



## Règles des petits chevaux

---

- **But du jeu** : Le but du jeu est d'être le premier à faire rentrer tous ses chevaux à l'écurie.
  - **Nombre de joueurs** : 2, 3 ou 4 joueurs
  - **Age** : dès 6 ans
  - **Matériel** :
    - 1 plateau de jeu
    - Un dé
    - 4 pions d'une même couleur par joueurs
- 

### I – Préparation

- **Disposition** : Tous les pions sont disposés dans chaque case départ et ce par même couleur
- **Deux joueurs** : Choisir 4 pions d'une couleur ou 8 pions de deux couleurs différentes
- **Trois & quatre joueurs** : Choisir 4 pions d'une même couleur

### II – Début de partie

#### Qui commence ?

- Un joueur désigné commence la partie. (Exemple : Le plus jeune).
- Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre

### III - Déroulement de la partie

#### a) Gameplay

En début de partie, les chevaux sont dans leur box. Pour mettre en jeu un cheval et débiter le parcours, les joueurs doivent impérativement faire un 6 avec le dé. Ensuite, les chevaux tournent le long du parcours, dans le sens des aiguilles d'une montre, au gré des résultats du dé. À chaque lancer, le joueur choisit lequel de ses chevaux faire avancer.

Si vous faites un 6, vous pouvez soit sortir un cheval, soit en déplacer un déjà en course. Dans les 2 cas, vous obtenez le droit de jouer une seconde fois.

#### b) Particularité

Il n'est pas possible d'avoir 2 chevaux sur une même case ; Si votre cheval atterrit exactement sur la case d'un autre cheval en course, alors celui-ci est renvoyé dans son box ; Il n'est pas possible de doubler un cheval déjà en course. Par conséquent, vous avancerez le vôtre puis reculerez d'autant de cases qu'il vous reste à jouer.

#### c) Victoire

Pour rentrer un cheval, le joueur doit arriver exactement à l'entrée de l'escalier. Si le nombre indiqué par le dé est trop élevé, alors vous devez avancer jusqu'à l'escalier puis reculer du nombre de cases restantes. Une fois arrivé précisément à l'entrée de l'escalier, vous devez faire le chiffre 1 pour passer le premier palier, puis le 2 pour le deuxième, le 3 pour le troisième et ainsi de suite. Une fois arrivé au dernier palier, il faudra faire un 6 pour remporter la partie. Le premier joueur à rentrer ses chevaux à l'écurie remporte la victoire.