

Règles des Petits Chevaux

Comment jouer aux Petits Chevaux

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Faire faire un tour complet du plateau à ses 4 chevaux et les amener jusqu'à la case d'arrivée avant les autres joueurs.
- **Mécanique principale** : Lancer un dé à chaque tour et déplacer ses pions sur le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre.
- **Condition de victoire** : Être le premier joueur dont les 4 chevaux ont franchi la case arrivée.

Le matériel dans la boîte

Avant de lancer la partie, faites un rapide inventaire. Vous devriez trouver :

- 1 **plateau de jeu** avec les pistes et les écuries
- 16 **pions chevaux** : 4 rouges, 4 verts, 4 bleus et 4 jaunes
- 1 **dé**

Mise en place avant la partie

Dépliez le **plateau de jeu** au centre de la table. Chaque joueur choisit une **écurie** (un coin du plateau) et récupère les 4 **chevaux** de la couleur correspondante. Placez-les tous dans votre écurie pour commencer.

Si vous jouez à **2 joueurs**, chacun prend deux écuries opposées : soit rouge + bleu, soit vert + jaune. Vous gérez donc 8 chevaux en tout !

Si vous jouez à **3 ou 4 joueurs**, chacun prend une seule écurie et ses 4 chevaux. Simple et

efficace.

Déroulement d'un tour

Qui commence

Tout le monde lance le **dé** une fois. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé a le privilège de commencer. En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent. La partie se déroule ensuite dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

Faire sortir un cheval de l'écurie

Attention, vos chevaux ne peuvent pas quitter l'**écurie** n'importe comment ! Il faut obligatoirement obtenir un **6** au dé pour faire sortir un cheval. Vous le placez alors sur la **case départ** de votre couleur (la première case de votre parcours). Bonne nouvelle : quand vous faites un 6, vous **rejouez** immédiatement !

Petite astuce : au début de la partie, privilégiez systématiquement la sortie de nouveaux chevaux dès que vous obtenez un 6. Plus vous avez de chevaux sur la piste, plus vous avez de flexibilité pour jouer !

Déplacer ses chevaux sur la piste

Une fois un cheval sur la piste, il avance du nombre exact de **cases** indiqué par le dé, en suivant le sens de la flèche indiquée sur votre case départ. Pas de triche, pas d'arrondi : c'est le chiffre exact ou rien !

Règle importante : un cheval **ne peut pas sauter par-dessus** un autre cheval, qu'il soit adverse ou de votre propre écurie. Si votre cheval se retrouve bloqué par un autre pion qui l'empêche d'avancer du bon nombre de cases, il reste sur place. Si tous vos chevaux sont bloqués de cette façon, vous **passez votre tour**.

Envoyer un cheval adverse à l'écurie

Si votre cheval arrive **exactement** sur une case occupée par un cheval adverse, ce dernier retourne dans son **écurie** ! Son propriétaire devra obtenir un nouveau 6 pour le faire ressortir. C'est souvent là que les fous rires commencent autour de la table... Vous prenez la place libérée et continuez votre chemin.

Gardez bien un oeil sur les chevaux adverses qui se rapprochent des vôtres : se faire renvoyer à l'écurie en fin de parcours, c'est très douloureux !

[IMAGE_MATERIEL]

L'arrivée : les cases finales colorées

Entrer dans la zone d'arrivée

En fin de parcours, chaque joueur atteint une série de **6 cases numérotées** de la couleur de son écurie. Les chevaux adverses n'ont pas le droit d'y entrer : c'est votre territoire sécurisé ! Mais attention, pour entrer dans la **case 1**, votre cheval doit tomber **exactement** sur la case qui la précède. Pas question d'y rentrer de n'importe où.

Progresser case par case jusqu'à l'arrivée

Une fois dans cette zone, les règles changent légèrement. Il faut obtenir **exactement le bon chiffre** au dé pour avancer de case en case : un 1 pour entrer en case 1, un 2 pour passer en case 2, et ainsi de suite jusqu'à la **case 6**. Quand votre cheval atteint la case 6, il franchit l'**arrivée** et sort définitivement du jeu, mission accomplie !

Deux chevaux ne peuvent pas occuper la même case dans cette zone. Pour faire entrer un deuxième cheval en case 1, la case 1 doit donc être libre (votre premier cheval doit déjà être passé en case 2 ou plus loin).

[IMAGE_FIN]

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a réussi à faire franchir l'**arrivée** à ses **4 chevaux**. Ce joueur remporte la victoire ! Les autres peuvent continuer à jouer pour déterminer un

classement complet si le coeur vous en dit.

Les Petits Chevaux sont un grand classique de la famille, dans la lignée des jeux de parcours comme [le Moulin](#) ou [le Backgammon](#). Si vous aimez les jeux où la stratégie se mêle à la chance, jetez aussi un oeil aux [règles du Blokus](#) ou aux [règles de Cascadia](#) pour varier les plaisirs !