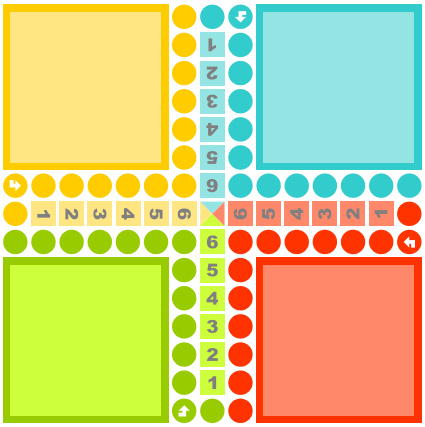
Les petits chevaux

Matériel pour 2 à 4 joueurs



- Un plateau de jeu comportant une écurie dans chaque coin, quatre escaliers en croix et des cases en périphérie de la croix.
- Pour chaque joueur, un dé, faces marquées de 1 à 6.
- Pour chaque joueur, deux à quatre pions rouges, verts, bleus ou jaunes, en forme de cheval.

Préparatifs

Choisir le nombre de chevaux par joueurs : deux, trois ou quatre.
Chaque joueur choisit une couleur et place ses chevaux dans son écurie.
Tirer au sort pour savoir quel joueur commence la partie.
On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement d'une partie

Chaque joueur jette à son tour son dé.

S'il fait 6, soit il sort un de ses chevaux de l'écurie et le place sur sa case « départ », soit il avance de 6 cases autour de la croix un de ses chevaux déjà sorti. Puis il jette de nouveau son dé.

S'il ne fait pas 6, il avance un de ses chevaux déjà sorti d'autant de cases que le chiffre obtenu, s'il le peut. Puis c'est au tour du joueur suivant de jeter son dé.

Lorsqu'un cheval arrive sur une case occupée par un cheval d'une autre couleur, il le renvoie dans son écurie.

À la fin du tour complet de la croix, le joueur doit faire le chiffre exact nécessaire pour amener son cheval juste devant son escalier. S'il fait un chiffre trop grand, il déplace un autre de ses chevaux déjà sorti, s'il le peut, ou sort un de ses chevaux de l'écurie (à condition d'avoir fait 6). Puis il jette de nouveau son dé s'il a fait 6 sinon c'est au tour du joueur suivant de jeter son dé.

Une fois qu'un cheval se trouve dans la case située devant son escalier, il doit le remonter marche par marche. Pour cela, le joueur doit faire à chaque fois le chiffre exact inscrit sur la marche à atteindre. Un 6 permet de jouer une nouvelle fois. Une fois sur la dernière marche, le cheval a fini son parcours, le joueur l'enlève du plateau de jeu.

Autour de la croix et dans l'escalier, un cheval ne peut ni arriver sur une case occupée par un cheval de la même couleur, ni dépasser un cheval d'une quelconque couleur. Dans ce cas, le joueur déplace

un autre de ses chevaux déjà sorti, s’il le peut, ou sort un de ses chevaux de l’écurie (à condition d’avoir fait 6). Puis il jette de nouveau son dé s’il a fait 6 sinon c’est au tour du joueur suivant de jeter son dé.

Fin de partie

Le gagnant est le premier joueur dont tous les chevaux ont fini leur parcours.

Version 1.6. Texte © 2025 David VANTYGHEM <david.vantyghem@laposte.net>, disponible sous licence CC BY-SA 4.0. Image © 2005 François HAFFNER, placée dans le domaine public.