

DÉPLACEMENTS • HOW TO MOVE

Le joueur qui vient de lancer les dés peut déplacer 1 ou 2 de ses pions. Chaque déplacement s'effectue en ligne droite. (figures 2a et 2b)

The player who rolls the dice is allowed to move 1 or 2 of his pawns, in straight lines. (figures 2a et 2b)

Figure 2a. Avancer un seul pion :

- soit en ligne droite en additionnant le score des 2 dés
- soit avec un changement de direction en utilisant le score de chaque dé

Figure 2a. Move only one pawn :

- either in straight line with the score of both dice.
- or with a change of direction by using each score of each dice



Figure 2a
Score : 5+2

- Possibilités avec le même pion.
- Possibilities with the same pawn.

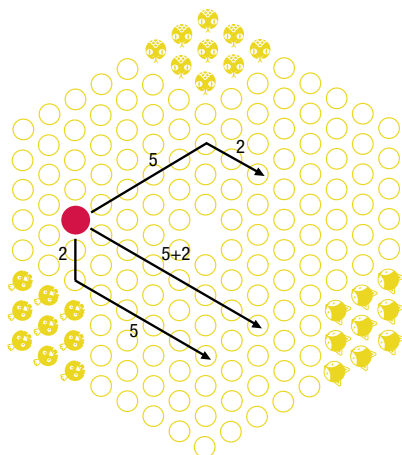
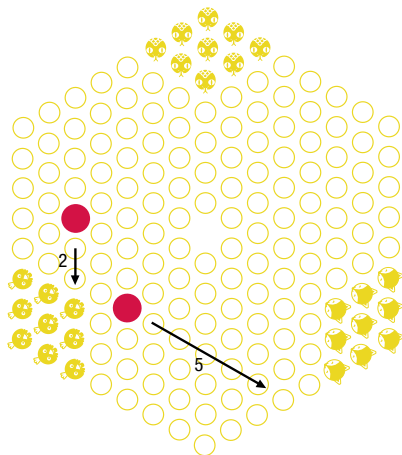


Figure 2b. Avancer deux pions, chacun du score d'un des dés.

Figure 2b. Moving two pawns, each one with the score of one of the dice.



Figure 2b
Score : 5+2



Il n'est pas possible de sauter par dessus un autre pion, ni à l'intérieur ni à l'extérieur des camps. Une fois sorti, un pion ne peut plus retourner dans son camp (sauf en cas de libération d'un autre pion).

It is not possible to jump over another pawn, neither inside or outside the camps. Once out, a pawn cannot go back to its camp (unless it is after a release).

CAPTURE D'UN PION ADVERSE • CAPTURE OF A PAWN

Pour attraper un pion adverse, le joueur doit faire un score suffisant pour l'atteindre avec un de ses propres pions. (Ex : si le joueur a besoin de déplacer son pion de 4 cases pour capturer, il doit faire un score égal ou supérieur à 4 avec les dés). Il prend alors la place du pion adverse et va le poser directement sur une des cases de son camp. (Figure 3a, 3b)

Si pendant ce tour de jeu, le joueur a utilisé le score d'un seul dé, il peut déplacer un autre de ses pions.

In order to capture a rival's pawn, the player has to score a number big enough so he can reach the other pawn. (Ex : if the player needs to move 4 spots for capture, he must have a score equal to or higher than 4). When a pawn captures another one, it takes its place on the board and sends it to its camp. (figures 3a, 3b)

If the player who caught a pawn needed just one dice to do so, he has to keep on playing.

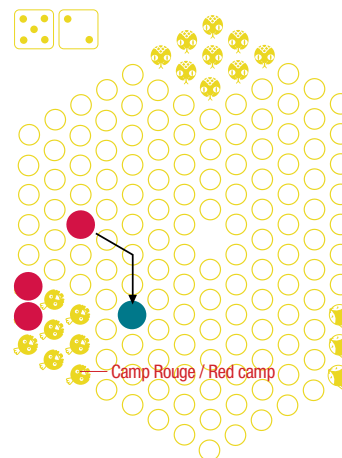


Figure 3a
Avant capture.
Before the capture.

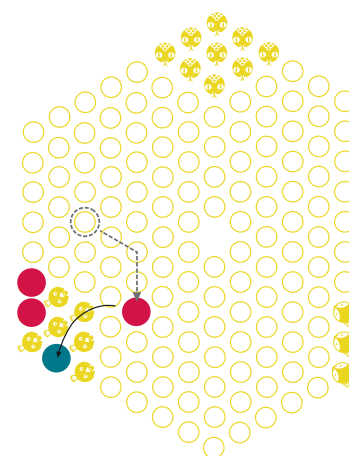


Figure 3b
Après capture : le pion rouge prend la place du pion bleu; le pion bleu est placé dans le camp rouge.
After the capture: the red pawn takes the spot of the blue one; the blue pawn is positioned within the red camp.

LIBÉRATION D'UN PION • RELEASE OF A PAWN

Pour libérer un de ses pions du camp adverse, le joueur doit faire un score suffisant pour l'atteindre. (Ex : si le joueur a besoin de déplacer son pion de 5 cases pour libérer, il doit faire un score égal ou supérieur à 5 avec les dés). Les 2 pions sont alors replacés dans leur propre camp. Un pion ne peut libérer qu'un seul pion à la fois. (Figures 4a, 4b)

The pawns made prisoners can be released by other pawns from their team. (Ex: if the player needs to move 5 spots for release, he must have a score equal to or higher than 5). In order to release a pawn, another one has to reach it inside the rival's camp. The two pawns are brought back to their own camp. (Figures 4a, 4b)

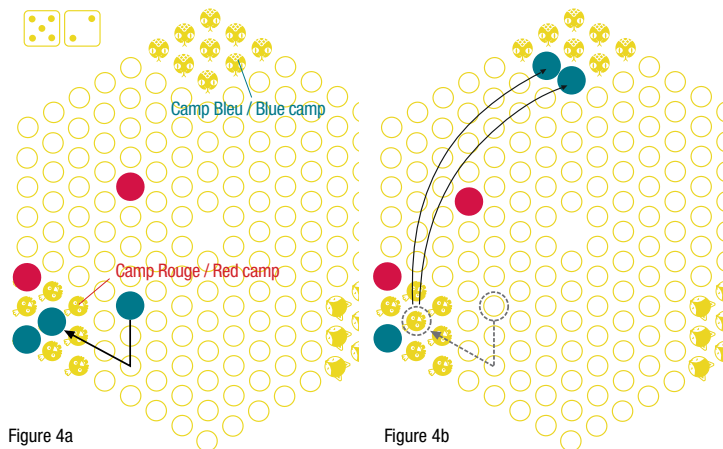


Figure 4a
Avant libération.
Before the release.

Figure 4b
Après libération.
After the release.

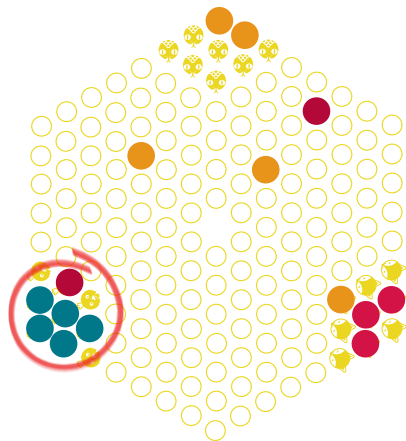
FIN DE LA PARTIE • ENDGAME

Le gagnant est celui qui a réussi à capturer le premier tous les pions du joueur qu'il pourchassait.

The players who captures first all the pawns from the rival's team wins the game.

Ex : ici, les « vipères » (pions bleus) se trouvent toutes dans le camp des « poules » (pions rouges). Ce sont donc les « poules » qui ont gagné la partie.

Ex: here, the "snakes" (blue pawns) are all positioned on the "chicks" (red pawns) camp, therefore the "chicks" won the game.



RUNY, RUN, RUN

+ 6 ANS / YEARS

3 JOUEURS / PLAYERS

BUT DU JEU • RULES OF THE GAME

Se déplacer sur le plateau à l'aide des dés afin de capturer ses adversaires.

- Pour les « poules » : capturer tous les pions « vipères » ;
- Pour les « renards » : capturer tous les pions « poules » ;
- Pour les « vipères » : capturer tous les pions « renards » .

Move pawns on the board according to the score and capture your rival's pawns.

- For the "chicks": capture all the "snakes" pawns;
- For the "foxes": capture all the "chicks" pawns;
- For the "snakes": capture all the "foxes" pawns.

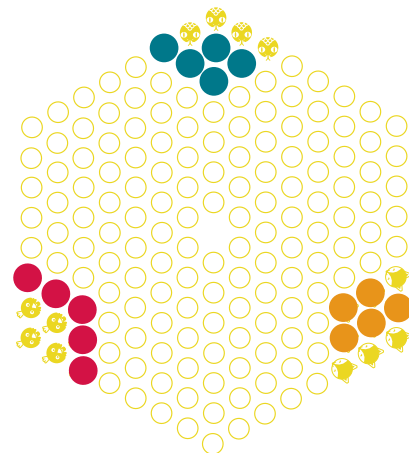
PRÉPARATION DE LA PARTIE • STARTING POSITION

Chaque joueur choisit une couleur de pions. Il dispose ses 5 pions comme il le souhaite dans le camp qu'il a choisi. Un camp est délimité par les 9 cases colorées. (figure 1)

Each player chooses a color and place 5 pawns on the camp. A camp is materialized by 9 colored spots. (figure 1)

Figure 1
Exemple de disposition au début de la partie.

Example of starting position.



DÉROULEMENT DU JEU • GAMEPLAY

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

The youngest moves first, then the other players play clockwise.