.

Bij het Halma-spel bestaat geen remise; wordt een speler door zijn tegenpartij vastgezet, dan zal hij zijn beurt zo lang voorbij moeten laten gaan, totdat de tegenpartij hem weer vrijmaakt.

Halma met 2 personen

Iedere speler krijgt **19** pionnen van dezelfde kleur, die hij binnen de dikke **groene** lijn van zijn hoekveld plaatst.

Halma met 4 personen

Iedere speler krijgt **13** pionnen van dezelfde kleur, die binnen de dikke **rode** lijn moeten worden geplaatst. Halma met 4 personen is aantrekkelijker, maar ook moeilijker. Er zijn nu drie mogelijkheden om het spel te spelen:

- a iedere speler speelt voor zichzelf, dus probeert alléén zijn 13 pionnen zo snel mogelijk in het tegenoverliggende hoekveld te krijgen;
- b de tegenover elkaar zittende spelers werken samen, d.w.z. zij helpen elkaar wederkerig om zo snel mogelijk het doel te bereiken;
- c de naast elkaar zittende spelers werken samen, d.w.z. zij proberen gezamenlijk hun pionnen zo snel mogelijk in de tegenoverliggende hoekvelden te krijgen.

Mens erger je niet

Wettig gedeponeed 114.943/61.753/87.865

Aan dit over de gehele wereld meest gespeelde gezelschapsspel kunnen 2-6 personen deelnemen. Tot het spel behoren: 1 dobbelsteen, 24 pionnen in 6 kleuren en een speelbord, dat aan de ene zijde (in 4 kleuren) voor ten hoogste 4 spelers en aan de andere zijde (in 6 kleuren) voor ten hoogste 6 spelers is bestemd.

Daar het spel interessanter is, indien alle op het speelbord voorkomende kleuren medespelen, nemen, voor het geval minder dan 4 resp. 6 spelers aan het spel deelnemen, één of meer spelers 2 kleuren voor hun rekening.

De bedoeling van het spel is, dat elke speler zijn 4 pionnen, beginnende bij het vakje A van zijn kleur, langs de witte cirkels het gehele speelveld één keer in pijlrichting laat omlopen en ze daarna op de kleine eindpuntcirkeltjes a-b-c-d van zijn kleur brengt. Wie dit met inachtneming van de volgende regels het eerst gelukt, is winnaar. De spelers zetten hun 4 pionnen op de cirkeltjes van het met B aangegeven vakje van hun kleur, daarna werpt iedere speler één keer met de dobbelsteen. Wie de meeste ogen werpt, mag beginnen. Hij plaatst nu één van zijn pionnen in het cirkeltje A, gooit nogmaals de dobbelsteen en zet deze pion in de richting van de pijl zoveel witte cirkels vooruit als hij ogen heeft geworpen. Vervolgens werpen en zetten, ieder op hun beurt, de overige spelers. Wanneer een speler 6 werpt, is hij verplicht een nieuwe pion uit B op zijn cirkel A te zetten, nogmaals

te werpen en met deze pion verder te spelen, zelfs al zou hij hierdoor één van zijn eigen pionnen er uitslaan. Is het weer zijn beurt, dan kan hij naar keuze met één van zijn in het spel aanwezige pionnen verder spelen.

Werpt een speler 6 ogen en heeft hij in zijn vakje B geen nieuwe pionnen meer over, dan mag hij met een willekeurige pion 6 vakjes vooruit gaan, terwijl hij voor de tweede worp een andere pion van zijn kleur mag gebruiken. Bij het verplaatsen van een pion moeten alle te passeren pionnen gewoon blijven staan; de overgesprongen cirkels tellen mee. Staat echter op de cirkel, waar men tenslotte met zijn pion terecht komt, een eigen pion dan wel één van een der andere spelers, dan moet deze pion worden geslagen, d.w.z. dat de speler van de geslagen pion deze moet wegnemen en in zijn vakje B zetten. Hij mag deze eerst dán weer in het spel brengen als hij 6 ogen werpt. Het is dus zaak, zijn medespelers zoveel mogelijk te 'ergeren', door hen te dwingen, met de geslagen pion opnieuw de gehele weg af te leggen.

Anderzijds moet door een juiste pionkeuze de eigen kleur zoveel mogelijk worden gespaard.

De cirkels A gelden als gewone cirkels. De kleine cirkels a-b-c-d echter niet; deze zijn de eindpunten voor de pionnen van de overeenkomstige kleur en hierop gaat men dus verder, wanneer men de gehele weg, tot aan cirkel A van zijn eigen kleur, heeft afgelegd. Nu wordt het spel bijzonder spannend, want men dient nu zo te gooien, dat op elk cirkeltje één pion komt te staan. Gooit men nml. zoveel ogen, dat een pion niet op een der eindpuntcirkeltjes vrij kan belanden, zelfs niet na eventueel terugtellen via cirkeltje d, dan moet men zijn volgende beurt afwachten en het opnieuw proberen. Men loopt tussentijds natuurlijk de kans er door een van zijn medespelers te worden uitgeslagen!

Twée in een

Twée denkspellen voor twee personen

De titel zegt het reeds: een spel dat men op twee manieren kan spelen.

- a Men legt het speelbord zodanig neer, dat de hoek waarin een punt staat, vóór **elke speler ligt**. Nu stelt iedere speler zijn 4 pionnen in de hoek op. Het spel wordt op dezelfde wijze als het Halma-spel gespeeld, d.w.z. men mag met zijn pionnen in alle richtingen schuiven of springen; het springen mag zowel over een eigen als over een pion van de tegenstander geschieden. Wie het eerst zijn pionnen op de plaats van zijn tegenpartij heeft gebracht, is winnaar.
- b De pionnen worden weer op dezelfde wijze opgesteld, met dit verschil, dat één der spelers slechts 1 pion krijgt, en men niet met de pionnen mag springen. Degene die de 4 pionnen heeft, moet nu trachten met zijn 4 pionnen zijn tegenstander met 1 pion, in te sluiten; hij mag alleen vooruit en zijwaarts schuiven niet achteruit. Ofwel de speler met de ene pion moet trachten door de linie van zijn tegenstander heen te komen. Hij mag wel achteruit schuiven.

Beide manieren van spelen zijn zeer eenvoudig, maar toch zeer afwisselend, daar men de pionnen b.v. ook tegenover elkaar op de 4 punten langs de rand kan zetten.

Wedrenspel

Wel eens een paardenrace gezien? Dat is geweldig spannend, die jockeys op hun vurige paarden naar de finish te zien galopperen! Ieder moment verandert de situatie. Kijk, Bella is favoriet... doch daar dringt op eens een paard uit de achterhoede naar voren... zal ze nu toch nog verliezen?

Het speelbord is de renbaan en de pionnen verbeelden de paarden, die door de 2-6 jockeys (de spelers) veilig over alle obstakels naar de finish moeten worden gebracht. Zijn er minder dan 6 jockeys, dan kan ieder twee of meer paarden laten lopen. Eerst wordt om beurten met de dobbelsteen (bij dit spel gebruiken we maar 1 dobbelsteen) om het hoogste aantal ogen geworpen. Wie dat heeft, mag de eerste worp doen. Alle paarden worden nu aan de start opgesteld en moeten tweemaal de baan afleggen, voordat ze door de finish mogen gaan. Let echter goed op de hindernissen, ze kunnen een paard vlak voor de eindstreep de overwinning ontnemen. De cijfers van de binnenste cirkel slaan op de hindernissen van de eerste ronde, die van de buitenste cirkel op de tweede ronde. Elk paard wordt steeds zoveel vakjes vooruit gezet, als er ogen worden gegooid, natuurlijk met inachtneming van de bepalingen, die bij de hindernissen staan vermeld. Wie 3 ogen werpt, mag nogmaals gooien en zetten.

nrs 4 - 44. Het paard had nog niet genoeg snelheid om deze hindernis te nemen, het moet 4 plaatsen terug voor een nieuwe aanloop.

nrs 8 - 48. De muur is gehaald, maar de favoriet is daarbij in de sloot terecht gekomen. Het is beter nu een beurt over te slaan, om het paard even van de schrik te laten bekomen.

nrs 14 - 54. Het paard weigert de hindernis te nemen en moet daarom terug naar de nrs 9 - 49.

nrs 21 - 61. De modder uit de droge sloot verhindert het paard snel op gang te komen. Bij de volgende beurt mag het maar de helft van het aantal vakjes vooruitgaan. (Bij een oneven aantal ogen naar beneden afronden.)

nrs 25 - 65. Koppig blijft het paard voor de muur staan en moet daarom twee beurten overslaan.

nrs 28 - 68. De rood-witte 'boom' is in de sprong meegenomen. De sprong moet worden overgenomen en daarvoor moet het paard het aantal geworpen ogen achteruit gaan.

nrs 34 - 74. Bij het afzetten heeft het paard z'n enkel verstuit en kan deze zwaarste hindernis van het parcours nauwelijks nemen. Komt het in de eerste ronde (nr 34) op deze hindernis, dan moet het wachten tot alle andere paarden zijn gepasseerd. Komt het in de tweede ronde (nr 74) op deze hindernis, dan moet het uit de strijd worden genomen.

Jeu de dames

Le damier doit être placé de telle façon que la diagonale noire commence pour chacun des deux joueurs à gauche dans le coin. Ensuite les joueurs tirent au sort pour désigner celui qui jouera aux pions blancs, car c'est celui qui commence. Chaque joueur place ses 20 pions sur les cases foncées le plus près de lui. BLANC commence et avance un de ses pions en diagonale, puis NOIR joue etc.

Si l'un des pions se trouve en face d'un pion adverse et qu'il y ait une case vide derrière cet adverse, on place son pion en travers de ce dernier sur la case vide. Ainsi le pion adverse est pris.

Cours des pions

- a Il n'est permis d'avancer ses pions qu'en diagonale. Il est défendu de les placer en arrière; seulement pour prendre, les joueurs peuvent passer soit en avant soit en arrière.
- b Chaque fois qu'avec un de ses pions un joueur gagne la dernière ligne de l'autre côté du damier, il obtient une dame, c'est à dire l'adversaire est obligé de placer un de ses pions gagnés sur celui qui a parcouru tout le damier.
- c Une dame peut glisser diagonalement en tout sens et en travers de toutes les cases vides sur la même ligne.

Prendre

- d Il est obligatoire de prendre. Le pion saute un ou plusieurs pions adversaires, pourvu que derrière chacun des derniers se trouve une case vide. La dame peut aussi prendre s'il y a plusieurs cases vides derrière le(s) pion(s) adverse(s). Toute prise vaut un coup.

- e S'il y a plusieurs possibilités de prendre on doit choisir celle qui obtient le plus de pions adversaires, n'importe si c'est la dame ou le pion simple qui prend.
- f Si l'on a touché à un pion, le joueur est obligé de le déplacer, sauf s'il s'agit seulement de le remettre au bon milieu de la case où il se trouve.

Le finale

- g Si c'est trois fois qu'un joueur a fait le même coup ou bien qu'il soit revenu deux fois au même endroit, il y a partie remise, c'est à dire le jeu est fini.
- h Si l'un des joueurs n'a plus de pions ou bien si ses pions ont été bloqués par l'autre joueur, c'est l'adversaire qui gagne.

Jeu de l'oie

Un des joueurs tient le pot. Après avoir fixé le nombre de jetons, fiches rondes, boutons, etc. à mettre dans le pot, chacun des joueurs jette une fois les dés. Celui qui amène le plus grand nombre de points, commence. Il jette encore une fois les dés et fait avancer son pion d'autant de cases que les dés indiquent de points. Les autres joueurs feront de même à tour de rôle.

Celui qui **au premier coup** jette 5 et 4 avance directement dans la case 26, celui qui **au premier coup** jette 6 et 3 place son pion directement dans la case 53. Celui qui arrive à placer son pion dans une case où se trouve une oie, est permis d'avancer une fois de plus par autant de cases que le nombre de points jeté. Quand un joueur arrive dans une case déjà occupée par un des autres joueurs, il doit retourner à la case qu'il vient de quitter.

nr 6 - pont. Aura à payer 5 jetons d'amende; en doublant l'amende il peut avancer jusqu'à la case nr. 12;

nr 19 - auberge. Aura à payer 10 jetons et devra laisser passer une fois son tour;

nr 31 - puits. Devra payer une amende de 15 jetons et attendre jusqu'à ce qu'un autre joueur vienne prendre sa place;

nr 42 - labyrinthe. Devra payer 5 jetons et retourner à la case 37;

nr 52 - prison. Devra payer 10 jetons et attendre jusqu'à ce qu'un autre joueur vienne prendre sa place;

nr 58 - mort. Payera 5 jetons et retournera à la case nr 1.

Celui qui arrive dans la case 63 gagne le jeu et le pot. Pour arriver à placer son jeton au numéro 63, il faut obtenir avec les dés le nombre de points exactement nécessaire. Si le nombre indiqué par les dés est supérieur à ce nombre, il devra retourner d'un nombre de cases égal au nombre de points en trop. Si l'on arrive sur une oie on doit reculer d'un même nombre de cases.

Halma

Pour 2 joueurs

Chaque joueur joue avec **19** pions de la même couleur qu'il range derrière la ligne **verte** dans un camp diagonalement opposé à celui de son adversaire.

Les joueurs doivent tâcher de placer leurs pions dans le camp de l'adversaire, de la façon suivante. A tour de rôle les joueurs peuvent faire glisser ou sauter un pion comme au jeu de dames.

Il est seulement permis de sauter un pion lorsqu'il y a un carré libre derrière le pion par-dessus duquel on saute. Il est possible de sauter par-dessus de différents pions, l'un après l'autre, à condition qu'il y ait toujours un carré libre derrière ces pions, ceci dans toutes les directions.

Contrairement aux règles du jeu de dames, il n'est pas permis de souffler des pions, mais il est permis de glisser ou de sauter dans toutes les directions et de sauter par-dessus de ses propres pions comme par-dessus de ceux de l'adversaire. La plus grande animation est atteinte au moment où les pions des adversaires se rapprochent et que les pions de l'adversaire servent d'échelon pour arriver ainsi plus vite au but. Le joueur qui a réussi le premier à placer tous ses pions dans le camp de son adversaire, est le vainqueur.

Pour 4 joueurs

Chaque joueur joue avec **13** pions de la même couleur qu'il range derrière la ligne **rouge**. Le Halma à quatre est plus compliqué et ainsi plus attrayant. Dans ce cas il y a trois manières de jouer:

- 1 Chaque joueur joue individuellement;
- 2 Les joueurs vis-à-vis sont partenaires et jouent en équipe;
- 3 Les joueurs qui sont assis l'un à côté de l'autre, jouent en équipe.

La deuxième façon de jouer offre le plus de variétés dans le jeu: les partenaires peuvent s'aider mutuellement.

Ne t'en fais pas

Marque déposée internationale: 114.943/61.753/87.865

C'est un jeu fort répandu. Le nombre de joueurs varie de 2 à 6.

Le jeu se compose d'un dé, de 24 pions en 6 couleurs, et d'un carton, d'un côté en 4 couleurs (pour 4 joueurs au maximum), de l'autre côté en 6 couleurs (pour 6 joueurs au maximum). Dans le cas, où il y a moins de 4 ou 6 joueurs, un ou plusieurs joueurs joueront avec deux couleurs différentes.

Le but de ce jeu est que chaque joueur, partant du champ A, fasse circuler ses pions tout autour du carton, le long des cases blanches, en suivant la direction de la flèche, pour les faire arriver aux petites cases a-b-c-d de sa couleur. Celui qui y réussit le premier en respectant les règles ci-dessous, a gagné.

Règles du jeu

Les joueurs placent leurs quatre pions sur les places B de leur couleur; puis, chaque joueur jette une fois le dé et celui qui a fait le plus grand nombre de points, commence à jouer. Le joueur place alors un de ses pions sur la place A de sa couleur, il jette le dé de nouveau et il fait avancer ce pion dans la direction de la flèche d'autant de cases qu'il a jeté de points. Les joueurs suivants jouent de la même façon. Celui qui jette 6, est obligé de faire sortir un pion de la place B sur la place A, de jeter encore une fois le dé et de continuer avec ce nouveau pion, même s'il souffle un de ses propres pions. (Il doit remettre ce pion 'soufflé' dans le champ B). Au tour suivant il pourra

choisir le pion qu'il voudra faire avancer. S'il jette un 6, et qu'il n'y ait plus de pions sur les places B, le joueur pourra continuer librement et il n'est pas obligé de continuer le deuxième coup avec ce même pion. En faisant avancer les pions, tous les pions rencontrés resteront dans leurs cases, mais chaque case est cependant comptée. S'il se trouve un pion, soit de la même, soit d'une autre couleur, à la case où le pion du joueur qui a le tour doit s'arrêter, celui-ci soufflera le premier pion, c'est à dire le joueur de cette couleur est obligé de le remettre à la place B. Il doit attendre un nouveau 6, pour le faire ressortir.

Il s'agit donc d'entraver le plus possible le jeu de ses adversaires et d'essayer d'obliger les autres joueurs de 's'en faire' autant que possible, en les forçant de recommencer à leur départ. Les propres pions, au contraire, doivent être protégés contre le danger d'être soufflés par des mises bien calculées et prudentes. Les places A comptent comme cases normales. Les petites cases a-b-c-d par contre ne servent que de places finales pour les pions de la même couleur.

Pour faire arriver ses pions à leur place finale, il y a encore une difficulté. Le pion arrivé à la case devant la place A de sa couleur, continuera son chemin par a-b-c-d. Maintenant il faudra jeter le dé de telle façon qu'il y ait un pion sur chaque case a-b-c-d. Si l'on jette trop, il faut compter à rebours. On doit alors placer son pion sur le trajet général et attendre le tour suivant, ce qui est bien dangereux car on risque de voir arriver un adversaire qui vous 'souffle' votre pion au dernier moment.

Deux en un

Deux jeux d'esprit pour deux joueurs

Comme le titre l'indique déjà, il s'agit d'un jeu qui se joue de deux façons différentes.

- a Le plan quadrillé se place de telle façon que chaque joueur a devant lui un coin du carton portant un seul point brun. Les deux joueurs placent leurs quatre pions respectifs dans un camp. Le jeu se joue comme le Halma, c'est à dire qu'il est permis d'avancer ou de sauter dans toutes les directions, aussi bien au-dessus de ses propres pions qu'au-dessus de ceux de l'adversaire. Le joueur qui est le premier à placer ses pions dans le camp adverse est le gagnant.
- b Un des joueurs place ses quatre pions comme indiqué ci-dessus, l'autre n'utilise qu'un seul pion. Il n'est plus permis de sauter. Le joueur disposant des quatre pions doit essayer d'encercler son adversaire en avançant soit tout droit soit latéralement, toutefois sans jamais reculer. Son adversaire par contre peut se déplacer dans toutes les directions et doit essayer de briser la ligne des quatre pions.

Comme pour le jeu 'Gendarmes et Voleur', il y a quatre gendarmes et un voleur. Les gendarmes doivent toujours avancer en ligne droite ou par les côtés, alors que le voleur peut se déplacer dans toutes les directions pour échapper aux gendarmes.

Les deux manières de jouer sont très faciles, et permettent un grand nombre de combinaisons étant donné qu'il est possible, par exemple, de placer les quatre pions sur les quatre points, le long du plan.

Jeu de courses

Les courses de chevaux sont passionnantes. Souvent, la situation change de minute en minute, lorsqu'un cheval sort du peloton et arrive au but devant le favori.

Deux à six joueurs peuvent participer à ce jeu. S'il y a moins de six joueurs, chacun peut faire courir deux chevaux.

- 1 On place sur la table le tableau, sur lequel la piste est tracée.
- 2 Chacun des joueurs aligne son cheval (un pion) devant une piste qui devra être suivie tout au long de la course.
- 3 Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points en jetant le dé, commence (ce jeu se joue avec un dé).
- 4 Il jette le dé à nouveau, et fait avancer son cheval d'autant de cases qu'il a obtenu de points.
- 5 Chaque fois qu'un joueur tire le chiffre 3, il est autorisé à commencer un second coup en jetant le dé une fois de plus.

Chaque cheval doit parcourir la piste deux fois avant de passer le but. Mais avant de gagner la course il faut franchir les obstacles. Ceux-ci sont nombreux, et pas toujours faciles à surmonter.

nrs 4 et 44. Votre cheval n'avait pas pris assez de vitesse pour arriver à franchir cet obstacle. Il doit retourner de 4 cases en arrière avant de s'élaner à nouveau.

nrs 8 et 48. Votre favori est tombé dans le fossé en sautant de justesse le mur. Pour se remettre de son choc, il doit se reposer pendant un tour.

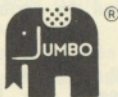
nrs 14 et 54. Votre cheval refuse l'obstacle, il doit s'en retourner aux nrs 9-49.

nrs 21 et 61. La boue de ce fossé empêche un départ rapide de votre cheval. Au coup suivant, il ne peut qu'avancer la moitié des points (ou la moitié des points impairs moins un demi point) obtenus.

nrs 25 et 65. Le cheval obstiné refuse de sauter le mur. Il devra passer deux fois son tour avant de reprendre son élan.

nrs 28 et 68. En sautant le cheval a fait tomber la barrière rouge et blanche avec ses jambes arrières. Il doit recommencer son saut, et pour cela retourner en arrière d'autant de cases qu'il avait tiré de points.

nrs 34 et 74. Voici l'obstacle le plus difficile de tout le parcours. En s'élançant, le cheval s'est abimé un paturon. Au premier tour nr 34, il doit laisser passer tous les autres chevaux. Au deuxième tour nr 74, il est contraint d'abandonner la course.



nr 315