



Petits chevaux

Objectif Jeux !
Jeux en Bois & Casino factice

Commencer la partie de petits chevaux

Les joueurs placent leurs **chevaux** de couleurs dans leurs écuries respectives. Avec le dé, ils déterminent le premier joueur qui commence.

Pour commencer la partie **un joueur doit faire un 6 pour pouvoir sortir un cheval** de l'écurie et le placer sur sa première case de couleur. Quand un joueur fait un 6 au dé, il **rejoue automatiquement**.

Déroulement du jeu de petits chevaux

Les chevaux avancent sur le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre en fonction des jets du dé. Attention, **une case du plateau ne peut être occupée que par un seul cheval**. Un joueur ne peut pas en doubler un autre et pour sauter le cheval d'un autre joueur, il **faut tomber exactement sur sa case**. Il se peut donc qu'un joueur soit bloqué dans sa progression. S'il ne peut pas utiliser son jet de dé autrement, le cheval reste à sa place et passe son tour.

Si un jour réussi à sauter le cheval d'un joueur adverse **il occupera sa case et le renverra dans son écurie**. Le joueur ayant perdu sa place doit de nouveau **obtenir un 6 pour sortir son cheval de l'écurie**.

Gravir l'escalier pour terminer le parcours

Lorsqu'un cheval est sur le point de terminer son parcours, avec un jet de dé, il **doit s'arrêter pile devant son escalier**. Si le chiffre du dé est trop grand, il doit reculer d'autant de cases. Après s'être arrêté devant l'escalier, le joueur doit, pour gravir l'escalier, obtenir **le chiffre devant lui ; soit le 1 puis le 2, 3, 4, 5 et le 6**. Pour finaliser son tour le joueur devra **obtenir de nouveau un 6 pour placer son cheval au centre du jeu**.

Gagner au jeu de petits chevaux

Pour gagner aux petits chevaux, il faut avoir réussi à **placer tous ses chevaux au centre du jeu**. Différentes stratégies sont possibles, chaque joueur est libre de jouer ou non certains de ses chevaux pour gêner la progression de ses adversaires (en prenant leurs places ou en les empêchant de passer). Ou encore de ne pas perdre un lancer de dé en disposant de plusieurs chevaux sur la piste...

