



1 Jeu des Petits Chevaux

But du jeu:

Après leur avoir fait faire un tour de piste, rentrer le premier ses 4 chevaux à l'écurie, au centre du plateau de jeu.

Composition:

- la piste de jeu avec son parcours en croix
- 16 pions: 4 par couleur
- 1 dé

Préparation:

- Chaque joueur choisit sa couleur, et pose ses quatre pions dans la grande case où un cheval de la même couleur est dessiné.
- Le premier joueur est tiré au sort. Les autres suivent, chacun à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le jeu:

Pour mettre un pion en piste, il faut faire 6. Chaque joueur jette le dé à son tour. Pour mettre son premier pion sur la piste, il doit faire un 6. S'il n'a pas fait 6, il passe son tour. Pendant la partie, il faudra obligatoirement faire un 6 pour mettre un nouveau pion en piste.

Celui qui fait 6 rejoue. En cours de partie, si vous faites 6, vous rejouez. Si vous refaites 6 en jouant, vous pouvez mettre un nouveau pion en piste. Les points obtenus en jouant peuvent servir à faire avancer n'importe lequel de vos pions, si vous en avez plusieurs en piste.

Il n'est pas possible que des pions de couleurs différentes se trouvent sur la même case. Si vous posez votre pion sur une case occupée par un concurrent, vous le chassez: il rentre aussitôt dans sa grande case de départ, d'où il ne ressortira qu'en faisant 6. Deux pions peuvent se dépasser: c'est seulement lorsque l'un des deux s'arrête sur une case occupée qu'il chasse l'autre.

Le barrage deux pions de la même couleur peuvent se poser sur la même case: ils barrent la route aux suivants, qui passent leur tour si les points des dés les amènent au-delà du barrage. Après un tour de piste, on rentre à la maison. La maison est formée de 6 cases de la couleur de ses pions. Après avoir fait un tour complet, les pions rentrent à la maison où ils sont à l'abri.

Attention: pour ranger son pion dans la maison, il faut faire exactement le nombre de points qui correspond aux cases à parcourir.

Exemple:

La maison est vide. Mon pion est sur la case qui est juste devant l'entrée de la maison. Si je fais 6, il prend place dans la maison. Si je fais 4, il peut entrer, mais je devrai obtenir exactement un 2 à un tour suivant pour qu'il prenne sa place définitive.

Fin de la partie:

Dès qu'un joueur a rangé ses quatre pions dans les 4 cases de la maison qui sont le plus près du centre du plateau de jeu, la partie s'arrête: il a gagné.