

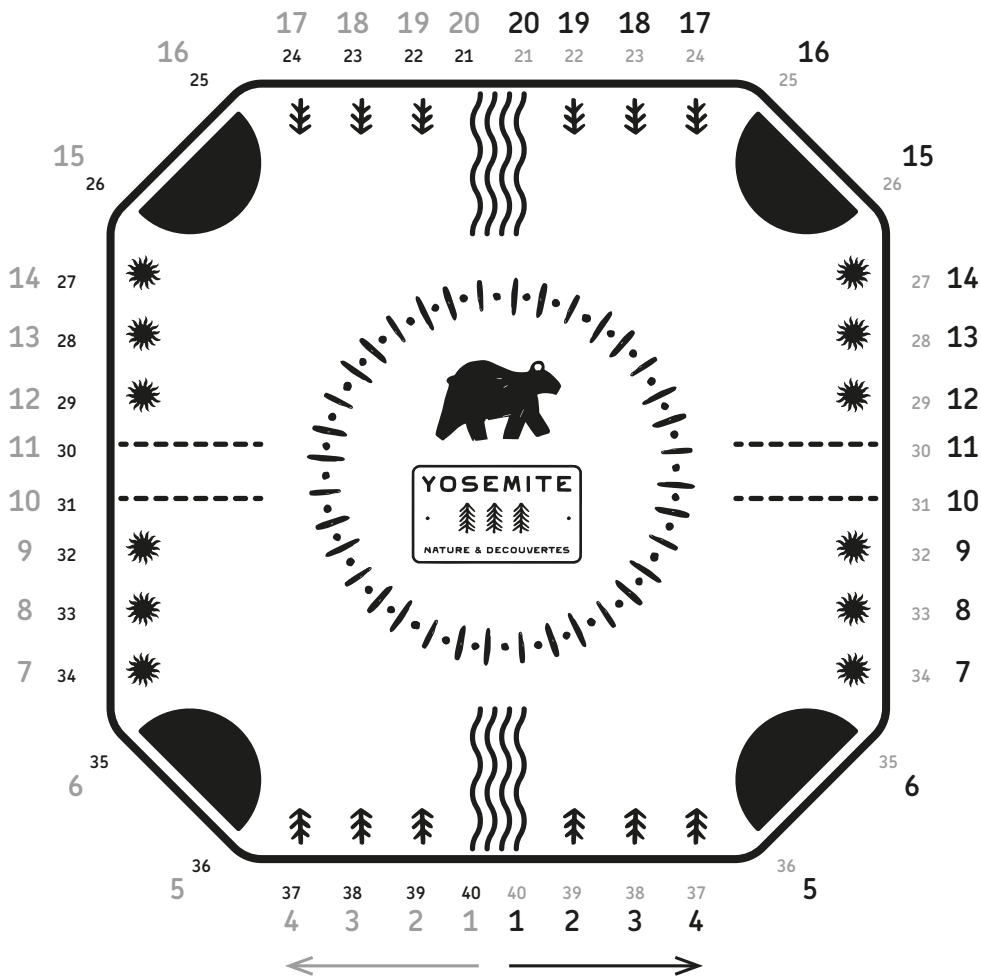


NATURE &
DECOUVERTES

Zohn Ahl

Règles du jeu
Rules of the game
Regras do jogo
De spelregels
Reglas de juego

Réf. 30173600



INSTRUCTIONS IMPORTANTES. À CONSERVER POUR USAGE ULTÉRIEUR : LIRE ATTENTIVEMENT

REGLES DU JEU

De 2 à 6 joueurs (2 équipes)

Matériel:

Plateau de jeu à 40 cases

4 bâtonnets: 3 jaunes et un vert (le Sahe)

8 jetons

2 pions

But du jeu:

Gagner tous les jetons de l'adversaire.

Déroulement du jeu:

Chaque équipe choisit un pion, le place sur la case 1 de son côté sur le plateau et se répartit les jetons (4 par équipe).

Les 2 équipes progressent en sens opposé sur le plateau. Equipe 1 en sens horaire et équipe 2 en sens anti-horaire.

Tirer à pile ou face avec le sahe pour déterminer quelle équipe commence. (pile = côté arrondi, face = côté plat).

Les bâtonnets servent de dés et se comptabilisent de la manière suivante:

Face	Valeur	Valeur avec Sahe
1	1	1+
2	2	2+
3	3	3+
4	-	6+
0	10+	-

Lorsque le Sahe tombe côté face, l'équipe peut jouer un nouveau tour après celui-ci (+). Pour lancer les bâtonnets, les prendre à une main et les jeter sur la table.

Si un joueur tombe sur la case voisine d'une rivière (20-21-40) il tombe dedans. Son équipe perd un jeton et retourne au départ.

Si un joueur tombe sur la case voisine d'un ravin (10-11-30-31) il tombe dedans. Son équipe perd un jeton et saute un tour de jeu. Si elle devait rejouer après un Sahe, elle ne rejoue pas et reprend son tour de jeu après le jet de bâtonnets de l'adversaire.

Si un joueur tombe sur la même case que son adversaire, le premier arrivé retourne sur la case départ et donne un jeton à l'équipe adverse.

Lorsque qu'un joueur termine un tour du plateau, l'équipe adverse lui doit un jeton. Si la valeur du lancer dépasse la case 1, le joueur continue d'avancer son pion pour commencer un nouveau tour.

Fin de partie:

La partie s'arrête dès qu'une équipe est en possession tous les jetons.

**IMPORTANT INSTRUCTIONS.
KEEP FOR FUTURE REFERENCE:
READ CAREFULLY**

RULES OF THE GAME

From 2 to 6 players (2 teams)

Equipment:

40-space board

4 sticks: 3 yellow and one green ("sahe")

8 counters

2 awls

Aim of the game:

To win all your opponent's counters.

How to play:

Each team chooses an awl, places it in box 1 on their side of the board and distributes the counters (4 per team). The two teams progress in opposite directions on the board. Team 1 moves clockwise and team 2 moves anti-clockwise.

Toss the sahe for heads or tails to determine which team starts (heads = rounded side, tails = flat side).

The sticks are used as dice and are counted as follows:

Tails	Value	Value with Sahe
1	1	1+
2	2	2+
3	3	3+
4	-	6+
0	10+	-

When the sahe lands on the tails side, the team can take another turn (+). To throw the sticks, hold them in one hand and throw them on the table.

If a player lands on a box next to a river (20-21-40), they fall into it. Their team loses a counter and returns to the start.

If a player falls on a box next to a ravine (10-11-30-31), they fall into it. Their team loses a counter and skips a turn. If they are supposed to take another turn after a sahe, they do not take that turn and then they play again after their opponent has thrown the sticks.

If a player falls on the same box as their opponent, the first one to arrive returns to the starting box and gives a counter to the opposing team.

When a player completes a full circuit of the board, the opponent gives them a counter. If the value of the throw goes past box 1, the player continues to move their awl forwards, to start a new circuit.

End of the game:

The game ends when one team is in possession of all the counters.

INSTRUCCIONES IMPORTANTES. CONSERVAR PARA USO FUTURO: LEER ATENTAMENTE

REGLAS DE JUEGO

De 2 a 6 jugadores (2 equipos)

Material:

Tablero de juego con 40 casillas
4 palos: 3 amarillos y uno verde (el Sahe)
8 fichas
2 peones

Objetivo del juego:

Gana todas las fichas del oponente.

Desarrollo del juego:

Cada equipo elige un peón, lo coloca en la casilla 1 de su lado en el tablero y distribuye las fichas (4 por equipo). Los 2 equipos avanzan en direcciones opuestas en el tablero. El equipo 1 en sentido horario y el equipo 2 en sentido antihorario.

Lanzar una moneda con el sahe para determinar qué equipo comienza. (cruz = lado redondeado, cara = lado plano).

Los palos sirven como dados y se puntúan de la siguiente manera:

Cara	Valor	Valor con Sahe
1	1	1+
2	2	2+
3	3	3+
4	-	6+
0	10+	-

Cuando el Sahe cae en cara, el equipo tiene un nuevo turno posteriormente (+). Para lanzar los palos, cogerlos con una mano y tirarlos sobre la mesa.

Si un jugador cae en la casilla junto a un río (20-21-40), cae en él. Su equipo pierde una ficha y vuelve al inicio.

Si un jugador cae en la casilla junto a un barranco (10-11-30-31), cae en él. Su equipo pierde una ficha y se le salta un turno de juego. Si tuviera que volver a jugar después de un Sahe, no lo hace y reanuda su turno después de la tirada de palos del oponente.

Si un jugador cae en la misma casilla que su oponente, el primero en llegar vuelve a la casilla de inicio y entrega una ficha al equipo contrario.

Cuando un jugador completa un turno en el tablero, el equipo contrario le debe una ficha. Si el valor de la tirada supera la casilla 1, el jugador continúa avanzando su peón para comenzar un nuevo turno.

Fin de la partida:

La partida termina en cuanto un equipo está en posesión de todas las fichas.

DE SPELREGELS

Vanaf 2 tot 6 spelers (2 teams)

Materiaal:

Spelbord met 40 vakjes
4 stokjes: 3 gele en 1 groene (de Sahe)
8 schijven
2 pionnen

Doel van het spel:

Alle schijven van de tegenstander winnen.

Verloop van het spel:

Elk team kiest een pion, plaatst het op vakje 1 aan hun kant van het spelbord en verdeelt de schijven onder elkaar (4 schijven per team).

De twee teams bewegen in tegengestelde richting op het spelbord. Team 1 met de klok mee en team 2 tegen de klok in.

Gooi de Sahe om te bepalen welk team begint. (kop = ronde kant, munt = platte kant).

De stokjes worden gebruikt als dobbelstenen en de waarde van de worp is als volgt:

Munt	Waarde	Waarde met Sahe
1	1	1+
2	2	2+
3	3	3+
4	-	6+
0	10+	-

Als de Sahe met munt naar boven valt, is het team nogmaals aan de beurt (+). Gooi de stokjes door ze met één hand op te pakken en op tafel te gooien.

Als een speler op het vakje naast een rivier valt (20-21-40) valt hij of zij in de rivier. Zijn of haar team verliest een schijf en keert terug naar de start.

Als een speler op het vakje naast een ravijn komt (10-11-30-31), valt hij of zij in de ravijn. Zijn of haar team verliest een schijf en slaat een beurt over. Als de speler na een Sahe nogmaals zou mogen spelen, is dit niet langer geldig en is de speler opnieuw aan de beurt nadat de tegenstander de stokjes heeft gegooid.

Als een speler op hetzelfde veld terechtkomt als zijn tegenstander, gaat de eerste die op het vak stond, terug naar het startveld en geeft een schijf aan de tegenstander.

Wanneer een speler een volledige toer rond het bord heeft gedaan, moet de tegenstander hem of haar een schijf geven. Als de waarde van de worp groter is dan 1, zet de speler zijn pion vooruit en is hij of zij opnieuw aan de beurt.

Einde van het spel:

Het spel eindigt zodra één team alle schijven heeft gewonnen.

REGRAS DO JOGO

2 a 6 jogadores (2 equipas)

Material:

Tabuleiro de jogo com 40 casas

4 paus: 3 amarelos e um verde (o Sahe)

8 fichas

2 peões

Objetivo do jogo

Ganhar todas as fichas do adversário.

Como funciona o jogo:

Cada equipa escolhe um peão, coloca-o na casa 1 do seu lado do tabuleiro e divide as fichas (4 por equipa).

As duas equipas movem-se em direções opostas no tabuleiro. A Equipa 1 no sentido dos ponteiros do relógio e a Equipa 2 no sentido contrário aos ponteiros do relógio.

Atirar uma moeda ao ar com o sahe para determinar qual a equipa que começa o jogo (cara = lado arredondado, coroa = lado plano).

Os paus servem de dados e são contabilizados do seguinte modo:

Lado	Valor	Valor com Sahe
1	1	1+
2	2	2+
3	3	3+
4	-	6+
0	10+	-

Quando o Sahe cai com o lado da coroa, a equipa pode jogar mais uma vez depois desta (+). Para atirar os paus, agarrá-los com uma mão e atirá-los para cima da mesa.

Se um jogador cair na casa próxima de um rio (20-21-40), cai lá dentro. A sua equipa perde uma ficha e regressa à casa da partida.

Se um jogador cair na casa próxima de uma ravina (10-11-30-31), cai lá dentro. A sua equipa perde uma ficha e não faz uma jogada. Se tivesse de jogar novamente após um Sahe, não volta a jogar e retoma a sua vez no jogo depois do lançamento de paus do adversário.

Se um jogador cair na mesma casa que o seu adversário, o primeiro a chegar regressa à casa de partida e dá uma ficha à equipa adversária.

Quando um jogador completa uma volta do tabuleiro, a equipa adversária deve-lhe uma ficha. Se o valor do lançamento ultrapassar a casa 1, o jogador continua a avançar o seu peão para começar uma nova jogada.

Fim do jogo:

O jogo termina assim que uma equipa tiver na sua posse todas as fichas.

Nature & Découvertes
11 rue des Etangs Gobert
78000 Versailles (France)
www.natureetdecouvertes.com

