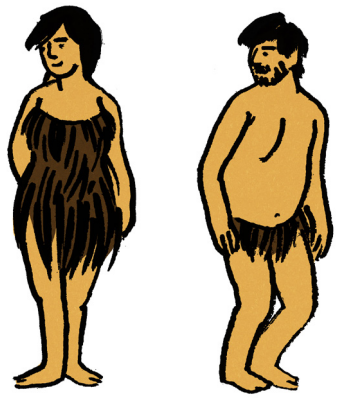
# Éteindre le feu !

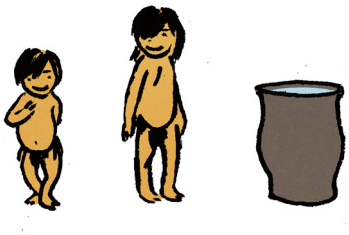
*Pénélope Jossen*

Cette activité est une adaptation du jeu des petits chevaux. Sois le premier à éteindre le feu !



## Préparation du jeu

- Découpe le plateau de jeu ainsi que les pions.
- Pour fabriquer un pion qui puisse tenir debout, tu peux coller le personnage sur un support cartonné léger, puis fixer un pique en bois au dos. Pour terminer, enfoncer le pique sur un bouchon en liège coupé par exemple.



## Règles du jeu

- **But du jeu** : Éteindre le feu situé en case centrale : faire le tour complet du plateau (sens horaire) avec ses deux pions personnages et atteindre la case centrale avec un des deux pions.
- **Gagnant** : Le premier joueur à occuper la case centrale avec l'UN des deux personnages a gagné. La partie finit immédiatement.

## Déroulement du jeu

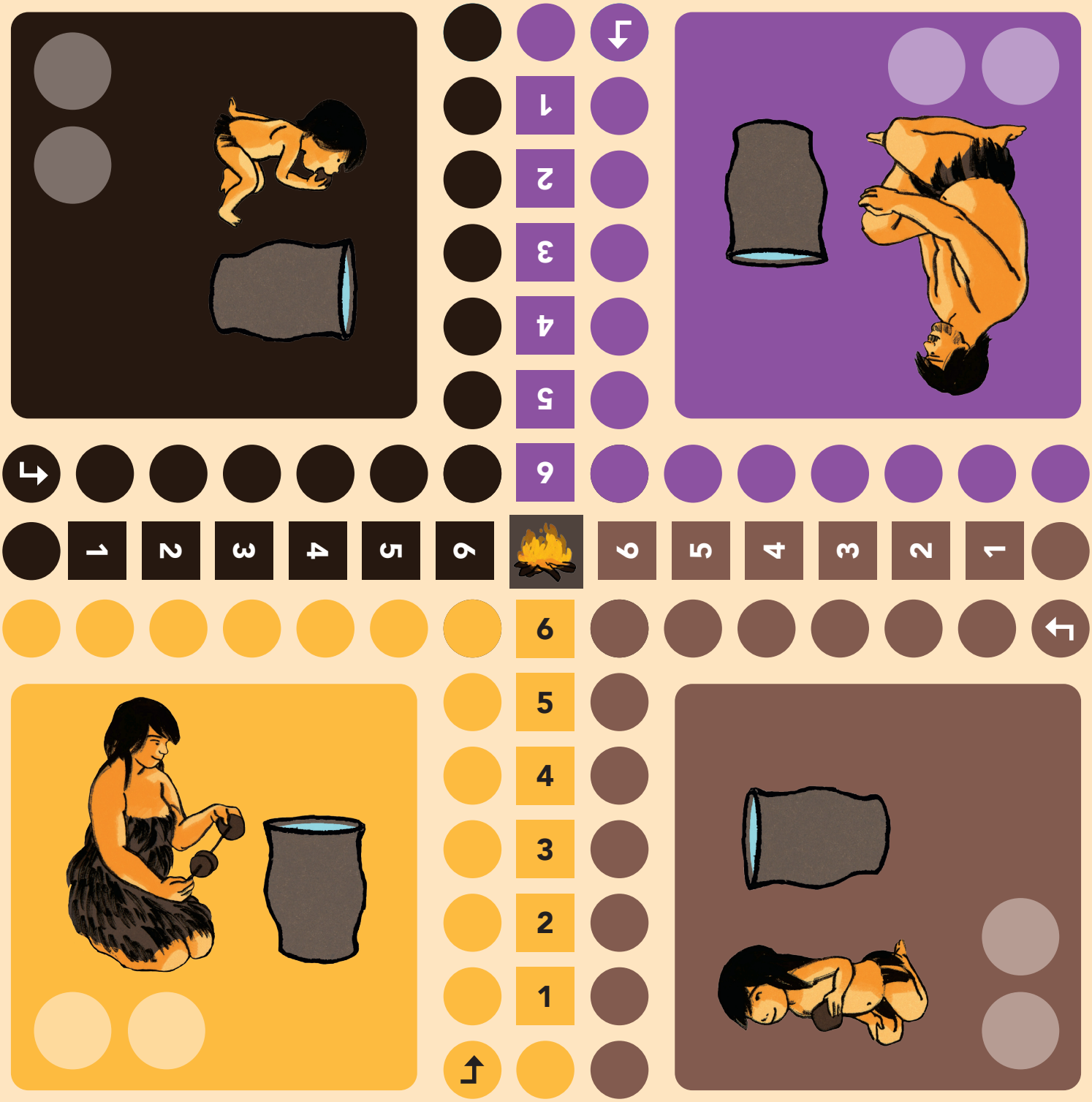
Le jeu suit la règle des petits chevaux. Chaque joueur dispose de 2 pions situés dans sa grotte (à choisir parmi les 4 personnages proposés) et peut sortir ses 2 pions de la grotte suivant les règles du jeu.

- **Mise en place :** Chaque joueur place ses deux pions dans la grotte de sa couleur.
- **Début du jeu :** Déterminez un premier joueur au lancer de dé. Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire.
- **Sortir de la grotte :** Chaque joueur lance le dé à tour de rôle. Sur un résultat de 6, le personnage peut sortir de l'écurie.
- **Six :** Si vous faites 6, vous rejouez. Aussi, vous avez le choix entre :
Faire sortir un personnage de sa grotte ou avancer le personnage déjà sorti de la grotte de 6 cases.
- **Occupation d'une case :** Une case ne peut être occupée que par un seul pion. Un pion qui se « cogne » contre un autre doit reculer d'autant de cases en trop.
- **Collision :** Toutefois, si un pion fait exactement le même nombre de cases pour se retrouver sur la case d'un autre pion : il renvoie ce dernier dans sa grotte. S'il s'agit de son propre pion, il s'arrête juste derrière.
- **Escalier :** Lorsque le pion a terminé un tour complet, ce dernier doit s'arrêter devant son escalier. Pour ce faire, il doit faire le nombre exact. Pour chaque case en trop, il recule d'autant de cases.
- **Monter les marches de l'escalier :** Une fois devant l'escalier, le joueur doit respectivement obtenir un, 1, 2, 3, 4, 5, 6 et encore un 6 pour aller au centre.
- **Gagner :** Le 1er joueur qui place UN pion au centre du plateau gagne la partie, il éteint le feu.
- **Stratégie :** Ainsi vous êtes libre de ne faire sortir qu'un pion, mais vous ne pouvez en jouer qu'un seul par tour. Il est parfois intéressant de sortir les deux pions, pour gêner les adversaires car les pions retournent à la case de départ s'il y a collision, ou pour avoir un pion déjà en piste si un adversaire vous renvoie dans la grotte ou encore optimiser vos chances de vous arrêter pile devant l'escalier.

# Éteindre le feu !

*Pénélope Jossen*

Cette activité est une adaptation du jeu des petits chevaux. Sois le premier à éteindre le feu !



© Pénéloppe Jossen - *Le feu*

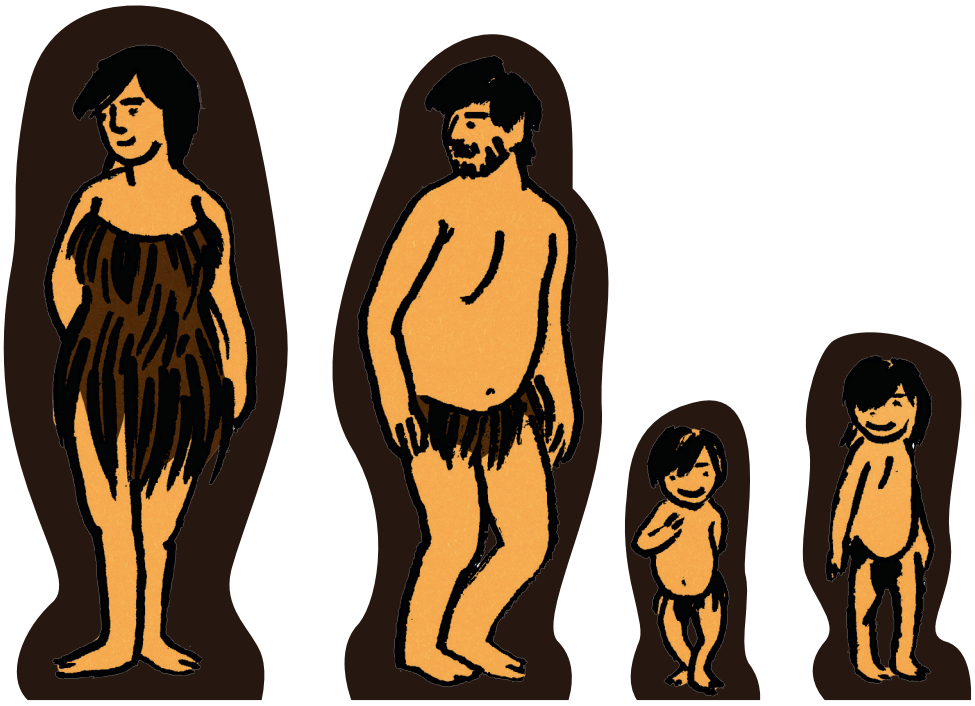
© Pénéloppe Jossen - *Le feu*

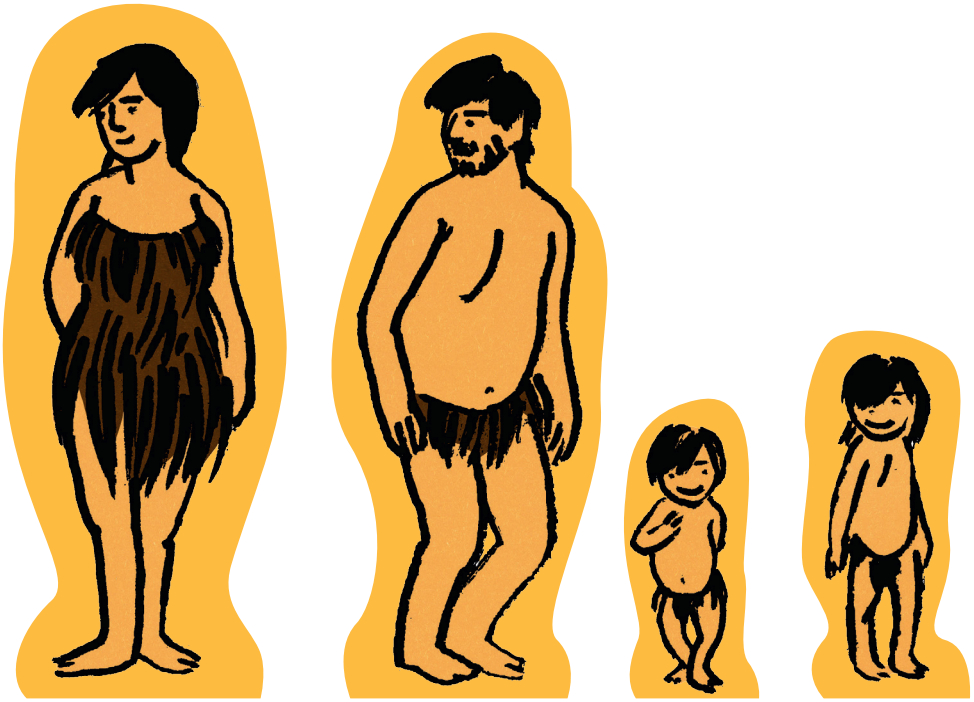
3
2
1

# Éteindre le feu !

*Pénélope Jossen*

Cette activité est une adaptation du jeu des petits chevaux. Sois le premier à éteindre le feu !





# Éteindre le feu !

*Pénélope Jossen*

Cette activité est une adaptation du jeu des petits chevaux. Sois le premier à éteindre le feu !

