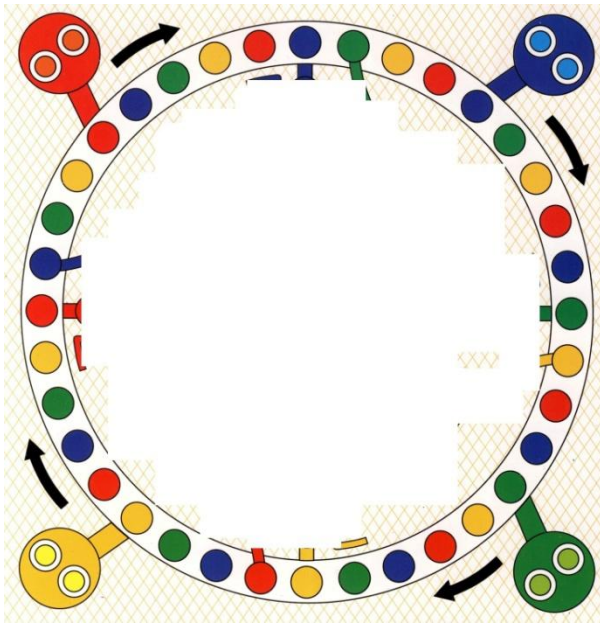


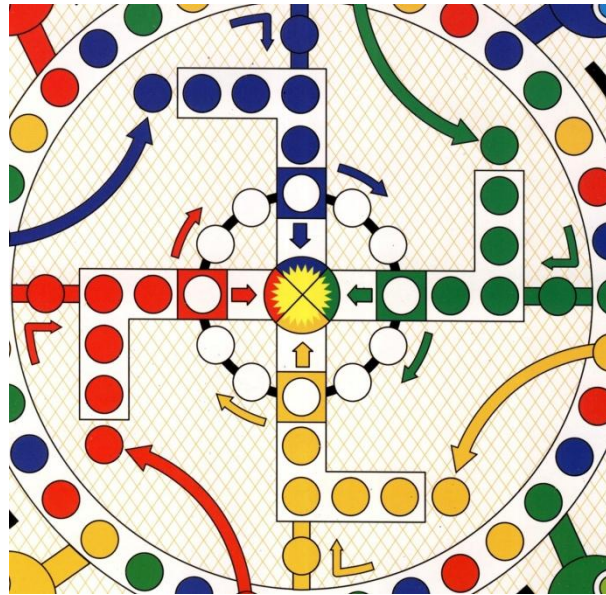
# Manji Jeux

Le plateau se divise en deux sections.

La section extérieure



La section intérieure



**Jusqu'à 4 joueurs**

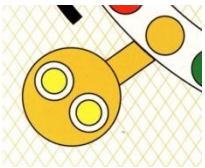
**Matériel**

2 pions par joueurs

1 Dés

**Mise en place**

Chaque joueur place ses 2 pions sur son cercle de départ (Maison) qui correspond à sa couleur.



**Jouer**

Chaque joueur lance le dé. Le joueur avec le chiffre le plus petit commence.

Le jeu se fait dans le sens d'une aiguille d'une montre, comme indiquer par les flèches noirs sur la section extérieur.

**Un joueur doit toujours, si possible, déplacé un pion. S'il ne peut pas déplacer un pion il passe son tour.**

Les joueurs pourront sortir un pion seulement s'ils obtiennent un 5.

Cette action est obligatoire seulement s'il reste des pions du joueur à la maison. Seule exception, si la case de sortie est déjà occupée par un pion de ses pions, il ne peut pas sortir le pion.

Le joueur pourra déplacer les pions qu'il possède sur le plateau de jeu en lançant le dé.

Il est obligatoire d'avancer du nombre exact de cases indiquées par le dé si cela est possible.

Si un joueur obtient un 6, il pourra recommencer à jouer.

Si tous ses pions sont sortis sur le plateau de jeu, le 6 vaudra un 7.

Si vous recommencez 3 fois à la suite (vous tirez 3 fois un "6"), le dernier pion déplacé retournera à sa maison.

Sauf si aucun mouvement n'a été réalisé ou si le dernier pion déplacé se trouve dans la section intérieure.

Pour capturer le pion d'un adversaire, il faut tomber sur la même case de ce pion et que celui-ci ne soit pas dans la section intérieure.

Si un joueur obtient un 5 et que la case de sortie est occupée par 1 pion qui ne lui appartient pas, il pourra manger le pion qui sur cette case.

## Section intérieure

Le joueur qui réussit à faire arriver ses 2 pions dans la case centrale, Gagne. Pour réussir à y faire rentrer un pion, le joueur devra obtenir le nombre exact avec le dé.

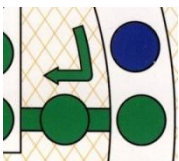


Une fois qu'un pion est dans la section intérieure il ne peut plus être mangé et ainsi retourner à la maison.

Il y a deux entrées pour se rendre dans la section intérieure.

### 1. L'entrée

Si un pion a réussi à faire le tour complet du plateau de jeu, il pourra entrer par l'entrée indiquée par la flèche illustrée dans la figure ci-dessous.



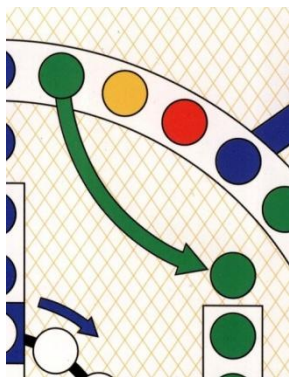
Pour réussir à y faire rentrer un pion, le joueur devra obtenir le nombre exact avec le dé.

Si un pion atteint la case d'arrivé, le joueur devra obligatoirement déplacer un de ses pions dans les cases intérieures dans la limite du possible.

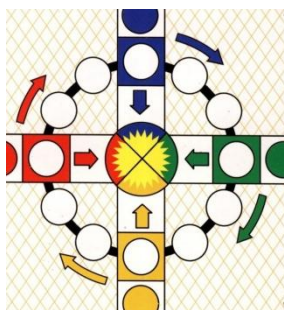
## 2. Le raccourci

Si un pion arrive sur un cercle de sa couleur avec une flèche vers la section intérieur, il peut se rendre au cercle situé à l'extrémité de cette flèche.

Dans la figure ci-dessus, si un pion vert atterrit sur ce cercle vert, il peut entrer dans la section intérieure.



### Le petit cercle intérieur



Dans le petit cercle intérieur, si un pion atterrit sur la case avec une flèche, comme dans la figure ci-dessous,



il doit faire un tour complet de ce petit cercle et devra obtenir le nombre exact avec le dé pour revenir à cette case, ensuite il peut continuer vers la case centrale.

**Note:** Une fois le pion sur cette case, il ne reste plus que 2 cases pour arriver à la case centrale !

Dans le petit cercle intérieur, si le pion d'un joueur rencontre un autre pion, il ne peut pas passer par dessus. Il doit arrêter son pion sur la case juste avant.