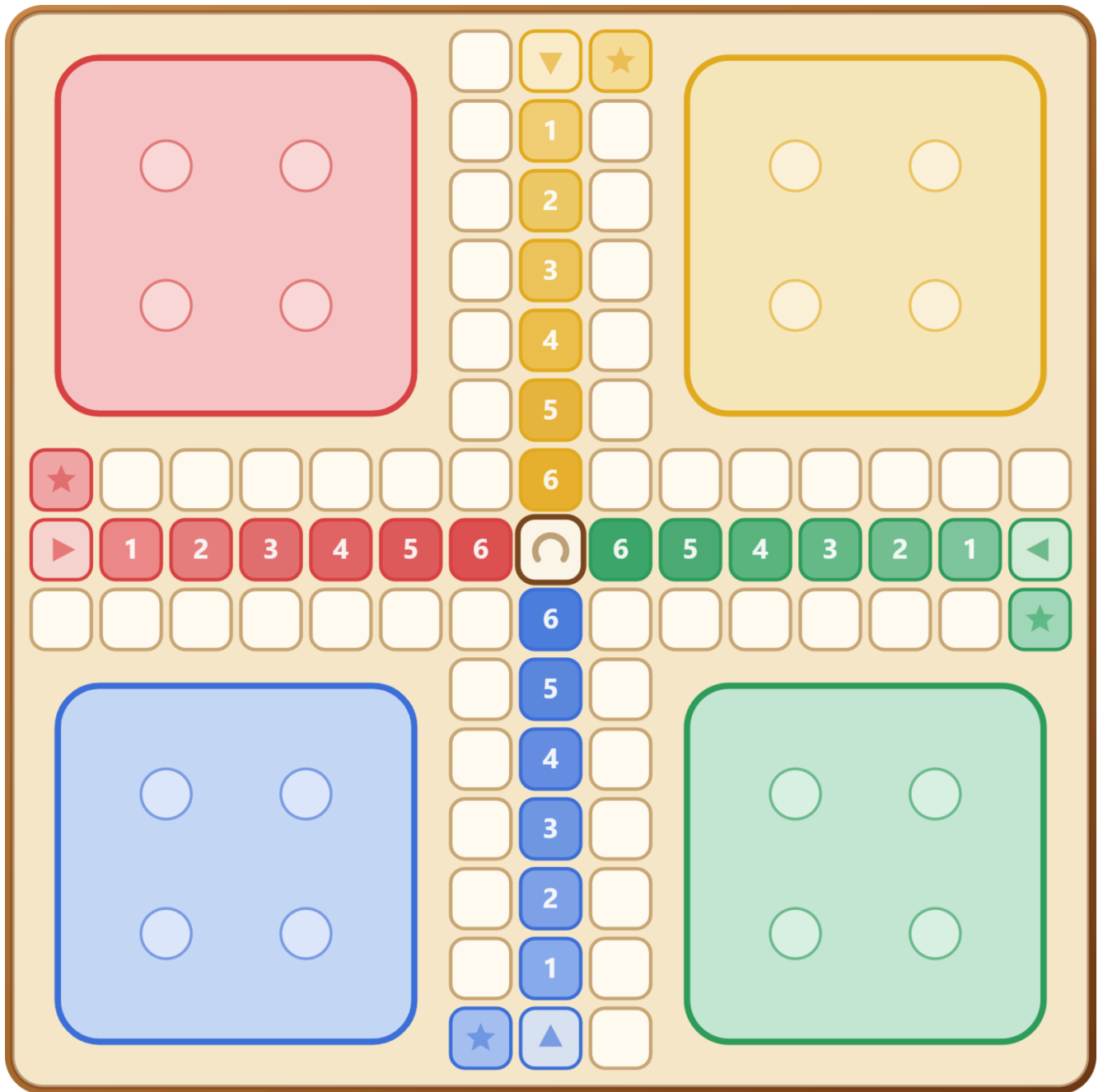




Plateau des petits chevaux · jeux-multijoueurs.fr/petits-chevaux

La règle du jeu des petits chevaux

Joueurs	2 à 4	Matériel	ce plateau, 1 dé, 4 pions par joueur
But	Être le premier à rentrer tous ses chevaux au centre du plateau.		

1. **Sortir de l'écurie** demande un 6. Le cheval se pose sur la case départ de sa couleur, marquée d'une étoile.
2. **Un 6 fait rejouer**, que tu aies pu bouger un cheval ou non.
3. **Avancer** : du nombre de points du dé, dans le sens des aiguilles d'une montre. On peut passer devant n'importe quel cheval.
4. **Manger** : arriver pile sur un cheval adverse le renvoie à son écurie. Il devra ressortir sur un 6.
5. **Tes propres chevaux se bloquent** : impossible de s'arrêter sur une case que tu occupes déjà.
6. **Le pied de l'escalier** : après le tour complet, le cheval doit s'arrêter pile sur la case devant son escalier. Avec un dé trop fort, il avance jusqu'à cette case puis recule du surplus.
7. **L'escalier se monte marche par marche** : un 1 pour la première marche, un 2 pour la deuxième, et ainsi de suite jusqu'au 6 pour la sixième.
8. **Le centre** : depuis la sixième marche, un dernier 6 rentre le cheval.
9. **Gagner** : le premier joueur dont tous les chevaux sont au centre remporte la partie.

L'escalier, chiffre par chiffre : au pied de l'escalier il faut un 1, sur la marche 1 un 2, sur la marche 2 un 3, sur la marche 3 un 4, sur la marche 4 un 5, sur la marche 5 un 6, et sur la marche 6 encore un 6 pour le centre.

Pour une partie plus courte : jouez avec deux chevaux chacun, donnez trois essais pour sortir au joueur dont tous les chevaux sont à l'écurie, et comptez l'escalier comme des cases ordinaires.

À décider avant de commencer : peut-on doubler un cheval (ici, oui), et que fait le troisième 6 de suite (ici, on rejoue).