

ÂGE CONSEILLÉ

à partir de
4-5 ans

DURÉE D'UNE PARTIE

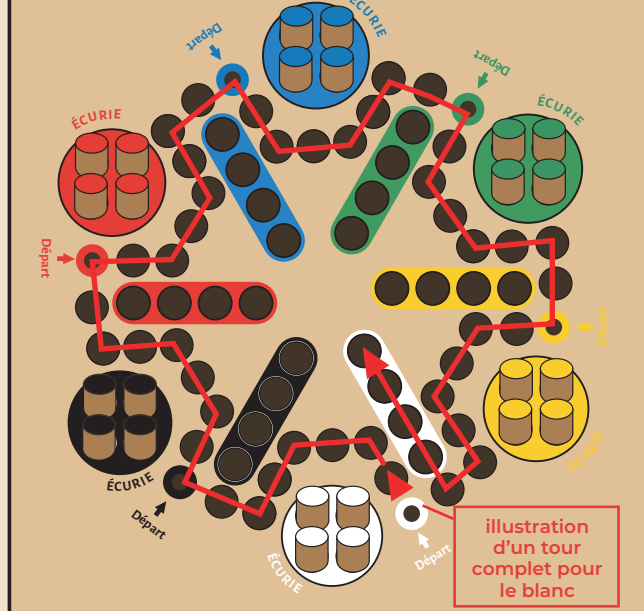
15 à 30
minutes

NOMBRE JOUEURS

2 à 6

CONTENU DU JEU : 1 coffret-plateau en bois + 24 pions chevaux (4 par couleur) + 1 dé.

LE BUT DU JEU : Être le premier à rentrer ses 4 chevaux : dans la colonne de sa couleur (partie rapide) ou hors du plateau, après avoir gravi la colonne trou par trou (partie longue).

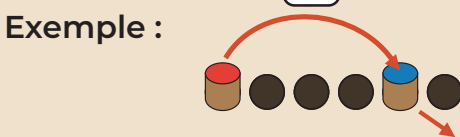


Mise en place : 4 chevaux dans chaque écurie. La flèche indique la case START de chaque couleur ; la colonne colorée vers le centre est l'arrivée

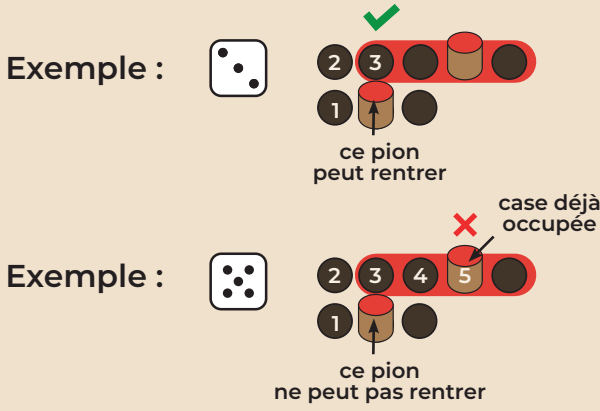
MISE EN PLACE : Chaque joueur choisit une couleur et place ses 4 chevaux dans son écurie, le rond de sa couleur. Le plus jeune commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Sortir de l'écurie : il faut faire un 6. Le cheval se pose alors sur la case de départ de sa couleur (START). Un joueur qui fait 6 rejoue toujours.

Avec un 4, le cheval rouge arrive pile sur le cheval bleu : le bleu retourne dans son écurie



Après un tour complet, le cheval entre dans la colonne de sa couleur. Il faut le nombre exact pour se poser sur un trou libre



RÈGLE DU JEU : À son tour, le joueur lance le dé et avance un de ses chevaux du nombre de trous indiqué, dans le sens de la flèche. Il choisit librement le cheval qu'il déplace. S'il ne peut déplacer aucun cheval, il passe son tour.

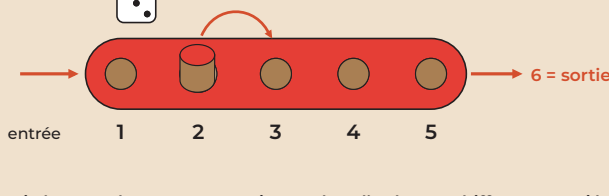
Renvoyer un adversaire : un cheval qui termine son déplacement sur un trou occupé par un cheval adverse le renvoie à son écurie. On peut passer par-dessus les autres chevaux.

Un seul cheval par trou : un joueur ne peut pas terminer son déplacement sur un trou occupé par l'un de ses propres chevaux.

Rentrer à la maison : après un tour complet du plateau, le cheval entre dans la colonne de sa couleur, vers le centre. Deux façons de jouer, à choisir avant la partie.

Partie rapide : le cheval remonte la colonne avec le nombre exact du dé et se pose sur un trou libre. Le premier joueur qui a rentré ses 4 chevaux dans sa colonne gagne.

Partie longue : les 5 trous de la colonne sont numérotés de 1 à 5 en partant de l'entrée. Le cheval les gravit un par un, avec le chiffre exact : un 1 pour se poser sur le trou 1, puis un 2 pour passer au trou 2, et ainsi de suite jusqu'au trou 5. Un seul cheval par trou : si le trou visé est occupé, le cheval attend. Sur le trou 5, il faut faire 6 pour sortir le cheval du plateau. Le premier joueur qui a sorti ses 4 chevaux gagne.



Partie longue : les trous se gravissent dans l'ordre, au chiffre exact. Ici le cheval est sur le trou 2 : il lui faut un 3 pour passer au trou 3. Sur le trou 5, un 6 le fait sortir

Fin de la partie : Partie rapide : le premier joueur qui a rentré ses 4 chevaux dans sa colonne gagne. Partie longue : le premier joueur qui a sorti ses 4 chevaux du plateau gagne.



Nous adorons voir vos parties !

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