



# Règle du jeu / Petits chevaux

## Rules of the game / Little horses ludo

### ● PETITS CHEVAUX

*Nombre de joueurs : de 2 à 4.*

*Chaque joueur dispose de 2 « petits chevaux » de la couleur de son écurie. Le parcours s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre.*

Règle du jeu :

Chaque joueur lance le dé tour à tour. Pour sortir de l'écurie, il faut faire un 6. Le joueur place alors son cheval sur la case départ (celle avec une flèche) et rejoue immédiatement. Le 6 permet de rejouer.

Chaque joueur peut sortir plusieurs chevaux en même temps. On avance du nombre de cases indiqué sur le dé. Un cheval ne pouvant pas passer par dessus un autre, celui qui arrive derrière se trouve bloqué et retourne à sa place d'origine.

Une case ne peut être occupée que par un seul cheval. Si un cheval arrive juste sur une case occupée, il renvoie l'occupant à son écurie et prend sa place. On dit qu'il le « saute ». Celui qui retourne à son écurie doit alors tout recommencer.

Après un tour complet, le joueur doit positionner son cheval devant la case 1 de la colonne numérotée qui correspond à sa couleur. Le cheval doit arriver « pile » devant sa case. Sinon, il reste à sa place d'origine ou recule son cheval d'autant de points qu'il en a trop. Chaque cheval avance dans sa colonne en effectuant, dans l'ordre, les chiffres de 1 à 6. Arrivé au 6, il faut faire un 1 pour définitivement boucler le parcours.

Le gagnant est le premier qui réussit à terminer le parcours de ses deux chevaux.

### ● LITTLE HORSES LUDO

*Number of players : 2 to 4.*

*Each player has 2 « little horses » the colour of their stable. Play is clockwise around the board.*

Rules of the game :

Each player throws the dice in turn. To get out of the stable, you need to throw a six. The player then places his horse on start (the arrow space) and throws again immediately. If you throw a six, you get another turn. Each player can get out several horses at the same time. Move forward thre the number of spaces shown on the dice. A horse cannot overtake another one. The one behind is blocked and returns to where he was before. A space can only be occupied by one horse. If a horse lands right on an occupied space, he sends the occupant back to his stable and takes his place. This is called « sending back » your opponent. The horse that has been returned to the stable must then start over again.

After one complete circuit of the board, the player must position his horse in front of space 1 of the numbered column corresponding to his colour. The horse must land « exactly » in front of this space. Otherwise, he must stay where he was or move back his horse for as many dice points as he has too many. Each horse moves up his column filling, in order, spaces 1 to 6. Once he has arrived at 6, he must throw a 1 to finally finish the race. The winner is the first player to end the race with all 2 horses.

**JURATOYS**

13 rue de l'Industrie  
39270 Orgelet  
FRANCE

[www.janod.com](http://www.janod.com)

*jouer par nature*

Ref. 02440

## ● PFERDERENNEN

*Anzahl der Spieler: 2 bis 4*

*Jeder Spieler stellt 2 "kleine Pferde" in der Farbe seines Rennstalls auf. Die Rennstrecke wird im Uhrzeigersinn benutzt.*

Spielregeln:

Alle Spieler würfeln nacheinander. Um den Pferdestall zu verlassen, wird eine 6 benötigt. Der Spieler stellt dann sein Pferd auf das Startfeld (das Feld mit einem Pfeil) und spielt gleich weiter. Bei einer 6 darf man noch einmal würfeln. Jeder Spieler kann mehrere Pferde gleichzeitig aus dem Rennstall holen. Die Spielfiguren werden gemäß der gewürfelten Augenzahl vorwärts bewegt. Ein Pferd kann nicht über ein anderes Pferd springen. Das Pferd, das von hinten kommt, wird blockiert und kehrt an seinen ursprünglichen Platz zurück. Ein Feld darf nur von einem Pferd besetzt werden. Falls ein Pferd auf einem besetzten Feld landet, schickt es das auf dem Feld stehende Pferd in seinen Rennstall zurück und nimmt seinen Platz ein. Das nennt man "hinauswerfen". Das Pferd, das in seinen Rennstall zurückgekehrt ist, muss wieder ganz von vorne beginnen. Wenn eine Runde durchlaufen wurde, muss der Spieler sein Pferd vor das Feld 1 der nummerierten Spalte in seiner Farbe aufstellen. Das Pferd muss "genau" vor seinem Feld ankommen. Andernfalls bleibt es an seinem Ursprungsplatz oder der Spieler muss sein Pferd so viele Punkte rückwärts setzen, wie er zu viel gewürfelt hat. Jedes Pferd rückt in seine Spalte vor, und zwar in der Reihenfolge der Zahlen von 1 bis 6. Bei der 6 angekommen muss in jedem Fall eine 1 gewürfelt werden, damit die Rennstrecke beendet werden kann. Der Gewinner ist derjenige, dem es als Erstem gelingt, mit seinen zwei Pferden die Rennstrecke abzuschließen.

## ● CABALLITOS

*Número de jugadores : de 2 a 4.*

*Cada jugador dispone de 2 caballitos del color de su cuadra. El recorrido se efectúa en el sentido de la agujas del reloj.*

Reglas del juego :

Los jugadores lanzan el dado por turnos. Para salir de la cuadra, hay que sacar un 6. El jugador coloca entonces su caballo en la casilla de salida (la que tiene una flecha) y vuelve a lanzar el dado inmediatamente después. Si sale un 6, vuelve a jugar. Cada jugador puede sacar varios caballos a la vez. Se avanza tantas casillas como indique el dado. Un caballo no puede pasar por encima de otro, y el que llegue detrás se encontrará bloqueado y deberá volver a donde estaba. Una casilla únicamente puede estar ocupada por un solo caballo. Si un caballo llega con el número exacto a una casilla ocupada, envía al ocupante a su cuadra y pasa a ocupar su lugar. Se dice que lo « salta ». El que regresa a su cuadra debe volver a empezar.

Tras una vuelta completa, el jugador debe colocar su caballo delante de la casilla 1 de la columna numerada que corresponda a su color. Si no, se queda en el punto de partida o retrocede con su caballo tantas casillas como puntos le sobren. Cada caballo avanza por su columna sacando, por orden, las cifras de 1 a 6. Cuando llega al 6, debe sacar un 1 para terminar definitivamente el recorrido. Gana el primero que consiga terminar el recorrido con sus 2 caballos.

## ● MENS ERGER JE NIET

*Aantal spelers: 2 tot 4*

*Elke speler beschikt over 2 "paardjes" in dezelfde kleur als zijn stal. Het parcours wordt afgelegd volgens de wijzers van de klok.*

Spelregels:

Elke speler gooit om de beurt met de dobbelsteen. De speler moet een 6 gooien om de stal te kunnen verlaten. De speler plaatst zijn paard op het startveld (veld met een pijl) en gooit nogmaals met de dobbelsteen. De 6 laat toe om nogmaals te gooien. Elke speler mag tegelijkertijd met meerdere paarden spelen. Het paard gaat het aantal ogen dat de dobbelsteen aangeeft vooruit. Een paard kan geen ander paard passeren. Het paard dat als laatste wordt gespeeld moet terugkeren naar zijn oorspronkelijk veld. Een veld kan slechts door één paard ingenomen zijn. Als een paard op een veld terecht komt dat reeds is ingenomen, stuurt hij dit paard terug naar zijn stal en neem hij het veld in.

Dit wordt "slaan" genoemd. Het paard dat naar zijn stal terugkeert dient helemaal opnieuw te beginnen. Na een volledige ronde moet de speler zijn paard voor het veld 1 van de genummerde kolom plaatsen, die met zijn kleur overeenkomt. Het paard moet "precies" voor dit veld eindigen. Indien dit niet het geval is, blijft hij op zijn oorspronkelijke plaats staan of keert hij het aantal teveel aan velden terug. Elk paard gaat in zijn kolom vooruit door, in volgorde, de cijfers 1 tot 6 te gooien. Eenmaal op 6 aangekomen moet de speler een 1 gooien om het parcours volledig te voltooien.

De winnaar is de eerste speler die erin slaagt om het volledig parcours met zijn twee paarden af te leggen.

## ● CAVALLINI

*Numero di giocatori: da 2 a 4.*

*Ogni giocatore ha 2 cavallini del colore della sua scuderia. Il percorso si effettua in senso orario.*

Regole del gioco:

Ogni giocatore lancia il dado a turno. Per uscire dalla scuderia bisogna fare 6. Il giocatore può poi mettere il suo cavallo sulla casella di partenza (quella con una freccia) e tirare di nuovo il dado. Se fa 6 può ritirare di nuovo il dado. Ogni giocatore può far uscire vari cavalli contemporaneamente. Si avanza del numero di caselle indicate sul dado. Un cavallo non può passare sopra un altro, quello che arriva dietro rimane bloccato e deve tornare al suo punto di partenza. Una casella può essere occupata da un solo cavallo. Se un cavallo arriva su una casella già occupata, rimanda l'occupante alla sua scuderia e ne prende il posto.

Si dice quindi che "salta". Il cavallo che torna alla sua scuderia deve ricominciare daccapo. Dopo un giro completo, il giocatore deve mettere il suo cavallo davanti alla casella 1 della colonna numerata che corrisponde al suo colore. Il giocatore deve arrivare esattamente sulla sua casella. In caso contrario, resta al posto di partenza o indietreggia di tanti punti quanti sono di troppo rispetto alla destinazione. Ogni cavallo avanza nella sua colonna ottenendo, nell'ordine, le cifre da 1 a 6. Arrivati a 6, bisogna fare 1 per completare definitivamente il percorso.

Vince chi riesce per primo a concludere il percorso con i suoi due cavalli.