

FR

EN

DE

ES

IT

Caballo

5-99 ANS • YEARS
AÑOS • JAHRE

PT

NL

SE

DA

RU



FR Contenu • EN Content
DE Inhalt • ES Contenido
IT Contenuto

Caballo

PT Conteúdo • NL Inhoud
SE Innehåll • DA Indhold
RU Содержание



x1



x4



x30



x4



x4

Vous partez pour une course effrénée jusqu'à la ligne d'arrivée. Pour avancer, vous avez le choix entre le galop et le trot ! Si vous choisissez de trotter, utilisez les dés bleus. Ils font avancer doucement mais permettent de gagner de l'énergie. Si vous choisissez de galoper, utilisez les dés rouges. Ils font avancer rapidement mais vous coûteront de l'énergie.

But du jeu : Finir la course en tête.

Préparation du jeu

Placez le plateau au centre des joueurs. Mélangez tous les jetons « énergie » et placez-les, face carotte visible, à côté du plateau pour constituer une réserve. Chaque joueur prend 2 jetons « énergie » qu'il place devant lui, face carotte visible (sans regarder l'autre face). Placez les 4 dés à côté du plateau. Chaque joueur choisit une tuile cheval ainsi que le pion associé, puis place ce dernier sur la case départ de la couleur de son choix.

Déroulement du jeu

À chaque tour, les joueurs décident s'ils souhaitent jouer avec les dés bleus (pour trotter) ou les dés rouges (pour galoper). Dans les deux cas, les deux dés de la couleur choisie sont lancés : l'un indique le déplacement, l'autre les effets du tour.

Le plus jeune joueur commence, puis le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il choisit la couleur des dés qu'il souhaite utiliser et lance les deux dés correspondants.

Les effets et déplacements indiqués par les dés sont appliqués dans l'ordre suivant :

1/ le dé mouvement

2/ le dé effet

- Plusieurs chevaux peuvent occuper la même case.
- Les cases « mare d'eau » du parcours ne comportent pas de symboles : les chevaux progressent en les ignorant.
- Quand il n'y a plus de jeton(s) « énergie » dans la réserve, on prend les jetons défaussés, on les retourne face « carotte » visible et on les mélange pour reconstituer une réserve.
- Cas rare : S'il n'y a plus de jetons dans la réserve et qu'il n'y a pas de jetons défaussés, le joueur qui devait en gagner un ne prend rien.

Dés bleus : Allure mesurée

Le dé « mouvement »

indique la prochaine case sur laquelle le joueur doit se déplacer.

Le joueur se déplace sur la prochaine case, dans le sens du parcours, portant une botte, une cocarde ou une bombe.

Le dé « effet »

indique le nombre de jeton(s) « énergie » gagnés par le joueur.

Le joueur prend 1, 2 ou 3 jeton(s) « énergie » dans la réserve et le(s) pose devant lui, face « carottes » visible, sans regarder l'autre face.



Dés rouges : À toute allure



Le dé « mouvement » indique la prochaine case sur laquelle le joueur doit se déplacer.



Le joueur se déplace sur la deuxième case, dans le sens du parcours, portant une botte, une cocarde ou une bombe.

exemple :



Le dé « effet » indique le nombre de jeton(s) « énergie » nécessaire(s) au joueur pour avancer sur ce tour ou impose une épreuve de saut d'obstacle.



Face vide, aucune contrainte.



Le joueur défausse 1 ou 2 de ses jetons « énergie » dans la réserve pour pouvoir avancer.



Le joueur doit réaliser un saut d'obstacle pour pouvoir avancer. Il va devoir miser un certain nombre de jeton(s) « énergie » présent(s) dans sa réserve, avec un minimum de 1, puis il les retourne tous.



Si un ou plusieurs symboles « cheval qui galope » sont visibles, le saut est réussi (le pion reste sur la case obtenue grâce au dé de « mouvement » joué préalablement). Le joueur défausse tous les jetons « énergie » utilisés.



Si seuls des symboles « cheval endormi » sont visibles, le saut est raté. Le joueur défausse tous les jetons « énergie » utilisés et recule son pion jusqu'à la case « mare d'eau » la plus proche.

En début de partie, si aucune mare d'eau n'a encore été franchie, le cheval revient sur la case de départ.

NB : si le joueur ne dispose pas du nombre de jetons « Énergie » nécessaires — que ce soit pour payer le coût du déplacement (-1 ou -2 jetons) ou pour effectuer un saut d'obstacle (minimum 1 jeton) — le déplacement de son cheval est annulé. Le cheval fait alors demi-tour et revient sur la case d'où il est parti.

La main passe, ensuite, au joueur suivant.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur franchit la ligne d'arrivée, les autres joueurs terminent le tour en cours afin que chacun ait joué le même nombre de fois. Le joueur dont le cheval est le plus avancé sur la piste de course remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de jetons « énergie » devant lui gagne la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Un jeu d'Amaya Louis, Thierry Saeys & Erwan Morin.



Get ready to set off on a frantic race to the finish line. To move forward you'll have to decide whether to gallop or trot!
If you choose to trot, use the blue dice. They'll make you move forward slowly, but help your horse gain energy.
If you choose to gallop, use the red dice. They'll make you move forward quickly, but your horse will lose energy.

Aim of the game: Finish the race in first place.

Game set-up:

Place the board in the centre of the players. Mix all the 'energy' tokens and place them, 'carrot' side up, next to the board to make up a reserve. Each player takes 2 'energy' tokens and places them in front of themselves, 'carrot' side up (without looking at the other side). Place the 4 dice next to the board. Each player chooses a horse token and takes the matching playing piece, which they place on the start square in the colour of their choice.

How to play

During each turn, the players decide whether they wish to play with the blue dice (for trotting) or the red dice (for galloping). In both cases, the two dice of the chosen colour are rolled: one indicates the movement, the other the effects of the turn.

The youngest player starts, then the game continues in a clockwise direction. They choose the colour of the dice they wish to use and roll the two dice in that colour.

The effects and moves indicated by the dice are applied in the following order:

- 1/ movement die
- 2/ effect die



- Several horses can be on the same square.
- The 'puddle' spaces on the race course don't contain any symbols: the horses ignore them and move forward.
- When there are no more 'energy' tokens left in the reserve, take the discarded tokens, turn them 'carrot' side up and mix them to create a new reserve.
- Rare situation: if there are no tokens left in the reserve and no discarded tokens, the player who was supposed to win a token (or tokens) can't take any.

Blue dice: slow and steady

The 'movement' die indicates the next square that the player must move to.

The player follows the race course, moving their horse to the next square containing either a riding boot, a prize ribbon or a riding helmet.



The 'effect' die indicates how many 'energy' tokens the player wins.

The player takes 1, 2 or 3 'energy' tokens from the reserve and places them in front of themselves, 'carrot' side up, without looking at the other side.



Red dice: full speed ahead



The 'movement' die indicates the next square that the player must move to.



The player follows the race course, moving their horse to the second square (skipping over the first one) containing either a riding boot, a prize ribbon or a riding helmet.

Example:



The 'effect' die indicates how many 'energy' tokens the player needs to spend to move forward or makes the player complete an obstacle jump.



Blank face, no constraints.



The player must discard 1 or 2 of their 'energy' tokens in the reserve to be able to move forward.



The player has to complete an obstacle jump to move forward. They have to bet a certain amount of the 'energy' tokens in their reserve (at least 1), and then turn them over.



If they contain one or several 'galloping horses', the jump is a success (the playing piece stays on the square indicated by the movement die rolled before). The player must discard all their used 'energy' tokens.



If they contain only 'sleeping horses', the player has failed the jump. They must discard all their used 'energy' tokens and move their playing piece backwards to the nearest 'puddle' space.

At the start of the game, if no puddle has been crossed yet, the horse returns to the start square.

NB: If the player does not have the required number of 'energy' tokens, whether to pay for the cost of the move (-1 or -2 tokens) or to complete an obstacle jump (minimum 1 token), the horse's move is cancelled. The horse then turns around to the square it just came from!

It is now the next player's turn.

End of the game

Once a player has reached the finish line, the other players finish the round so that they have all had the same amount of turns.

The player whose horse is the furthest along on the race course wins the game.

If there is a draw, the player with the most 'energy' tokens wins the game.

If the tie persists, the players share the victory.

A game by Amaya Louis, Thierry Saeys & Erwan Morin.



Ihr startet zu einem Wettrennen, das bis zur Ziellinie spannend bleibt! Um vorwärtszukommen, wählt ihr zwischen Galoppieren und Traben. Wenn ihr traben wollt, nehmt ihr die blauen Würfel. Damit kommt ihr zwar langsamer vorwärts, aber ihr könnt Kräfte sparen. Wenn ihr galoppieren wollt, nehmt ihr die roten Würfel. Damit kommt ihr zwar schneller vorwärts, aber sie kosten euch Energie.

Spielziel: Sei die erste Person, die durchs Ziel kommt.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches. Vermischt alle Energiesteine und legt sie mit der Möhreenseite nach oben als Vorrat neben den Spielplan. Jede Person nimmt 2 Energiesteine, die sie mit der Möhreenseite nach oben vor sich legt (ohne die andere Seite anzuschauen). Legt die 4 Würfel neben den Spielplan. Jede Person wählt einen Pferdekopf-Stein und die dazugehörige Spielfigur. Stellt eure Figuren auf das Startfeld in der Farbe eurer Wahl.

Spielablauf

In jeder Runde entscheidet ihr, ob ihr mit den blauen Würfeln (zum Traben) oder den roten Würfeln (zum Galoppieren) spielen möchtet. In beiden Fällen würfelt ihr mit den zwei Würfeln der gewählten Farbe: Einer gibt den Zug an, der andere die Auswirkungen der Runde.

Die jüngste Person beginnt, bevor das Spiel im Uhrzeigersinn weitergeht. Du wählst deine Würfelfarbe und würfelst mit den zwei entsprechenden Würfeln.

Die Auswirkungen und Züge, die auf den Würfeln zu sehen sind, werden in folgender Reihenfolge angewendet:

- 1/ der Zugwürfel
- 2/ der Auswirkungen-Würfel

- Mehrere Pferde können auf demselben Feld stehen.
- Die „Teich“-Felder der Rennstrecke haben keine Symbole: Die Pferde laufen einfach an ihnen vorbei.
- Wenn im Vorrat keine Energiesteine mehr sind, nehmt ihr die abgelegten Steine, dreht sie um, sodass die Möhre sichtbar ist, und vermischt sie zu einem neuen Vorrat.
- Seltener Fall: Wenn im Vorrat keine Steine mehr sind und es auch keine abgelegten Steine gibt, kann die Person, die einen gewinnen sollte, keinen Stein nehmen.

Blaue Würfel: Mäßiges Tempo

Der „Zugwürfel“ zeigt das nächste Feld an, auf das du vorrücken musst. Rücke in Laufrichtung auf das nächste Feld vor, das einen Stiefel, eine Schleife oder einen Reithelm zeigt.



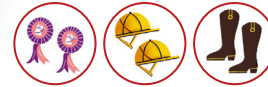
Der „Auswirkungen-Würfel“ zeigt die Anzahl an Energiesteinen an, die du gewinnst. Nimm dir 1, 2 oder 3 Energiestein(e) aus dem Vorrat und lege ihn/sie mit der Möhreenseite nach oben vor dich, ohne die andere Seite anzuschauen.



Rote Würfel: Rasend schnell



Der „Zugwürfel“ zeigt das nächste Feld an, auf das du vorrücken musst.



Du rückst in Laufrichtung auf das übernächste Feld vor, das einen Stiefel, eine Schleife oder einen Reithelm zeigt.

Beispiel:



Der „Auswirkungen-Würfel“ zeigt dir an, wie viele Energiesteine du brauchst, um in dieser Runde vorwärtszukommen, oder fordert dich zu einem Hindernisspringen heraus!



Leere Seite, keine Einschränkung.

Du legst 1 oder 2 deiner Energiesteine in den Vorrat zurück, um vorwärtszukommen.

Du musst dich einem Hindernisspringen stellen, um vorwärtszukommen. Dafür musst du eine bestimmte Anzahl an Energiesteinen – mindestens 1 – aus deinem Vorrat verwetten. Dann drehst du alle verwetteten Steine um.

Wenn mindestens ein Symbol mit dem „galoppierenden Pferd“ sichtbar ist, war der Sprung erfolgreich (die Spielfigur bleibt auf dem Feld stehen, das sie durch den zuvor gespielten Zugwürfel erreicht hat). Du legst alle verwendeten Energiesteine zur Seite.

Wenn nur Symbole mit dem „schlafenden Pferd“ sichtbar sind, ging der Sprung daneben. Du legst alle verwendeten Energiesteine zur Seite und setzt deine Spielfigur zurück auf das nächstgelegene „Teich“-Feld. Zu Beginn des Spiels, wenn sich das Pferd noch vor dem ersten „Teich“-Feld befindet, muss es auf sein Startfeld zurückkehren.

Hinweis: Wenn du nicht genügend Energiesteine besitzt, um die nötige Energie zu bezahlen (-1 oder -2 Steine) oder um ein Hindernis zu überwinden (mind. 1 Stein), wird der Zug abgebrochen und dein Pferd muss auf sein vorheriges Feld zurückkehren.

Dann ist die nächste Person an der Reihe.

Ende des Spiels

Sobald eine Person die Ziellinie überquert, beenden die anderen die laufende Runde, damit alle gleich oft gespielt haben.

Wenn dein Pferd auf der Strecke am weitesten vorn liegt, gewinnst du das Spiel.

Bei einem Unentschieden gewinnt die Person das Spiel, die mehr Energiesteine vor sich liegen hat.

Wenn das Unentschieden bestehen bleibt, teilen sich die Spieler den Sieg.

Ein Spiel von Amaya Louis, Thierry Saeyes & Erwan Morin.



Os espera una carrera desenfundada hasta la meta. Para avanzar, ¡podéis elegir entre galopar o trotar! Si elegís trotar, utilizad los dados azules. Avanzaréis lentamente, pero ahorraréis energía. Si preferís galopar, utilizad los dados rojos. Avanzaréis más rápido, pero gastaréis más energía.

Objetivo del juego: terminar la carrera en cabeza.

Preparación del juego:

Colocad el tablero en el centro de los jugadores. Mezclad todas las fichas "energía" y colocadlas, con la cara zanahoria hacia arriba, junto al tablero para formar una reserva. Cada jugador coge 2 fichas "energía" y se las coloca delante, con la cara zanahoria hacia arriba (sin mirar la otra cara). Colocad los 4 dados junto al tablero. Cada jugador elige una ficha caballo y el peón correspondiente, y coloca este último sobre la casilla de salida del color que elija.

Desarrollo del juego:

En cada turno, los jugadores deciden si quieren jugar con los dados azules (para trotar) o con los dados rojos (para galopar).

En ambos casos, se lanzan los dos dados del color elegido:

uno de ellos indica el desplazamiento y el otro los efectos del turno.

Empieza el jugador más joven y, luego, se sigue jugando en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador elige el color de los dados que quiere utilizar y lanza los dos dados correspondientes.

Los efectos y desplazamientos indicados por los dados se aplican en este orden:

1/ el dado "movimiento"

2/ el dado "efecto"

- Puede haber varios caballos en la misma casilla.
- Las casillas "charco de agua" del recorrido no contienen símbolos: los caballos avanzan ignorándolas.
- Cuando ya no quedan fichas "energía" en la reserva, se cogen las fichas que se han descartado, se les da la vuelta, con la cara zanahoria hacia arriba y se mezclan para volver a formar una reserva.
- Caso excepcional: si ya no queda ninguna ficha en la reserva ni tampoco fichas descartadas, el jugador que debía llevarse una no se lleva nada.

Dados azules: Velocidad moderada

El dado "movimiento" indica la siguiente casilla a la que debe desplazarse el jugador.

El jugador se desplaza hasta la siguiente casilla, en el sentido del recorrido, en la que figura una bota, una escarapela o un casco.



El dado "efecto" indica el número de fichas "energía" que ha ganado el jugador.

El jugador coge 1, 2 o 3 fichas "energía" de la reserva y se la(s) coloca delante, con la cara zanahoria hacia arriba y sin mirar la otra cara.



Dados rojos: A toda pastilla



El dado "movimiento" indica la siguiente casilla a la que debe desplazarse el jugador.



El jugador se desplaza hasta la segunda casilla, en el sentido del recorrido, con una bota, una escarapela o un casco.

ejemplo:



El dado "efecto" indica el número de fichas "energía" que necesita el jugador para avanzar en esta ronda o impone una prueba de salto de obstáculo.



Cara en blanco, sin restricciones.



El jugador se deshace de 1 o 2 de sus fichas "energía" y las coloca en la reserva para poder avanzar.



El jugador debe realizar un salto de obstáculo para poder avanzar. Para ello, tendrá que apostar un número determinado de fichas "energía" de su reserva, con un mínimo de 1, y después, darles la vuelta a todas.



Si hay uno o varios símbolos "caballo galopante" a la vista, el salto se realiza con éxito (el peón se queda en la casilla que le ha tocado al tirar el dado "movimiento"). El jugador se deshace de todas las fichas "energía" utilizadas.



Si solo hay símbolos "caballo dormido" a la vista, se falla el salto. El jugador se deshace de todas las fichas "energía" utilizadas y retrocede su peón hasta la casilla "charco de agua" más cercana.

Al principio de la partida, si aún no se ha cruzado ningún charco de agua, el caballo vuelve a la casilla de salida.

Nota: si el jugador no dispone del número de fichas "energía" necesarias, ya sea para pagar el coste del desplazamiento (-1 o -2 fichas) o para hacer un salto de obstáculo (mínimo 1 ficha), se cancela el desplazamiento de su caballo. El caballo da media vuelta y vuelve a la casilla desde la que salió.

A continuación, el turno pasa al siguiente jugador.

Fin de la partida

En cuanto un jugador cruza la meta, los demás jugadores terminan la ronda en curso para que todos jueguen las mismas veces.

El jugador con el caballo más adelantado en la pista de carreras gana la partida.

En caso de empate, el jugador que tenga más fichas "energía" delante gana la partida.

Si persiste el empate, los jugadores comparten la victoria.

Un juego de Amaya Louis, Thierry Saey y Erwan Morin.



Parti per una corsa sfrenata fino al traguardo. Per avanzare, puoi scegliere tra il galoppo e il trotto. Se scegli il trotto, usa i dadi azzurri. Ti fanno avanzare lentamente, ma guadagnando energia. Se scegli il galoppo, usa i dadi rossi. Ti fanno avanzare rapidamente, ma consumando energia.

Scopo del gioco: finire la corsa in testa.

Preparazione del gioco

Mettere il tabellone al centro tra i giocatori. Mischiare tutti i gettoni "energia" e posizionarli, con la faccia carota visibile, a fianco al tabellone per creare una riserva. Ogni giocatore prende 2 gettoni "energia" che posiziona davanti a sé, con il lato "carota" scoperto (senza guardare l'altra faccia). Posizionare i 4 dadi a fianco al tabellone. Ogni giocatore sceglie una tessera cavallo e la relativa pedina; posiziona poi quest'ultima sulla casella di partenza del colore di sua scelta.

Svolgimento del gioco

A ogni turno, i giocatori decidono se vogliono giocare con i dadi azzurri (per il trotto) o i dadi rossi (per il galoppo).

In entrambi i casi, si lanciano i due dadi del colore scelto: uno indica lo spostamento, l'altro gli effetti del turno.

Inizia il giocatore più giovane, poi il gioco continua in senso orario. Sceglie il colore dei dadi che vuole usare e lancia i due corrispondenti.

Gli effetti e gli spostamenti indicati dai dadi vengono applicati nel seguente ordine:

1/ il dado movimento

2/ il dado effetto

- Sulla stessa casella possono trovarsi più cavalli.
- Le caselle "pozza d'acqua" del percorso non contengono simboli: i cavalli avanzano ignorandole.
- Quando non ci sono più gettoni "energia" nella riserva, prendere i gettoni scartati, girarli con il lato "carota" scoperto e mischiarli per ricreare una riserva.
- Caso raro: se non ci sono più gettoni nella riserva e non ci sono gettoni scartati, il giocatore che doveva vincerne uno non ottiene nulla.

Dadi azzurri: ritmo contenuto

Il dado movimento indica la prossima casella sulla quale deve spostarsi il giocatore.

Il giocatore si sposta sulla prossima casella, nel senso del percorso, che reca uno stivale, una coccarda o un cap.



Il dado effetto indica il numero di gettoni "energia" ottenuti dal giocatore.

Il giocatore prende 1, 2 o 3 gettoni "energia" nella riserva e lo/li posiziona davanti a sé, con il lato "carota" scoperto, senza guardare l'altra faccia.



Dadi rossi: ritmo sostenuto



Il dado movimento indica la prossima casella sulla quale deve spostarsi il giocatore.



Il giocatore si sposta sulla seconda casella, nel senso del percorso, che reca uno stivale, una coccarda o un cap.

Esempio:



Il dado effetto indica il numero di gettoni "energia" che servono al giocatore per avanzare in questo turno o impone una prova di salto a ostacoli.



Faccia del dado bianca: nessun vincolo.

Il giocatore scarta 1 o 2 gettoni "energia", che mette nella riserva per poter avanzare.

Per poter avanzare, il giocatore deve saltare un ostacolo. Deve puntare un determinato numero di gettoni "energia", minimo 1, presenti nella sua riserva, che poi gira.

Se sono visibili uno o più simboli "cavallo che galoppa", il salto è stato eseguito correttamente (la pedina rimane sulla casella ottenuta grazie al dado di spostamento giocato precedentemente). Il giocatore scarta tutti i gettoni energia usati.

Se sono invece visibili solo i simboli "cavallo addormentato", il salto non è stato eseguito correttamente. Il giocatore scarta tutti i gettoni "energia" usati e fa indietreggiare la sua pedina fino alla casella "pozza d'acqua" più vicina. All'inizio della partita se nessuna pozza d'acqua è stata ancora attraversata, il cavallo ritorna sulla casella di partenza.

N.B.: se il giocatore non dispone del numero di gettoni "Energia" necessario, sia che si tratti di pagare il costo dello spostamento (-1 o -2 gettoni) o di effettuare un salto dell'ostacolo (minimo 1 gettone), lo spostamento del proprio cavallo viene annullato. Il cavallo fa allora marcia indietro e ritorna sulla casella da cui è partito.

La mano passa poi al giocatore successivo.

Fine della partita

Quando un giocatore taglia il traguardo, gli altri finiscono il turno in corso affinché tutti giochino lo stesso numero di volte.

Vince la partita il giocatore il cui cavallo è più avanti sulla pista da corsa.

In caso di pareggio, vince la partita il giocatore con più gettoni "energia" davanti a sé.

Se la parità persiste, i giocatori si dividono la vittoria.

Un gioco di Amaya Louis, Thierry Saeys e Erwan Morin.



Vai partir para uma corrida alucinante até à meta. Para avançar, pode optar por galopar e trotar! Se optar por trotar, utilize os dados azuis. Fazem avançar devagar, mas permitem ganhar energia. Se optar por galopar, utilize os dados vermelhos. Fazem avançar depressa, mas gastam energia.

Objetivo do jogo: Terminar a corrida em primeiro lugar.

Preparação do jogo

Coloque o tabuleiro no meio dos jogadores. Baralhe todas as fichas de “energia” e coloque-as, com a cenoura virada para cima, ao lado do tabuleiro de modo a formar uma reserva. Cada jogador tira 2 fichas de “energia” e coloca-as à sua frente, com a cenoura virada para cima (não pode olhar para o outro lado). Coloque os 4 dados ao lado do tabuleiro. Cada jogador escolhe uma peça de cavalo e a ficha que lhe corresponde, a seguir coloca a ficha na casa de partida da cor que escolheu.

Como jogar

Em cada jogada, os jogadores decidem se querem jogar com os dados azuis (para trotar) ou com os dados vermelhos (para galopar). Nos dois casos, são lançados os dois dados da cor escolhida: um indica a deslocação, o outro os efeitos da jogada.

O jogador mais novo começa, depois o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio. Este escolhe a cor do dado que quer utilizar e lança os dois dados correspondentes.

Os efeitos e deslocações indicados pelos dados aplicam-se na ordem seguinte:

- 1/ o dado de “deslocação”
- 2/ o dado de “efeito”



- Vários cavalos podem estar na mesma casa.
- As casas de “poça de água” que se encontram no percurso não têm símbolos: os cavalos avançam e ignoram-nas.
- Quando as fichas de “energia” da reserva acabarem, viram-se as fichas descartadas com o lado da cenoura virado para cima e misturam-se para formar novamente uma reserva.
- Caso raro: Se não houver mais fichas na reserva nem fichas descartadas, o jogador que deveria ter ganho uma ficha não recebe nada.

Dados azuis: velocidade calculada

O dado de “deslocação” indica a casa para onde o jogador se deve deslocar. O jogador desloca-se para a próxima casa, no sentido do percurso, com uma bota, um distintivo ou um capacete.



O dado de “efeito” indica o número de fichas de “energia” ganhas pelo jogador. O jogador retira 1, 2 ou 3 fichas de “energia” da reserva e coloca-as à sua frente, com o lado da cenoura virado para cima e sem olhar para o outro lado.



Dados vermelhos: a toda a velocidade



O dado de “deslocação” indica a casa para onde o jogador se deve deslocar.



O jogador desloca-se para a casa seguinte, no sentido do percurso, com uma bota, um distintivo ou um capacete.

exemplo:



O dado de “efeito” indica o número de fichas de “energia” necessárias para o jogador avançar nesta ronda ou obriga a uma prova de salto de obstáculos.



Face em branco, nenhuma restrição.



O jogador descarta 1 ou 2 das suas fichas de “energia” para a reserva para poder avançar.



O jogador deve saltar um obstáculo para poder avançar. Terá de apostar um determinado número de fichas de “energia” da sua reserva, no mínimo 1, e depois virá-las todas.



Se um ou mais símbolos com o “cavalo a galope” estiverem visíveis, o salto é bem sucedido (o peão mantém-se na casa conquistada graças ao dado de movimento lançado anteriormente). O jogador descarta todas as fichas de “energia” utilizadas.



Se apenas forem visíveis símbolos com o “cavalo adormecido”, o salto falhou. O jogador descarta todas as fichas de “energia” utilizadas e recua o seu peão para a casa com a “poça de água” mais próxima.

No início da partida, se nenhuma “poça de água” tiver sido atravessada, o cavalo volta para a casa de partida.

Nota: se o jogador não tiver um número de fichas “energia” suficientes — quer seja para pagar o custo da deslocação (-1 ou -2 fichas) ou um salto de obstáculos (mínimo 1 ficha) — a deslocação do seu cavalo é anulada. O cavalo faz então meia-volta e volta à casa de onde partiu.

A vez passa então para o jogador seguinte.

Fim da partida

Quando um jogador chega à meta, os outros jogadores terminam a ronda em curso para que cada um jogue o mesmo número de vezes. O jogador cujo cavalo estiver mais à frente na pista de corrida ganha o jogo. Em caso de empate, o jogador com mais fichas de “energia” ganha o jogo. Se o empate persistir, os jogadores partilham a vitória.

Um jogo de Amaya Louis, Thierry Saeys e Erwan Morin.



Dit wordt een wilde rit naar de finish. Om je te verplaatsen, kun je kiezen tussen galopperen en draven! Als je voor draven kiest, gebruik dan de blauwe dobbelstenen. Hiermee verplaats je je langzamer, maar krijg je wel meer energie. Als je voor galopperen kiest, gebruik dan de rode dobbelstenen. Hiermee verplaats je je sneller, maar het kost je wel meer energie.

Doel van het spel: Als eerste de finish halen.

Vorbereiding van het spel

Plaats het speelbord in het midden tussen de spelers. Hussel alle 'energie'-fiches door elkaar en plaats ze, met de wortel naar boven, naast het speelbord om een voorraad te vormen. Elke speler pakt 2 'energie'-fiches en legt deze voor zich neer, met de wortel naar boven (zonder naar de andere kant te kijken). Plaats de 4 dobbelstenen naast het speelbord. Elke speler kiest een paardenfiche en de bijbehorende pion en plaatst de pion op het beginvakje in de gekozen kleur.

Spelverloop

Bij elke beurt beslissen de spelers of ze met de blauwe dobbelstenen (om te draven) of met de rode dobbelstenen (om te galopperen) willen spelen. In beide gevallen wordt er met de twee dobbelstenen van de gekozen kleur gegooid: de ene geeft de verplaatsing aan, de andere de effecten van de beurt.

De jongste speler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld. Hij kiest de kleur van de dobbelstenen die hij wil gebruiken en gooit met de twee dobbelstenen in die kleur.

De effecten en de verplaatsing die op de dobbelstenen worden aangegeven, worden in de onderstaande volgorde uitgevoerd:

- 1/ de verplaatsingsdobbelsteen
- 2/ de 'effect'-dobbelsteen



- Meerdere paarden kunnen op hetzelfde vakje staan.
- De 'waterplas'-vakjes op het parcours hebben geen symbolen: de paarden kunnen ze gewoon negeren en verdergaan.
- Als er geen 'energie'-fiches meer in de voorraad zitten, moeten de weggelegde fiches worden omgedraaid met de 'wortel' naar boven, en door elkaar worden gehusseld om opnieuw als voorraad te worden gebruikt.
- Bijzonder geval: Als er geen fiches meer in de voorraad zitten en er ook geen weggelegde fiches meer zijn, krijgt de speler die een fiche had moeten winnen, niets.

Blauwe dobbelstenen: gecontroleerde snelheid

De verplaatsingsdobbelsteen

duidt het volgende vakje aan waarop de speler moet gaan staan.

De speler verplaatst zich naar het volgende vakje, in de rijrichting, waarop een laars, een lintje of een rijkhelm staat.



De 'effect'-dobbelsteen geeft het aantal 'energie'-fiches aan die de speler heeft gewonnen.

De speler pakt 1, 2 of 3 'energie'-fiches uit de voorraad en legt ze voor zich neer, met de wortel naar boven, zonder naar de andere kant te kijken.



Rode dobbelstenen: volle kracht vooruit



De verplaatsingsdobbelsteen

duidt het volgende vakje aan waarop de speler moet gaan staan.



De speler verplaatst zich naar het tweede vakje, in de rijrichting, waarop een laars, een lintje of een rijkhelm staat.

Voorbeeld:



De 'effect'-dobbelsteen geeft het aantal 'energie'-fiches aan dat de speler nodig heeft om zich tijdens deze beurt te verplaatsen of verplicht de speler om over een hindernis te springen.



Blanco zijde, geen beperking.



De speler doet 1 of 2 van zijn 'energie'-fiches weg in de voorraad om verder te kunnen gaan.



De speler moet over een hindernis springen om zich te verplaatsen. Hij moet een bepaald aantal 'energie'-fiches uit zijn eigen voorraad inzetten (minimaal 1) en die dan allemaal omdraaien.



Als er één of meer plaatjes van een 'galopperend paard' te zien zijn, is de sprong gelukt (de pion blijft op het vakje staan dat werd aangegeven op de eerder gegooide verplaatsingsdobbelsteen). De speler doet alle gebruikte 'energie'-fiches weg.



Als er alleen maar plaatjes van een 'slappend paard' te zien zijn, is de sprong mislukt. De speler doet alle gebruikte 'energie'-fiches weg en gaat met zijn pion achteruit naar het dichtstbijzijnde 'waterplas'-vakje. Aan het begin van het spel, als er nog geen waterplas is overgestoken, gaat het paard terug naar het beginvakje.

NB: Als de speler niet genoeg 'energie'-fiches heeft - om de verplaatsingskosten te betalen (-1 of -2 fiches) of om over een hindernis te springen (minimaal 1 fiche) - wordt de verplaatsing van zijn paard geannuleerd. Het paard keert dan om en gaat terug naar het vakje waar het vandaan kwam.

Dan is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Zodra een speler over de finish gaat, maken de andere spelers de spelronde af, zodat iedereen even vaak aan de beurt is geweest.

De speler wiens paard het verst op de renbaan staat, wint het spel.

Bij gelijkspel wint de speler die de meeste 'energie'-fiches voor zich heeft liggen.

Als de gelijke stand blijft, delen de spelers de overwinning.

Een spel van Amaya Louis, Thierry Saeys en Erwan Morin.



Bered dig på ett vilt lopp hela vägen till mållinjen. För att flytta framåt kan du välja mellan galopp och trav! Om du väljer att trava, använd de blå tärningarna. Du förflyttar dig saktare men sparar energi. Om du väljer att galoppa, använd de röda tärningarna. Du förflyttar dig fortare men förbrukar energi.

Spelets mål: Avsluta loppet först.

Spelförberedelse

Placera spelplanen mellan spelarna. Blanda energibrickorna och placera dem med morotssidan synlig vid sidan om spelplanen och skapa ett lager. Varje spelare tar 2 energibrickor som spelaren placerar framför sig med morotssidan synlig (utan att titta på den andra sidan). Placera de 4 tärningarna vid sidan av spelplanen. Varje spelare väljer en hästbricka och tillhörande spelpjäs och placerar spelpjäsen på startrutan med den valda färgen.

Spelets gång:

Varje tur bestämmer spelarna om de vill spela med de blå tärningarna (trava) eller de röda tärningarna (galoppa). I båda fallen kastas de två tärningarna med den valda färgen: den ena visar förflyttningen, den andra kastets effekt.

Den yngsta spelaren börjar och sedan fortsätter spelet medurs.

Hen väljer den tärningsfärg som hen vill använda och kastar de två motsvarande tärningarna.

Effekten och förflyttningen som tärningarna visar gäller enligt följande:

- 1/ förflyttningstärningen
- 2/ effekttärningen



- Flera hästar kan befinna sig på samma ruta.
- "Vattenhålsrutorna" på banan har inga symboler: hästarna ignorerar dem när de flyttar framåt.
- När det inte finns fler energibrickor i lagret tar man de sakade brickorna, vänder dem så att morotssidan blir synlig och blandar dem och skapar ett nytt lager.
- Undantag: Om det inte finns några brickor kvar i lagret och inga sakade brickor, får spelaren som skulle ha vunnit en bricka, ingen bricka.

Blå tärningar: Måttlig fart

"Förflyttningstärningen" anger nästa ruta dit spelaren ska flytta.

Spelaren flyttar till nästa ruta, i banans riktning, som har en stövel, en rosett eller en hjälm.



"Effekttärningen" anger antalet energibrickor som spelaren vinner.

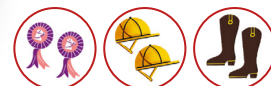
Spelaren tar 1, 2 eller 3 "energibrickor" från lagret och lägger dem framför sig, med "morotssidan" synlig, utan att titta på den andra sidan.



Röda tärningar: Full fart



"Förflyttningstärningen" anger nästa ruta dit spelaren ska flytta.



Spelaren flyttar till den andra rutan, i banans riktning, som har en stövel, en rosett eller en hjälm.

Exempel:



"Effekttärningen" anger antalet energibrickor som krävs av spelaren för att flytta framåt eller ett hinder som måste hoppas över.



Blank sida: inga begränsningar.



Spelaren sakar 1 eller 2 av sina energibrickor till lagret för att kunna flytta vidare.



Spelaren måste hoppa över ett hinder för att flytta vidare. Hen måste satsa ett visst antal energibrickor från sitt lager, minst 1, och därefter vänder hen på de brickor som hen satsade.



Om en eller flera symboler med en "galopperande häst" är synliga lyckades hoppet (spelpjäsen stannar på rutan där den hamnade under omgången tack vare förflyttningstärningen). Spelaren sakar de använda energibrickorna.



Om endast symboler med en "sovande häst" är synliga, misslyckades hoppet. Spelaren sakar alla använda energibrickor och backar sin spelpjäs till det närmaste "vattenhålet".

Om inget vattenhål har passerats i början av spelet återvänder hästen till starttrutan.

OBS! Om spelaren inte har tillräckligt många energibrickor – för att vara sig betala kostnaden för förflyttningen (-1 eller -2 brickor) eller hoppa över ett hinder (minst 1 bricka) – avbryts förflyttningen av hästen. Hästen vänder då om och återgår till rutan som den kom ifrån.

Sedan går turen vidare till nästa spelare.

Spelets slut

När en spelare korsar mållinjen spelar resterande spelare vidare så att alla har spelat lika många gånger.

Spelaren vars häst har kommit längst på banan vinner spelet.

Om det blir lika vinner den spelare som har flest energibrickor omgången.

Om oavgjort kvarstår delar spelarna på segern.

Ett spel av Amaya Louis, Thierry Saeys och Erwan Morin.



Det er tid til et hæsblæsende væddeløb mod målstregen. For at rykke fremad kan du vælge mellem galop og trav! Hvis du vælger at trave, skal du bruge de blå terninger. De får dig langsomt fremad, men du får energi. Hvis du vælger at galopere, skal du bruge de røde terninger. De får dig hurtigt fremad, men koster energi.

Spillets formål: At slutte løbet i front.

Forberedelse af spillet

Placer spillepladen midt på bordet. Bland alle energibrikkerne og læg dem ved siden af spillepladen med gulerodssiden opad, så der dannes en reserve. Hver spiller tager 2 energibrikker og placerer dem foran sig med gulerodssiden opad (uden at kigge på den anden side). Placer de 4 terninger ved siden af spillepladen. Hver spiller vælger en hestehovedbrik og den tilsvarende hest. Placer hesten på startfeltet i den valgte farve.

Sådan foregår spillet

Spillerne beslutter ved hver tur, om de vil bruge de blå terninger (til at trave) eller de røde terninger (til at galopere). I begge tilfælde kastes de to terninger af den valgte farve: Den ene terning viser, hvor langt man bevæger sig, og den anden viser, hvilken effekt turen har.

Den yngste spiller begynder, og der spilles derefter med uret. Spilleren vælger farven på de terninger, han eller hun vil bruge, og kaster dem.

De effekter og bevægelser, som terningerne viser, anvendes i følgende rækkefølge:

1/ bevægelsesterningen

2/ effektterningen

- Flere heste kan stå på samme felt.
- Vandgravsfelterne på spillebanen har ingen symboler: Hestene ignorerer dem, når de rykker frem.
- Når der ikke er flere energibrikker tilbage i reserven, tager man de afgivne brikker, vender dem med gulerodssiden opad og blander dem for at danne en ny reserve.
- Sjælden situation: Hvis der hverken er flere energibrikker i reserven eller blandt de afgivne brikker, får spilleren, der skulle have vundet en brik, ingenting.

De blå terninger: Kontrolleret tempo

Bevægelsesterningen viser det næste felt, spilleren skal rykke frem til. Spilleren rykker frem til det næste felt på banen med et støvle-, roset- eller ridehjelmsymbol.



Effektterningen viser, hvor mange energibrikker spilleren vinder. Spilleren tager 1, 2 eller 3 energibrikker fra reserven og placerer dem foran sig med gulerodssiden opad (uden at kigge på den anden side).



De røde terninger: Fuld fart fremad



Bevægelsesterningen viser det næste felt, spilleren skal rykke frem til.



Spilleren rykker frem til det andet felt på banen med et støvle-, roset- eller ridehjelmsymbol.

eksempel:



Effektterningen viser, hvor mange energibrikker spilleren skal bruge for at rykke frem i denne tur eller pålægger spilleren en springudfordring.



Blank terningside, ingen begrænsninger.



Spilleren afgiver 1 eller 2 af sine energibrikker til reserven for at kunne rykke frem.



Spilleren skal klare en springforhindring for at rykke fremad. Spilleren sætter et antal af sine energibrikker (minimum 1), og vender dem om.



Hvis mindst én brik viser et symbol med en galoperende hest, er springet vellykket (hesten bliver dermed stående på det felt, den rykkede frem til med bevægelsesterningen). Spilleren afgiver alle de brugte energibrikker.



Hvis der kun vises symboler med en sovende hest, er springet mislykket. Spilleren afgiver alle de brugte energibrikker, og hesten rykker tilbage til det nærmeste vandgravsfelt. Hvis spillet lige er startet, og hesten endnu ikke har passeret et vandgravsfelt, rykker den tilbage til sit startfelt.

NB: Hvis spilleren ikke har det nødvendige antal energibrikker – hverken til at betale for fremrykningen (–1 eller –2 brikker) eller til at klare en springforhindring (minimum 1 brik) – kan hesten ikke bevæge sig fremad. Hesten vender dermed om og rykker tilbage til det felt, den kom fra.

Herefter er det næste spillers tur.

Spillets slutning

Så snart en spiller krydser målstregen, afslutter de øvrige spillere den igangværende runde, så alle har spillet det samme antal gange. Den spiller, hvis hest er længst fremme på banen, vinder spillet. Hvis der er uafgjort, vinder spilleren med flest energibrikker foran sig. Hvis uafgjort fortsætter, deler spillerne sejren.

Et spil af Amaya Louis, Thierry Saeys & Erwan Morin.



Вас ждет захватывающая гонка до самой финишной прямой. Какой аллюр выбрать: галоп или рысь — решать вам! Если вы выбираете рысь, используйте синие кубики. Вы будете двигаться медленно, но сможете сэкономить энергию. Если предпочитаете галоп, используйте красные кубики. Вы будете двигаться быстрее, но потратите больше энергии.

Цель игры: финишировать первым.

Подготовка к игре

Поместите игровое поле между игроками. Перетасуйте все жетоны энергии и положите их «морковкой» вверх — это общий резерв. Каждый игрок берет 2 жетона энергии и кладет их перед собой «морковкой» вверх (не заглядывая на обратную сторону). Положите 4 кубика рядом с игровым полем. Каждый игрок берет фишку с лошастью и соответствующую фигурку. Он ставит фигурку на исходную клетку выбранного цвета.

Ход игры

Во время каждого хода игроки решают, какие кубики использовать — синие (для рыси) или красные (для галопа). В обоих случаях бросаются два кубика выбранного цвета: один обозначает движение, а другой — действие.

Начинает самый младший игрок, затем участники ходят по часовой стрелке.

Игрок бросает два кубика выбранного цвета.

Результаты (действие и движение) расшифровываются в следующем порядке:

1/ кубик движения

2/ кубик действия

- Несколько лошадей могут находиться на одной клетке.
- На лужах нет изображений, поэтому при движении игроки могут их пропускать.
- Когда в резерве заканчиваются жетоны энергии, сброшенные жетоны переворачиваются «морковкой» вверх и перемешиваются, образуя новый резерв.
- Исключительный случай: если нет ни сброшенных жетонов, ни жетонов в резерве, то игрок, которому должен был достаться жетон, ничего не получает.

Синие кубики: спокойная рысь

Кубик движения показывает, на какую клетку игрок должен переместиться.

Игрок перемещается на следующую клетку, на которой изображены сапог, кокарда или шлем.



Кубик действия указывает, сколько жетонов энергии получает игрок.

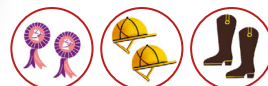
Игрок берет 1, 2 или 3 жетона энергии из резерва и кладет их перед собой «морковкой» вверх, не заглядывая на обратную сторону.



Красные кубики: стремительный галоп



Кубик движения показывает, на какую клетку игроку следует переместиться.



Игрок перемещается на вторую клетку по ходу пути, на которой изображены сапог, кокарда или шлем.

пример:



Кубик действия указывает, сколько жетонов энергии игрок должен потратить, чтобы продвигнуться, или обязывает проходить испытание с прыжками через препятствия.



Пустая сторона означает отсутствие ограничений.



Игрок сбрасывает 1 или 2 жетона энергии в общий резерв, чтобы продолжить движение.



Если игрок должен выполнить прыжок через препятствие, ему нужно сделать ставку, используя любое количество жетонов энергии из своего резерва (не менее 1) и перевернуть их.



Если среди перевернутых жетонов есть хотя бы один с изображением скачущей лошади, препятствие преодолено (фигурка остается на клетке, на которую переместился игрок). Все использованные жетоны энергии сбрасываются.



Если на всех перевернутых жетонах изображена спящая лошадь, препятствие не пройдено. Игрок сбрасывает использованные жетоны энергии, а его фигурка возвращается на ближайшую клетку с лужей. В начале партии, если на пройденном лошастью пути еще не было лужи, то она должна вернуться на исходную клетку.

NB: Если игроку не хватает жетонов энергии, чтобы потратить нужное количество энергии для перемещения (-1 или -2 жетона) или выполнить прыжок с препятствием (минимум 1 жетон), то его лошадь не может двигаться вперед и должна вернуться на клетку, где она находилась до этого хода.

Ход передается следующему игроку.

Конец игры

Как только один из игроков пересекает финишную черту, остальные завершают текущий ход, чтобы все сыграли одинаковое количество раз. Побеждает игрок, чья лошадь находится на самой дальней клетке. В случае ничьей, побеждает тот, у кого больше всего жетонов энергии. Если ничья сохранится, игроки разделят победу.

Авторы игры: Амайя Луи, Тьерри Сейес и Эрван Морен.

DJ00820



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com