

ÂGE CONSEILLÉ

à partir de
4-5 ans

DURÉE D'UNE PARTIE

5 à 10
minutes

NOMBRE JOUEURS

2

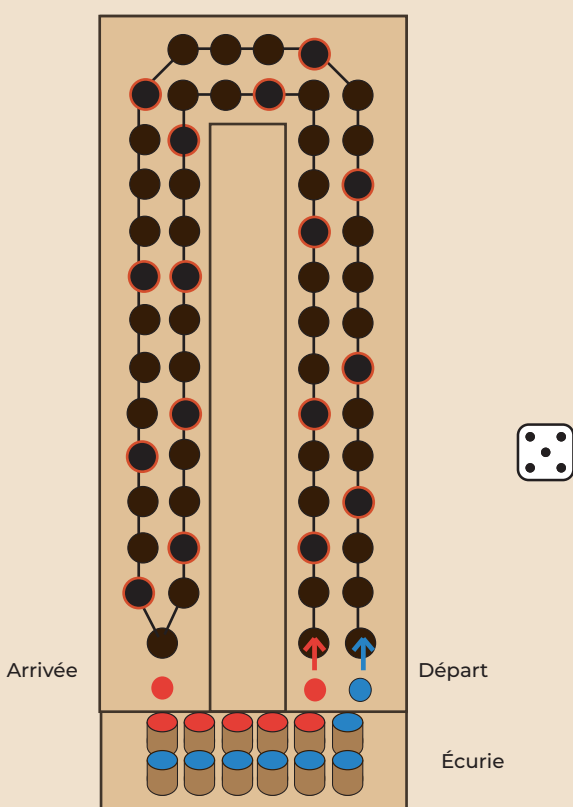
CONTENU DU JEU : 1 coffret-plateau en bois avec 2 pistes + 12 pions chevaux (6 rouges et 6 bleus) + 1 dé.

LE BUT DU JEU : Être le premier à amener un de ses chevaux jusqu'à la ligne d'arrivée (FINISH).

MISE EN PLACE : Chaque joueur choisit une couleur et garde ses 6 chevaux à l'écurie, au bout du plateau. Chacun court sur sa propre piste, repérée par le point de sa couleur près du départ (START). Le plus jeune commence.

RÈGLE DU JEU : À son tour, le joueur lance le dé et avance son cheval du nombre de trous indiqué, en suivant sa piste : on monte du côté START, on redescend du côté FINISH. Au premier tour, le cheval entre sur la piste par le premier trou après START. Il n'est pas nécessaire de faire un 6 pour sortir.

Un cheval à la fois : chaque joueur n'a qu'un seul cheval en course. Les autres attendent dans l'écurie et ne sortent que si le cheval en course est tombé dans un piège.



Le plateau : chaque joueur court sur sa propre piste (bleu à l'extérieur, rouge à l'intérieur), repérée par le point de sa couleur près du START. On monte à droite, on redescend à gauche jusqu'à FINISH. Les 6 chevaux de chaque joueur attendent dans l'écurie, en bas.

● Les trous piégés, le pion tombe au fond de la boîte.

Les pièges : Un cheval qui termine son déplacement dans un piège est éliminé de la course. Au tour suivant, le joueur repart du départ avec un nouveau cheval de son écurie.

Fin de la partie : Le premier joueur dont un cheval arrive sur la case FINISH gagne. Il faut faire le compte exact. Un joueur qui a perdu ses 6 chevaux dans les pièges a perdu la partie.

Variante : pour une partie plus longue, jouez la course en plusieurs manches : chaque arrivée rapporte 1 point, le premier à 3 points l'emporte.



Nous adorons voir vos parties !

Partagez vos moments de jeu sur nos réseaux et identifiez-nous @jeuxfaugere