

Règle des petits chevaux : comment jouer et gagner

Regle.Net

Règle de jeu

Comprendre les petits chevaux en une partie

Simple à sortir, facile à expliquer et parfait pour jouer en famille, ce grand classique repose sur une idée limpide : faire sortir ses chevaux, parcourir le plateau, éviter de se faire renvoyer à l'enclos et atteindre l'écurie avant les autres. Voici la règle claire, prête à servir, pour lancer la partie sans débat autour du dé.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Chaque joueur possède 4 chevaux. Il faut faire un 6 pour sortir un cheval de l'enclos, avancer selon le résultat du dé, renvoyer les chevaux adverses sur lesquels on tombe, puis faire entrer ses 4 chevaux à l'écurie avec les bons résultats.

En bref

Réponse rapide : chaque joueur possède 4 chevaux.

2 à 4 joueurs

Matériel

Un plateau, 4 chevaux par joueur et un dé

Objectif

Faire rentrer ses 4 chevaux à l'écurie

Type

Jeu de plateau familial

Présentation du jeu

Le jeu des petits chevaux est un jeu de société sur plateau qui se joue généralement entre 2 et 4 joueurs. Chaque participant contrôle une couleur et tente de faire progresser ses 4 chevaux depuis son enclos jusqu'à l'écurie centrale. Le plateau compte 56 cases de parcours, auxquelles s'ajoutent les zones de départ et les escaliers d'arrivée propres à chaque couleur.

Le plaisir du jeu vient de son mélange très lisible de hasard, de petite tactique et de moments de tension. Un lancer de dé peut permettre de sortir un nouveau cheval, d'avancer un pion bien placé ou de renvoyer un adversaire dans son enclos. C'est un jeu accessible aux enfants, mais les adultes se prennent vite au jeu, surtout quand un cheval presque arrivé retourne brutalement au départ. Oui, ça pique un peu.

Principe et but du jeu



Le but est de faire parcourir le tour du plateau à ses chevaux, puis de les faire monter jusqu'à l'écurie. Pour déplacer un cheval, le joueur lance le dé et avance l'un de ses pions du nombre de cases indiqué. Tant qu'un cheval est dans l'enclos, il ne peut pas bouger : il doit d'abord être sorti grâce à un 6.

Faire un 6 pour sortir

Un joueur doit obtenir un 6 pour placer l'un de ses chevaux sur sa case de départ. Après avoir sorti un cheval, il relance le dé pour le faire avancer.

Avancer ou sortir un cheval

Lorsqu'un joueur obtient un 6 alors qu'il a déjà des chevaux sur le plateau, il peut choisir de sortir un nouveau cheval ou de déplacer un cheval déjà en jeu.

Matériel et mise en place

Chaque joueur choisit une couleur et place ses 4 chevaux dans l'enclos correspondant. Le plateau est installé au centre, de façon que chacun voie bien son départ, son parcours et son escalier final. Le dé circule ensuite de joueur en joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Chaque joueur prend les 4 chevaux d'une même couleur.
- Tous les chevaux commencent dans leur enclos.
- Le premier joueur à obtenir un 6 peut sortir un cheval sur sa case de départ.
- Après avoir sorti un cheval grâce à un 6, le joueur relance le dé pour le déplacer.

Déroulement d'une partie

Les joueurs jouent chacun leur tour. À son tour, un joueur lance le dé, puis applique le résultat à l'un de ses chevaux, si un déplacement est possible. S'il n'a aucun cheval sorti et ne fait pas 6, il passe simplement son tour. Dès qu'il parvient à sortir un cheval, la course commence vraiment.

- Le joueur lance le dé lorsque vient son tour.
- S'il fait 6, il peut sortir un cheval de l'enclos ou avancer un cheval déjà présent sur le plateau.
- S'il déplace un cheval, celui-ci avance du nombre exact de cases indiqué par le dé.
- Si un cheval arrive sur une case occupée par un adversaire, le cheval adverse retourne dans son enclos.
- Les tours continuent dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'un joueur ait rentré ses 4 chevaux.



Règles particulières et cas fréquents

Deux chevaux de la même couleur ne peuvent pas occuper la même case. Si le résultat du dé oblige un joueur à arriver sur une case déjà occupée par l'un de ses propres chevaux, il doit choisir un autre déplacement possible. S'il n'en a aucun, il ne déplace pas ce cheval.

Lorsqu'un cheval arrive exactement sur une case occupée par un cheval adverse, ce dernier est renvoyé dans son enclos. Il devra de nouveau obtenir un 6 pour ressortir. Cette règle rend les fins de parcours nerveuses : un pion bien avancé n'est jamais complètement à l'abri tant qu'il n'a pas atteint son escalier.

Pour accéder à l'escalier final, le joueur doit atteindre la case située devant son escalier avec le chiffre exact. Si le résultat est trop grand, le cheval avance jusqu'à la case d'arrivée puis recule du nombre de cases en trop. Le joueur peut aussi choisir de déplacer un autre cheval si cela l'arrange.

Une fois devant l'escalier, le cheval monte marche par marche vers l'écurie centrale. Pour progresser, il faut obtenir le chiffre exact inscrit sur la case suivante ou obtenir un 6 selon la règle utilisée dans la version décrite ici. L'important est de s'accorder avant la partie, car certaines boîtes ou habitudes familiales peuvent appliquer de petites variantes.

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Début de partie	Un joueur doit faire 6 pour sortir un cheval de son enclos.	Sans 6, aucun cheval ne peut commencer la course.
Résultat de 6	Le joueur peut sortir un cheval ou déplacer un cheval déjà en jeu.	Le 6 donne un choix tactique important.
Case occupée par un adversaire	Si votre cheval tombe dessus, le cheval adverse retourne à l'enclos.	Tomber juste permet de ralentir un rival.
Case occupée par soi-même	Deux chevaux de la même couleur ne peuvent pas être sur la même case.	Il faut choisir un autre déplacement possible.
Arrivée devant l'escalier	Le cheval doit atteindre la bonne case avec le chiffre exact, sinon il avance puis recule du surplus.	Le chiffre exact évite les allers-retours frustrants.



Comment gagner ?

Pour gagner, un joueur doit faire rentrer ses 4 chevaux à l'écurie. Après avoir effectué le tour du plateau, chaque cheval doit arriver devant son escalier, puis monter progressivement jusqu'au carré central. La victoire ne dépend donc pas seulement de la vitesse : il faut aussi gérer ses choix de déplacement, protéger ses chevaux avancés et utiliser les 6 au bon moment.

En fin de partie, il est souvent utile de garder plusieurs chevaux actifs plutôt que de tout miser sur un seul pion. Si un cheval proche de l'arrivée est bloqué par un résultat trop élevé, un autre cheval peut continuer à avancer. Cela évite de passer des tours à attendre le chiffre parfait pendant que les autres joueurs reviennent dans la course.

Erreurs fréquentes

Sortir sans faire 6

Un cheval enfermé dans l'enclos ne peut pas commencer à bouger librement. Il faut d'abord obtenir un 6 pour le placer sur la case de départ.

Empiler deux chevaux identiques

Deux chevaux de la même couleur ne peuvent pas partager une même case. Si le déplacement mène sur une case déjà occupée par l'un de vos chevaux, cherchez un autre mouvement possible.

Oublier le recul à l'arrivée

Si le dé donne un résultat trop grand pour s'arrêter devant l'escalier, le cheval ne reste pas simplement bloqué : il avance jusqu'à l'arrivée puis recule du surplus.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux de parcours simples à expliquer et les classiques familiaux, vous pouvez aussi consulter d'autres règles de plateau. Le Jeu de l'Oie repose lui aussi sur une progression au dé, tandis que la rubrique Jeux de Société permet de retrouver facilement d'autres règles prêtes à servir.

Jeu de l'Oie Monopoly Jeux de Société

Questions fréquentes

Faut-il faire un 6 pour commencer aux petits chevaux ?



Oui. Un joueur doit obtenir un 6 pour sortir l'un de ses chevaux de l'enclos et le placer sur sa case de départ.

Que se passe-t-il si un cheval tombe sur un cheval adverse ?

Le cheval adverse retourne dans son enclos. Il devra de nouveau faire un 6 pour revenir sur le plateau.

Peut-on avoir deux chevaux de la même couleur sur une même case ?

Non. Deux chevaux de la même couleur ne peuvent pas occuper la même case. Le joueur doit choisir un autre déplacement possible.

Comment entrer dans l'écurie finale ?

Le cheval doit d'abord arriver devant son escalier avec le chiffre exact, puis monter les marches jusqu'au carré central selon les résultats demandés.