



Compétences travaillées :

- se déplacer sur un parcours orienté
- compter
- reconnaître les constellations
- additionner, sur compter

CONTENU DU SAC

Un plateau de jeu, des petits chevaux de couleurs, un ou plusieurs dés

La règle du jeu :

Les joueurs placent leurs chevaux de couleurs (maximum 4) dans leurs écuries respectives. Avec le dé, déterminez le premier joueur qui commence, par la suite le jeu se déroulera dans **le sens des aiguilles d'une montre**.

Pour commencer la partie **un joueur doit faire un 6 pour pouvoir sortir un cheval** de l'écurie et le placer sur sa première case de couleur (parfois marquée d'un "D"). Quand un joueur fait un 6 au dé, **il rejoue automatiquement** et a le choix entre **sortir un nouveau cheval ou avancer de 6 cases** sur le parcours. Les chevaux font le tour du plateau dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs avancent leurs chevaux sur le plateau en fonction des jets du dé (**un seul cheval par jet de dé**). Mais attention, **une case du plateau ne peut être occupée que par un seul cheval**. Un joueur ne peut pas doubler un autre joueur et pour sauter le pion d'un autre joueur **il faut tomber exactement sur sa case**. Il se peut donc qu'un joueur soit bloqué dans sa progression ; s'il ne peut pas utiliser son jet de dé autrement le cheval reste à sa place et le tour passe au joueur suivant. Si vous réussissez à sauter le cheval d'un joueur adverse **vous occupez sa case et le renvoyez par la même occasion dans son écurie**. Le joueur ayant perdu sa place doit de nouveau **obtenir un 6 pour sortir son cheval de l'écurie**. Lorsqu'un cheval est sur le point de terminer son parcours, avec un jet de dé **il doit s'arrêter pile devant son escalier**. Si le chiffre du dé est trop grand, il doit reculer d'autant de cases. Après s'être arrêté devant l'escalier, le joueur doit, pour gravir l'escalier, obtenir **le chiffre devant lui ; soit le 1 puis le 2, 3, 4, 5 et le 6**. Pour finaliser son tour le joueur devra **obtenir de nouveau un 6 pour placer son cheval au centre du jeu**. Pour gagner aux petits chevaux il faut avoir réussi à **placer tous ses chevaux au centre du jeu**. Différentes stratégies sont possibles car vous êtes libre de jouer ou non certains de vos chevaux pour gêner la progression de vos adversaires (en prenant leurs places ou en les empêchant de passer). Ou encore de ne pas perdre un lancer de dé en disposant de plusieurs chevaux sur la piste...

Différentes façons de jouer :

Utiliser un ou plusieurs dés.

