505

Jeu des Petits Chevaux

2 à 4 joueurs à partir de 4/5 ans

Jeux Schmidt

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 petits chevaux: 4 par couleur
– 1 dé.

Préparation:
- Chaque joueur choisit sa couleur, et pose ses quatre petits chevaux 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 cheval en piste, il faut faire 6.
Chaque joueur jette le dé à son tour. Pour mettre son premier cheval 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 cheval en piste.

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

Jamais deux chevaux différents sur la même case.
Si vous posez votre cheval 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 chevaux peuvent se dépasser: c'est seulement lorsque l'un deux **s'arrête** sur une case occupée qu'il chasse l'autre.

Le barrage.
Deux chevaux de la même écurie 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 l'écurie.
L'écurie est formée de 6 cases de la couleur de ses chevaux. Après avoir fait un tour complet, les chevaux rentrent à l'écurie où ils sont à l'abri.
Attention: pour ranger son cheval dans l'écurie,il faut faire exactement le nombre de points qui correspond aux cases à parcourir.

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

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

Jeu des Petits Chevaux