

# Jeu de Chevaux

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans.

## Contenu de la boîte

1 plateau de jeu, avec 4 écuries de 4 couleurs différentes ; 16 chevaux : 4 rouges, 4 verts, 4 bleus et 4 jaunes ; 1 dé.

## But du jeu

Chaque joueur doit faire arriver ses chevaux à la ligne d'arrivée après leur avoir fait effectuer tout le parcours, puis les retirer l'un après l'autre du jeu.

## Préparatifs

**3 et 4 joueurs :** chaque joueur se choisit une écurie et y place 4 chevaux de la même couleur.

**2 joueurs :** chacun d'eux se choisit deux écuries placées l'une en face de l'autre – rouge et bleue ou bien verte et jaune, respectivement – et y place les chevaux des couleurs correspondantes.

## Règles du jeu

1. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Chacun des joueurs lance le dé ; c'est celui qui a obtenu le plus de points qui commence.
3. Pour pouvoir faire sortir un cheval de l'écurie, le joueur concerné doit faire 6 avec son dé. Il placera alors le cheval sur la première case de son parcours, et lancera le dé une deuxième fois.
4. Les chevaux avancent d'un nombre de cases correspondant au nombre de points obtenu avec le dé, dans le sens de la flèche figurant dans chacune des cases initiales.
5. Un cheval ne peut sauter par-dessus un autre cheval, qu'il appartienne à sa propre écurie ou à une autre. Si un joueur ne peut faire avancer aucun de ses chevaux sur son parcours, il laissera passer son tour. **Exemple :** Le cheval d'un joueur se trouve à 3 cases en arrière d'un deuxième cheval. Il fait 5 avec son dé. Le premier cheval ne pouvant sauter par-dessus le deuxième cheval, il devra rester dans sa case.
6. Lorsqu'un cheval arrive dans une case occupée par un cheval appartenant à un adversaire, il

renvoie celui-ci dans son écurie, et occupe avec son cheval la case devenue libre.

**7.** Le cheval ainsi renvoyé dans son écurie ne pourra en ressortir que lorsque le joueur concerné aura fait 6 avec le dé.

**8.** Le joueur qui aura fait 6 avec le dé au cours du jeu pourra, à son choix, faire avancer de 6 cases un cheval se trouvant déjà sur le parcours, ou faire sortir de l'écurie un deuxième cheval. Dans les deux cas, il pourra lancer le dé une deuxième fois.

**9.** En fin de parcours, les chevaux atteignent les cases numérotées de 1 à 6 et marquées aux couleurs de leur propre écurie. Les chevaux provenant d'autres écuries ne peuvent pénétrer dans ces cases.

**10.** Pour pouvoir pénétrer dans la case 1, le cheval concerné doit être placé dans la case précédente. Si cela n'est pas possible parce que l'on a obtenu un nombre de points excessif, et qu'en outre, on ne peut pas faire avancer un autre cheval, on laisse passer son tour.

**11.** Ensuite, pour pouvoir faire entrer un cheval dans la case 1, il faudra obtenir 1 point avec le dé ; pour la case 2, on devra faire 2 points, et ainsi de suite jusqu'à la case 6, pour laquelle 6 points sont exigés. Lorsque le cheval a atteint la case 6, il traverse la ligne d'arrivée et est retiré du jeu.

**12.** Deux chevaux ne peuvent occuper la même case numérotée et, lorsqu'on veut faire entrer un deuxième cheval dans la case 1, celle-ci doit être vide ; cela s'applique également aux autres cases.

## Le gagnant

Le gagnant sera le premier joueur dont les 4 chevaux auront traversé la ligne d'arrivée.