

SOCIÉTÉ

Petits chevaux : règle du jeu à imprimer (jeu de dada)

Mis à jour le 23 août 2026

Sortez vos quatre chevaux, avancez au dé, capturez à l'arrêt exact et rejoignez votre maison. Règle concise à imprimer et variantes à décider.

Le jeu des petits chevaux, aussi appelé familièrement jeu de dada, consiste à faire sortir ses quatre chevaux de l'écurie, leur faire parcourir le plateau puis les ramener dans leur maison. Cette règle peut servir de référence à imprimer. Elle décrit la version la plus courante ; la sortie sur 1, les blocages et l'échelle finale varient selon les éditions, donc vérifiez aussi la notice de votre boîte.

Comme aux dames, une prise peut renverser une partie. Le déplacement au dé et la course rapprochent davantage les petits chevaux du backgammon, avec des règles plus accessibles aux enfants.

Objectif et matériel Objectif : être le premier joueur à ramener ses quatre chevaux dans sa maison finale, au bout de l'échelle de sa couleur.

Matériel : un plateau en croix avec quatre écuries de couleur (jaune, rouge, vert, bleu le plus souvent), un parcours commun tout autour, et une échelle finale numérotée pour chaque couleur ; seize pions chevaux, quatre par couleur ; un dé à six faces.

Joueurs : de 2 à 4. **Durée d'une partie** : 20 à 40 minutes.

Règle des petits chevaux à imprimer : l'essentiel

Chaque joueur place ses quatre chevaux dans l'écurie de sa couleur.

À son tour, il lance le dé. Dans la règle courante, un 6 permet de sortir un cheval sur sa case de départ et de rejouer.

Un cheval déjà sorti avance du nombre de cases indiqué par le dé.

Un cheval qui s'arrête exactement sur un adversaire le renvoie dans son écurie.

Après un tour du plateau, il rejoint l'échelle puis la maison de sa couleur. Le premier qui rentre ses quatre chevaux gagne.

À décider avant la partie : sortie sur 6 seulement ou sur 1 et 6 ; partage d'une case ou blocage entre chevaux de même couleur ; effet de trois 6 consécutifs ; règle exacte de l'échelle finale. Notez ces quatre choix sur votre règle imprimée pour éviter une discussion en cours de partie.

Mise en place Chaque joueur choisit une couleur et place ses quatre chevaux dans son écurie de départ. Le plateau reste vide sur le parcours principal tant qu'aucun cheval n'en est sorti.

On détermine le premier joueur au sort ou par le plus fort lancer de dé, puis le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Sortir un cheval de l'écurie Pour faire sortir un cheval de son écurie et le poser sur la case de départ de sa couleur, il faut obtenir un 6 au dé. Tant qu'aucun 6 n'est lancé, les chevaux restent à l'écurie et le tour passe au joueur suivant.

Un joueur qui a déjà un cheval en course peut, sur un 6, choisir d'en faire sortir un nouveau ou d'avancer un cheval déjà sur le parcours de six cases, selon la règle retenue à table.

Déplacer les chevaux Une fois sorti, un cheval avance sur le parcours d'autant de cases que l'indique le dé, dans le sens du jeu, en suivant le circuit commun jusqu'à approcher de sa propre échelle finale.

Un joueur qui possède plusieurs chevaux en course choisit librement lequel avancer à chaque lancer.

La prise Si un cheval s'arrête exactement sur une case occupée par un cheval adverse, celui-ci est capturé : il retourne aussitôt à son écurie de départ et devra ressortir sur un nouveau 6. Passer au-dessus d'un cheval adverse sans s'y arrêter ne capture rien.

Selon les éditions, deux chevaux de la même couleur peuvent partager une case sans se gêner, ou au contraire former un blocage infranchissable pour l'adversaire : précisez la règle avant de commencer, elle change beaucoup la tactique.

Rejouer sur un 6 Obtenir un 6 au dé donne droit à un tour supplémentaire immédiat, que ce 6 ait servi à sortir un cheval ou à avancer un cheval déjà en course. Dans de nombreuses éditions, trois 6 d'affilée annulent le dernier coup et font passer la main, pour éviter qu'un seul joueur ne monopolise le tour : une règle à confirmer selon votre boîte.

L'échelle finale Après un tour complet du parcours, chaque cheval s'engage dans l'échelle finale de sa couleur, une rangée de cases numérotées qui mène à la maison. On y avance case par case en faisant le chiffre exact du dé : un cheval situé à trois cases de l'arrivée doit attendre un 3 pile pour l'atteindre, un score trop élevé ne fait pas avancer le cheval ce tour-ci.

L'échelle finale n'est jamais accessible aux chevaux adverses : aucune prise n'y est possible, c'est une zone protégée jusqu'à la maison.

Fin de partie et victoire La partie se termine dès qu'un joueur a ramené ses quatre chevaux dans sa maison. Les autres joueurs peuvent continuer pour établir un classement, ou arrêter la partie là selon l'ambiance de la table.

Variantes courantes

Sortie sur 1 et sur 6 : certaines éditions permettent de sortir un cheval avec un 1 ou un 6, pour accélérer les débuts de partie à quatre joueurs.

Blocage : deux chevaux de même couleur sur une case forment un mur que l'adversaire ne peut ni traverser ni capturer.

Partie en équipes : à quatre joueurs, deux équipes de couleurs opposées gagnent ensemble quand leurs huit chevaux sont rentrés.

Cases protégées : certaines cases du parcours commun, souvent marquées, interdisent toute prise pour les chevaux qui s'y trouvent.

Stratégie pour les petits chevaux

Ne faites pas sortir tous vos chevaux trop vite : un cheval isolé en tête de course est une cible facile.

Anticipez les cases où un adversaire pourrait s'arrêter exactement en avançant, avant de jouer.

Approchez prudemment de l'échelle finale : avancez parfois un autre cheval pour ne pas dépasser le compte exact requis.

Erreurs fréquentes

Faire avancer un cheval au-delà de sa case d'arrivée dans l'échelle finale : le compte doit être exact.

Oublier qu'une capture n'a lieu qu'à l'arrêt exact sur la case adverse, pas en la traversant.

Ne pas s'accorder avant la partie sur les variantes retenues (sortie sur 1, blocage), source classique de disputes en famille.

FAQ : Petits chevaux Le jeu de dada et les petits chevaux, est-ce la même chose ? Oui, « jeu de dada » est un nom familier donné au jeu des petits chevaux. Les règles précises peuvent toutefois changer d'une boîte à l'autre.

Combien de joueurs pour une partie ? De 2 à 4, chacun avec sa propre couleur et ses quatre chevaux.

Faut-il vraiment un 6 pour sortir un cheval ? Dans la règle la plus répandue, oui. Certaines éditions autorisent aussi le 1 : vérifiez la notice de votre boîte.

Peut-on capturer un cheval dans l'échelle finale ? Non, l'échelle finale est une zone protégée, hors d'atteinte des prises adverses.

Que se passe-t-il si le dé dépasse le nombre de cases restantes ? Le cheval n'avance pas ce tour-ci : il faut le chiffre exact pour atteindre la maison.

Petits chevaux ou backgammon ? Les petits chevaux misent sur le hasard du dé et la prise, accessibles dès 5-6 ans ; le backgammon ajoute des choix stratégiques plus fins, pour des joueurs un peu plus âgés.