

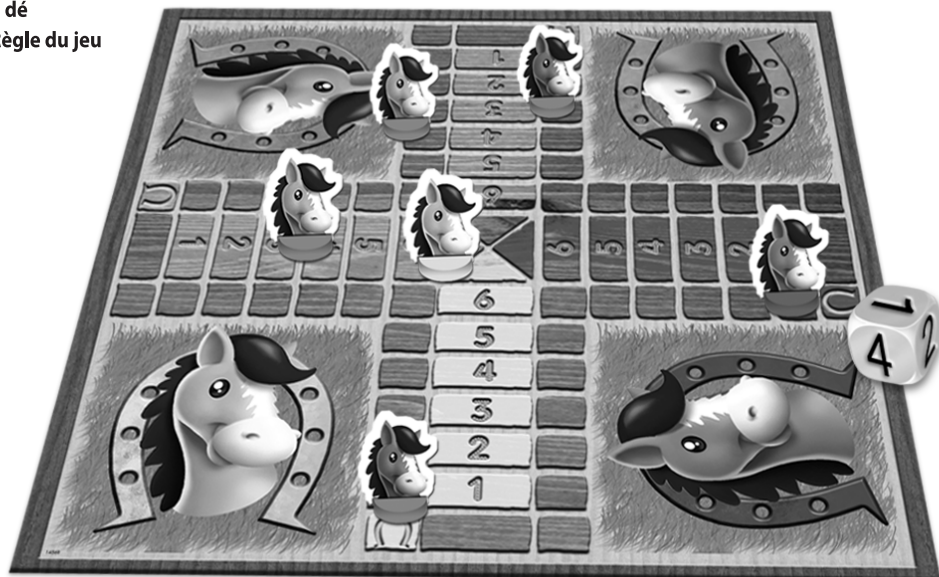
Lancez le dé pour vous déplacer et être le premier à faire terminer la course aux 4 chevaux de votre écurie.

Un jeu traditionnel toujours autant apprécié des petits et des grands !

La collection des néo-classiques vous permet de découvrir ou redécouvrir des jeux indémodables dans un style actuel et engageant.

Le jeu contient :

- 1 plateau de jeu
- 16 pions et leur socle en plastique
- 1 dé
- Règle du jeu



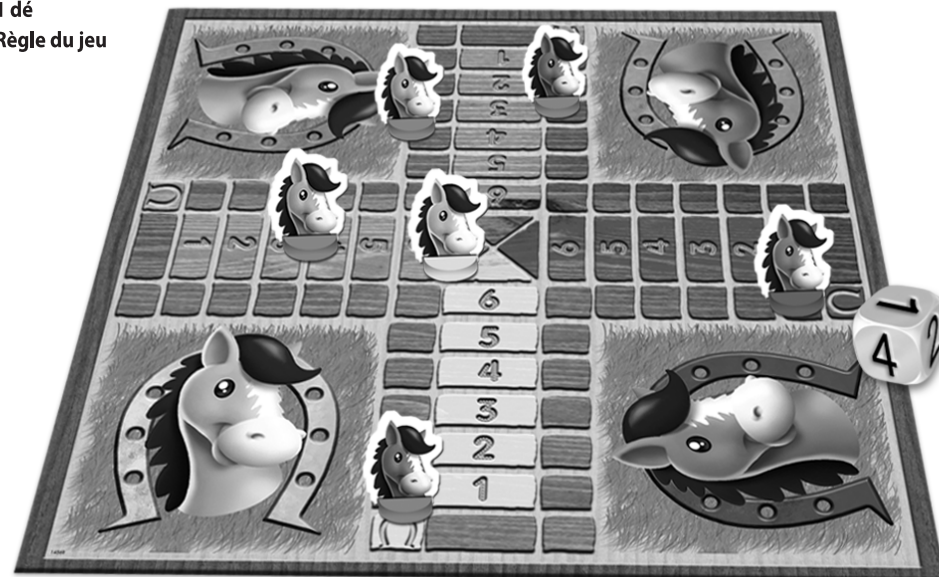
Lancez le dé pour vous déplacer et être le premier à faire terminer la course aux 4 chevaux de votre écurie.

Un jeu traditionnel toujours autant apprécié des petits et des grands !

La collection des néo-classiques vous permet de découvrir ou redécouvrir des jeux indémodables dans un style actuel et engageant.

Le jeu contient :

- 1 plateau de jeu
- 16 pions et leur socle en plastique
- 1 dé
- Règle du jeu



Le jeu des **Petits Chevaux** est un grand classique des jeux de société. C'est un jeu de parcours où l'on déplace les pions en fonction du résultat d'un dé. Le but est d'être le premier à faire terminer la course à tous les chevaux de son écurie.

Préparation : Placer les pions de couleur dans l'enclos de la même couleur.
Chaque joueur lance le dé et celui qui obtient le chiffre le plus haut commence. Le tour de jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie : Le tour d'un joueur commence en lançant le dé. Un joueur doit faire un six pour pouvoir sortir un cheval de l'enclos et le placer sur la case départ de sa couleur.
Il relance ensuite immédiatement le dé pour faire avancer son pion. Celui-ci doit se déplacer d'autant de cases qu'indique le chiffre du dé et toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'objectif est de faire le tour du plateau de jeu le plus rapidement possible.

Faire un six au lancer de dé offre deux possibilités. Soit le joueur choisit de faire sortir un de ses chevaux de l'enclos pour le faire entrer en course, soit il déplace un cheval déjà en course de six cases. Dans les deux cas, le joueur a le droit de rejouer suite à son six.

Les dépassements sont autorisés et une case occupée compte alors comme une case normale. Cependant, si un joueur tombe sur une case occupée, deux possibilités se présentent : si la case est occupée par un de ses propres chevaux, le joueur ne peut y placer son pion et doit le laisser sur sa case d'origine. Si la case est occupée par un adversaire, il prend sa place et le cheval adverse retourne dans son enclos. Celui-ci sera alors obligé de recommencer du début en faisant un six pour pouvoir entrer en course.

Un cheval termine un tour de plateau de jeu en atteignant la case au pied de son escalier numéroté. Le joueur doit obtenir le chiffre précis qui lui permettra de tomber exactement sur la case seuil. Tout autre lancé l'obligerait à atteindre cette case puis reculer d'autant de cases nécessaires pour compléter le chiffre obtenu par le dé.

Une fois le tour du plateau de jeu terminé et le cheval positionné au pied de l'escalier, le joueur doit le gravir en obtenant le chiffre exact de la case suivante. Tout autre chiffre ne lui permet pas d'avancer sur l'escalier. Le joueur devra alors déplacer un autre de ses pions en course sur le parcours. S'il n'en a pas, le joueur passe son tour. A noter que le joueur doit obligatoirement atteindre dans l'ordre chaque case numérotée de l'escalier.

Lorsqu'il atteint la case 6, le joueur retire son cheval du jeu. Celui-ci a terminé victorieusement la course.

Le premier joueur dont les 4 chevaux terminent la course **gagne la partie**.

Le jeu des **Petits Chevaux** est un grand classique des jeux de société. C'est un jeu de parcours où l'on déplace les pions en fonction du résultat d'un dé. Le but est d'être le premier à faire terminer la course à tous les chevaux de son écurie.

Préparation : Placer les pions de couleur dans l'enclos de la même couleur.
Chaque joueur lance le dé et celui qui obtient le chiffre le plus haut commence. Le tour de jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie : Le tour d'un joueur commence en lançant le dé. Un joueur doit faire un six pour pouvoir sortir un cheval de l'enclos et le placer sur la case départ de sa couleur.
Il relance ensuite immédiatement le dé pour faire avancer son pion. Celui-ci doit se déplacer d'autant de cases qu'indique le chiffre du dé et toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'objectif est de faire le tour du plateau de jeu le plus rapidement possible.

Faire un six au lancer de dé offre deux possibilités. Soit le joueur choisit de faire sortir un de ses chevaux de l'enclos pour le faire entrer en course, soit il déplace un cheval déjà en course de six cases. Dans les deux cas, le joueur a le droit de rejouer suite à son six.

Les dépassements sont autorisés et une case occupée compte alors comme une case normale. Cependant, si un joueur tombe sur une case occupée, deux possibilités se présentent : si la case est occupée par un de ses propres chevaux, le joueur ne peut y placer son pion et doit le laisser sur sa case d'origine. Si la case est occupée par un adversaire, il prend sa place et le cheval adverse retourne dans son enclos. Celui-ci sera alors obligé de recommencer du début en faisant un six pour pouvoir entrer en course.

Un cheval termine un tour de plateau de jeu en atteignant la case au pied de son escalier numéroté. Le joueur doit obtenir le chiffre précis qui lui permettra de tomber exactement sur la case seuil. Tout autre lancé l'obligerait à atteindre cette case puis reculer d'autant de cases nécessaires pour compléter le chiffre obtenu par le dé.

Une fois le tour du plateau de jeu terminé et le cheval positionné au pied de l'escalier, le joueur doit le gravir en obtenant le chiffre exact de la case suivante. Tout autre chiffre ne lui permet pas d'avancer sur l'escalier. Le joueur devra alors déplacer un autre de ses pions en course sur le parcours. S'il n'en a pas, le joueur passe son tour. A noter que le joueur doit obligatoirement atteindre dans l'ordre chaque case numérotée de l'escalier.

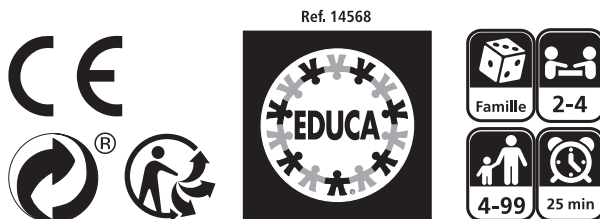
Lorsqu'il atteint la case 6, le joueur retire son cheval du jeu. Celui-ci a terminé victorieusement la course.

Le premier joueur dont les 4 chevaux terminent la course **gagne la partie**.

EP899101/14568

ATTENTION !
NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE TROIS ANS.
PETITS ELEMENTS.
DANGER D'ETOUFFEMENT. CONSERVEZ CES INFORMATIONS
EN CAS DE BESOIN.
LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT
SUR LES PHOTOS.

Fabriqué en Espagne par **EDUCA BORRAS, S.A.U.**
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès • Espagne
www.educaborras.com



EP899101/14568

ATTENTION !
NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE TROIS ANS.
PETITS ELEMENTS.
DANGER D'ETOUFFEMENT. CONSERVEZ CES INFORMATIONS
EN CAS DE BESOIN.
LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT
SUR LES PHOTOS.

Fabriqué en Espagne par **EDUCA BORRAS, S.A.U.**
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès • Espagne
www.educaborras.com

