



Ne t'en fais pas !

Ne t'en fais pas ! est une variante du jeu des petits chevaux. **L'objectif est de ramener le plus vite possible vos 4 pions sur votre aire d'arrivée. Essayez d'éliminer les pions adverses du plateau de jeu pour avoir plus de chances de gagner. Mais n'oubliez pas que les autres joueurs veulent aussi gagner !**

Contenu :

Un plateau de jeu Ne t'en fais pas !
4 x 4 pions
1 dé

Comment jouer à Ne t'en fais pas !

A tour de rôle, chaque joueur essaie d'obtenir un 6 en lançant le dé. Ce n'est qu'à cette condition qu'il peut placer un de ses pions sur le plateau de jeu. Lorsqu'un joueur obtient un 6, il place un de ses pions sur la case départ. Il lance alors à nouveau le dé et déplace ce pion du nombre de cases indiqué par le dé.

- Une fois que l'un des joueurs a placé un pion sur le plateau, c'est ce même pion que le joueur doit déplacer au tour suivant, même s'il a d'autres pions en jeu.
- Après avoir obtenu un 6, un joueur relance toujours le dé, même s'il n'a plus aucun pion à placer sur le plateau ou s'il ne peut déplacer aucun de ses pions.
- Vous devez obtenir un 6 pour chaque pion que vous souhaitez faire quitter votre aire de départ et mettre en jeu.

Déplacer un pion :

Une case ne peut jamais être occupée par deux pions en même temps. Si vous arrivez sur une case occupée par un autre joueur, le pion de celui-ci est éjecté du plateau et replacé sur l'une des quatre cases de son aire de départ.

Dépasser un pion :

Si vous dépassez un autre pion lors de votre déplacement, ce pion reste en jeu. Comptez toutes les cases, y compris celles qui sont occupées par d'autres pions, pour terminer votre déplacement.

Amener un pion sur son aire d'arrivée :

Pour amener un de vos pions sur votre aire d'arrivée, celui-ci doit tomber sur l'une des 4 cases vides de cette aire. Si la case sur laquelle vous finissez le déplacement est occupée, vous ne pouvez pas y faire rentrer votre pion. Si vous obtenez un chiffre plus grand que le nombre de cases disponibles sur le plateau (y compris les cases situées sur votre aire), vous ne pouvez pas déplacer ce pion. Ici aussi, si vous arrivez sur une case occupée, vous ne pouvez pas rentrer votre pion.

Proposition : pour une partie plus rapide ou mieux adaptée aux enfants plus jeunes, vous pouvez modifier les règles du jeu et autoriser le joueur à amener son pion sur son aire d'arrivée sans devoir obtenir le chiffre exact.

Le gagnant :

Le premier joueur à ramener tous ses pions sur son aire d'arrivée remporte la partie !



Jeu de l'oie

Contenu :

1 plateau de jeu joliment illustré
4 pions (oie)
2 dé

But du jeu :

Le but du jeu est d'arriver le premier sur la case 63.

Comment jouer au Jeu de l'oie ?

Chaque joueur choisit un pion et la place sur la case avec le chiffre 1. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Celui qui obtient le nombre le plus élevé commence sur le lancé de dé.

Les cases spéciales :

Si lors du premier lancé de dé, un joueur obtient un 4 et un 5, il peut directement se rendre sur la case 53. Avec un 3 et un 6, le pion peut être placé sur la case 26. Si un joueur arrive sur une case illustrée d'une oie, il peut à nouveau avancer du même nombre de points. Certaines règles s'appliquent à des cases particulières :

Case 6

Case 19

Case 31

Case 42

Case 52

Case 58

Continuez jusqu'à la case 12.

Passez un tour.

Attendez qu'un autre joueur vous dépasse.

Retournez à la case 37.

Attendez d'être libéré par un autre joueur.

Retournez à la case départ.

Une case est occupée :

Si la case où votre pion doit arriver est déjà occupée par un autre pion, restez sur la case où votre pion se trouve.

Qui gagne ?

Le premier joueur qui atteint le premier la case 63 a gagné.

Attention : pour ce faire, il doit obtenir le nombre exact restant au lancer de dé. Si le nombre est trop élevé, le pion doit avancer jusqu'à la case 63, puis repartir en arrière du nombre de cases restantes.