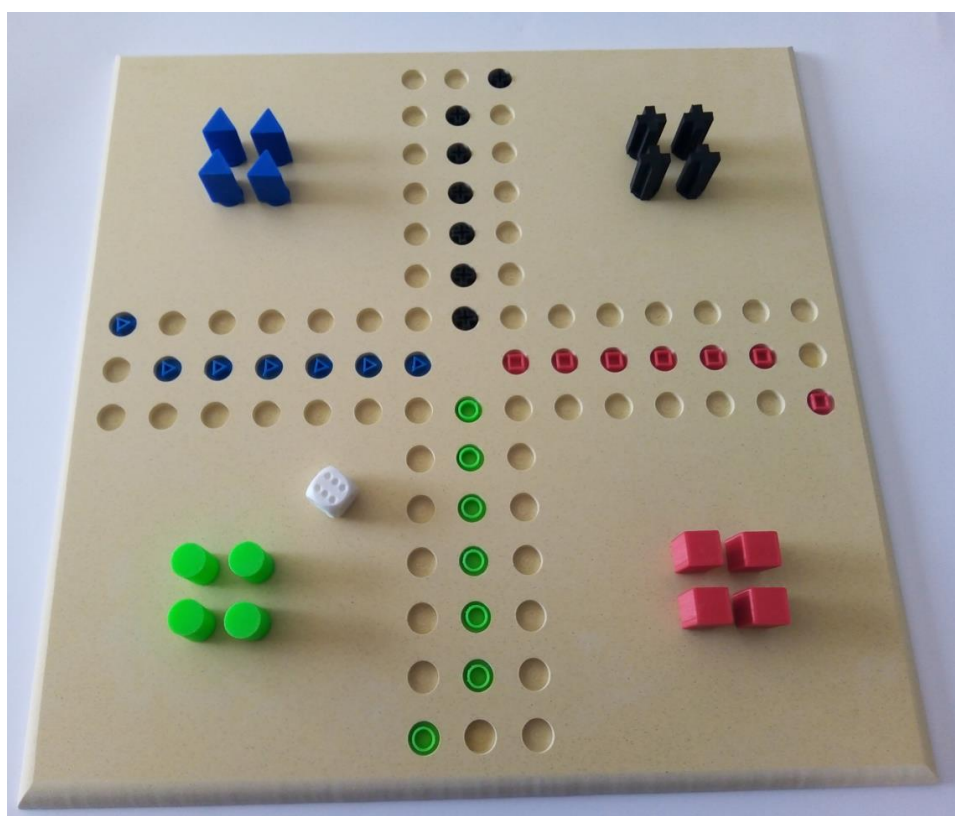

Jeu des Petits Chevaux

Version novembre 2022



**Boutique
Valentin
Haüy**

3, rue Duroc 75343 - Paris Cedex 07

01 44 49 27 37 – Fax : 01 44 49 27 20

magasin@avh.asso.fr – magasin.avh.asso.fr

1. INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir la nouvelle version du jeu traditionnel des petits chevaux, adapté aux aveugles et aux malvoyants.

Avec ses pièces fabriquées par imprimantes 3D et ses matières biosourcées, elle est également innovante et respectueuse de l'environnement.

1.1. Contenu du jeu

- Plateau 40 x 40 cm
avec cases en creux identifiables tactilement
- 16 pions :
 - 4 verts cylindriques
 - 4 rouges carrés
 - 4 bleus triangulaires
 - 4 noirs cruciformes
- 1 dé tactile
- 1 sachet en fibre de jute pour ranger les pièces

1.2. Conception

Ce jeu a été conçu, fabriqué et assemblé en France, dans le respect des règles de l'éco-conception.

Le plateau est en matériaux recyclés et en fibres végétales, 100% recyclable.

Les pions et le dé sont en PLA, un « plastique » biosourcé issu de l'amidon de maïs et recyclable. Ces pièces ont été fabriquées par imprimante 3D.

2. Présentation du jeu :

Jeu conçu pour 2 à 4 joueurs disposant chacun de 4 pions.

Le plateau comporte, aux 4 coins, des groupes de 4 cases formant l'écurie de chacun des joueurs.

En bas à droite de chaque écurie se trouve la case de départ de chaque joueur identifiable tactilement : cercle, triangle, croix ou carré.

Les 56 cases du plateau forment une croix que chaque joueur doit parcourir avec ses 4 pions. Pour terminer, il devra placer ces 4 pions au bout de l'allée centrale de sa zone de jeu. Cette allée est repérable tactilement comme la case de départ.

3. Règle du jeu :

Chaque joueur lance le dé et celui qui tire le chiffre le plus fort commence la partie. Pour mettre un pion sur sa case départ, il doit tirer un 6. Si ce n'est pas le cas, il passe son tour. Le premier joueur qui fait un 6 place un pion sur sa case de départ et relance le dé pour faire avancer le pion d'autant de cases que le dé a indiqué.

4. Règles de déplacement :

Chaque joueur lance le dé et fait avancer un de ses pion du nombre de cases indiqué.

Tout joueur qui tire un 6 peut rejouer (sauf s'il n'a pu déplacer aucun pion). Un joueur qui tire un 6 a le choix entre sortir un nouveau pion de son écurie ou en faire avancer un autre déjà sur le parcours.

Quand la case d'arrivée est occupée par un cheval adverse, le joueur peut prendre sa place et renvoyer l'adversaire à l'écurie.

Par exemple : si un joueur tire 5 et qu'un de ses chevaux a 4 cases vides devant lui, la cinquième étant occupée par l'adversaire, il a la possibilité de renvoyer celui-ci à l'écurie et de prendre sa place.

De la même manière, si un joueur tire un 6, sa case de départ étant occupée par l'adversaire, il peut le renvoyer à l'écurie et sortir son pion.

Par contre, si un pion n'a pas l'espace devant lui pour avancer de la totalité du nombre de cases désigné par le dé, il ne peut avancer.

Par exemple : si un joueur tire 5 et qu'il n'a que 2 cases devant lui, la troisième étant occupée par un adversaire, il reste là où il est et doit attendre son tour pour rejouer.

Après avoir fait le tour du jeu, les pions arrivent sur la case précédant leur case de départ, et doivent remonter l'allée centrale, matérialisée par des cases avec le relief de la forme de leurs pions. Le dé doit donner le chiffre exact permettant d'arriver sur ces cases.

Dans cette allée centrale, il faut faire 1 pour aller sur la première case, 2 pour aller sur la deuxième case, 3 pour la troisième case, 4 pour la quatrième case, 5 pour la cinquième case, 6 pour la sixième case, puis encore 6 pour sortir son pion du jeu. Les pions, une fois dans l'allée centrale, ne peuvent plus être renvoyés dans leur « écurie ».

Le gagnant est le premier qui a fait sortir ses 4 pions du jeu.

5. Conseils d'utilisation :

Conservez le jeu à l'abri de la lumière directe du soleil, de sources de chaleur trop intenses, et évitez les chocs, pour prévenir d'éventuelles décolorations ou déformations des matériaux.

En raison de sa conception artisanale, il peut exister de légères différences visuelles entre les pions, ou de légères imperfections, qui ne remettent pas en cause l'utilisation du jeu.



Jeu conforme aux normes NF EN 71-1 : 2014 + A1 : 2018, NF EN 71-2:2020, NF EN 71-3:2019 + A1 /2021.



Attention, ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, présence de petits éléments. Danger d'étouffement.