

Les petits chevaux

Qui ne connaît le jeu des petits chevaux ?

Eh bien, nous, nous y avons joué en grandeur nature, c'est-à-dire les chevaux c'était nous. Mais en plus de cela, histoire de compliquer le truc, nous avons inclus dans le jeu plusieurs pièges sur les cases, ce qui rend le jeu qui difficile à finir. Le jeu peut se jouer facilement sur 2 heures voire + 😊

Règles du jeu

But : rentrer tous ses chevaux jusqu'en haut de sa colonne.

Chaque cheval se positionne à l'entrée de sa maison.

1/ Pour sortir faire un « 6 »

2/ Jouer obligatoirement en 1^{er} le pion qui est sur la case départ.

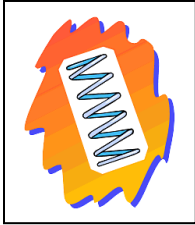
3/ Tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.

4/ Lorsqu'un cheval tombe sur la même case d'un cheval adverse, il prend sa place et le cheval adverse meurt et retourne dans son écurie.

5/ Il est totalement possible de doubler les chevaux.

Les cases pièges

6/ Les ressorts :



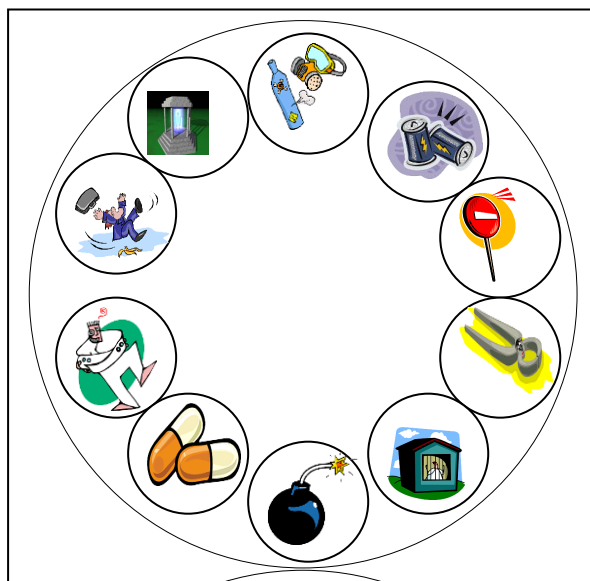
Lorsqu'un cheval atterrit sur un ressort qui se trouve près de son arrivé, il jette le dès et recule du nombre de cases indiqué sur le dès.

Lorsqu'un cheval atterrit sur un ressort qui se trouve près de l'arrivée d'un adversaire, il tire au sort « reculer » ou « avancer » puis jette le dès et recule ou avance du nombre de cases indiquées.

7/ Les cases mystères :



Lorsqu'un cheval atterrit sur une case mystère, il tourne la roulette mystère et subit son sort.



* fabriquer une flèche qui tourne et la placer au milieu pour en faire une roulette

« FLATULENCE »



Le cheval obtient un jeton qu'il l'utilisera quand il le souhaite mais lorsque c'est à son tour de jouer.

Ce jeton permet que son adversaire qui se trouve à coté de lui (devant ou derrière) meurt. *(Histoire de se marrer, le joueur peut faire le bruit du « pet » en montrant le jeton à son adversaire)*

« ENERGIE »



Le cheval lance les 3 dés *(s'il y a 3 équipes, s'il y a 4 équipes il lancera les 4 dès)* et avance du nombre de cases indiquées.

« SENS INTERDIT »



Toute l'équipe est interdite de jouer pendant 1 tour ou 2 (tirage au sort)

« PINCE »



Le cheval déplace un pion adverse là où il le souhaite.

« PRISON »



Le cheval est mis en cage pendant 1 tour ou 2 (tirage au sort)

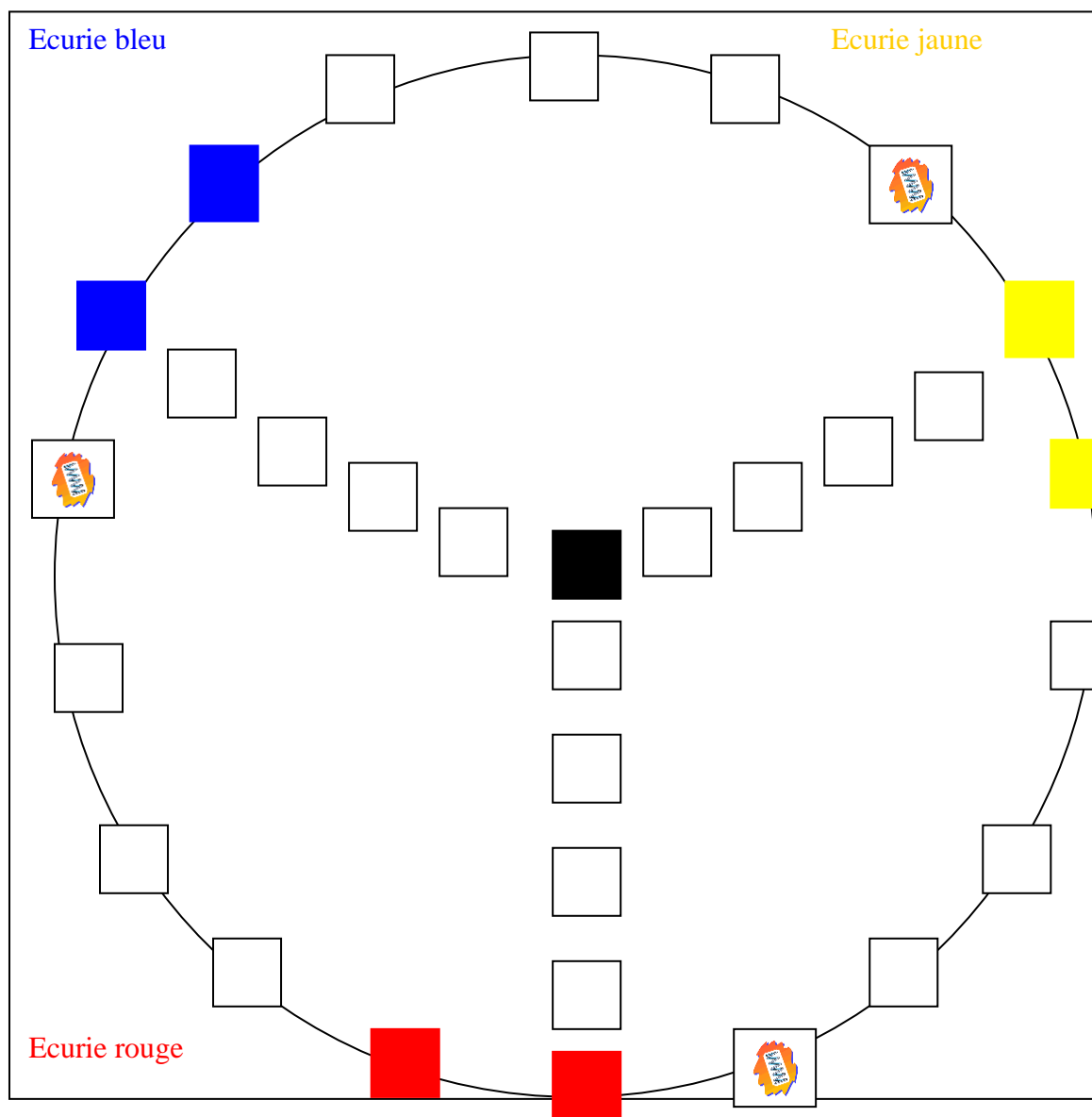
** à votre imagination de fabriquer une cage (parc de bébé, plusieurs barreaux) dans lequel le cheval devra se mettre dedans.*

« BOMBE »



Le cheval place une bombe sur une case du plateau. Le choix de la place se fera à l'aide d'une roulette qui indique la case.

Le cheval, quel qu'il soit, qui atterrit dessus meurt et retourne à son écurie.



* roulette déterminant les emplacements de certains pièges. Fabriquer une flèche qui tourne et la placer au milieu pour en faire une roulette.

« SOMNIFERE »



Le somnifère a le même système que la bombe pour l'emplacement sur la case.

Le cheval, quel qu'il soit, qui atterrit dessus est endormi et passe 1 tour ou 2 (tirage au sort)

** à votre imagination pour bien montrer que le joueur dort (robe de chambre, pyjama, bonnet de nuit...)*

« FOLIE »



Le cheval devient fou. Il tire au sort « mourir » ou « reculer ». S'il meurt, il retourne à l'écurie, s'il recule, il lance le dès et recule du nombre de case indiquée.

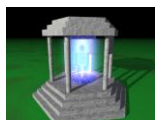
« PEAU DE BANANE »



Le même système que « flatulence ».

Ce jeton permet que son adversaire glisse sur une peau de banane et recule du nombre de case indiqué qu'il aura eu en jetant le dès.

« TELEPORTATION »



Le joueur se téléporte sur une case. Le choix de la case se fera à l'aide de la roulette.