

Jumpy jack

<ul style="list-style-type: none">• nombre de joueurs : 2 à 8• à partir de 8 ans• durée : 10 à 20 minutes	<ul style="list-style-type: none">• un plateau de 32 cases (dont 4 cases spéciales)• 5 pions de couleur différente• un dé à 6 faces• des feuilles de papier et des stylos
---	--

But du jeu : Obtenir le maximum de points en pariant sur 3 chevaux.

Déroulement

Avant de commencer la partie, on écrit son tiercé sur une feuille, sans le montrer à ses voisin.es, en indiquant bien pour chacun des 3 chevaux leur place. Exemple : 1er rouge, 2ème vert, 3ème jaune. Cette feuille est ensuite cachée, mais on peut la consulter à tout moment.

On joue à tour de rôle. À son tour de jeu, on lance le dé et on fait avancer du nombre de case indiqué le cheval de son choix. En effet, les chevaux n'appartiennent à personne et pourront tous être déplacés par l'ensemble des joueurs et joueuses.

Sur les cases classiques, on peut mettre 2 chevaux maximum sur la même case. Lorsque c'est le cas, ces 2 chevaux sont infranchissables, et aucun autre pion « cheval » ne pourra les dépasser.

Il n'est pas nécessaire de faire le nombre exact pour terminer la course.

Si un cheval termine sa course sur une des cases spéciales :

- STOP : le cheval qui se trouve sur cette case devient infranchissable. Il n'est pas possible de le doubler, ni de s'arrêter sur cette case, tant qu'il ne l'a pas quittée
- DOUBLE : le cheval qui termine sur cette case repart du même nombre de cases. S'il est arrivé sur la case avec un dé de 5, il rebondit de 5 cases
- OUT : un cheval qui termine sur cette case se casse la patte et va se placer sur la dernière position de classement libre (en 5ème place s'il n'y a personne, sinon en 4ème...)
- RESTART : un cheval qui arrive sur cette case doit se placer sur la case de départ (la case FINISH) et doit recommencer tout le parcours
- FINISH : le cheval qui franchit cette case, ou qui s'arrête dessus, a terminé sa course et vient se placer sur la première case de classement libre (en 1ère place s'il n'y a personne, sinon en 2ème...)

Attention, si vos adversaires repèrent trop tôt les chevaux sur lesquels vous avez misés, ils risquent de les amener sur les cases OUT ou RESTART !

Fin de la partie

Seuls les 3 premiers chevaux peuvent vous apporter des points. Pour chaque cheval bien placé à l'arrivée, vous gagnez 2 points. Pour chaque cheval mal placé, mais faisant partie des 3 premiers vous gagnez 1 point. Si vous avez trouvé les 3 premiers chevaux (peu importe l'ordre) vous avez un bonus de 3 points.

Exemples :

- si vous trouvez le tiercé dans l'ordre : $2 + 2 + 2 + 3 = 9$ points
- si vous trouvez le tiercé dans le désordre : $1 + 1 + 1 + 3 = 6$ points
- si vous trouvez le 1er et le 3ème cheval : $2 + 2 = 4$ points
- si vous avez 1 placé et 1 dans le désordre : $2 + 1 = 3$ points.