

REGLES DU JEU « PETITS CHEVAUX »

Commencement de la partie :

Les joueurs placent leurs 4 chevaux de couleurs dans leurs écuries respectives. Le jeu se déroulera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour sortir le cheval de son écurie et le placer sur sa première case couleur, le joueur doit faire un 6.

A chaque fois que le joueur n'a plus de chevaux sur le parcours, il a le droit à 3 lancers à la suite, tant qu'il n'a pas fait son premier 6 et n'a pas sorti un de ses chevaux. Quand un joueur fait un 6 au dé, il rejoue automatiquement, et a le choix entre sortir un nouveau cheval ou avancer de 6 cases un des chevaux déjà sur le parcours. Si le nombre de points sur le dé permet de faire avancer qu'un seul des chevaux sortis, ou s'il n'y a qu'un seul cheval sorti, le jeu fait avancer le cheval automatiquement.

Déroulement du jeu :

Les joueurs avancent leurs chevaux en fonction du nombre affiché sur le dé. Un seul cheval peut avancer par jet de dé. Un joueur peut doubler un autre joueur. Si un cheval tombe sur la case d'un cheval adverse, il occupe sa case et le renvoie à son écurie. Pour ressortir le joueur adverse devra refaire un 6 au dé. Plusieurs chevaux d'une même couleur peuvent être sur une même case. Si plusieurs chevaux de la même couleur sont sur une case et qu'un adversaire arrive sur cette même case, aucun cheval n'est renvoyé à l'écurie.

Fin du jeu :

Lorsque les 4 chevaux sont arrivés au centre du jeu le joueur a gagné. Si le joueur effectue un trop grand nombre sur son dé par rapport au nombre de cases restantes, le cheval n'avance pas.