

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





SAUT D'OBSTACLES

Horseland
un jeu de Leo Colovini ; de 2 à 4 joueurs

Matériel

• La planche de jeu représente un parcours de saut d'obstacles. Chaque case du parcours est caractérisée par une couleur.

école d'équitation
échelle des pénalités
obstacle



• 48 fers à cheval de 6 couleurs



• 4 cavaliers en 4 couleurs



• 4 pions pénalité



• 10 obstacles



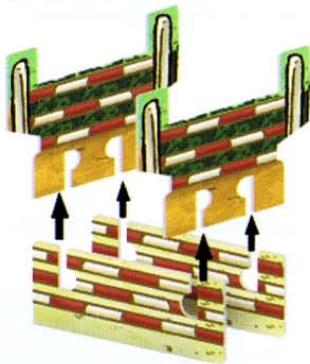
• 40 barres de 4 couleurs



• Un sac en toile

Préparatifs

- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit un cavalier, un pion pénalité et 10 barres de la couleur choisie.
- Chacun pose son cavalier sur la planche de jeu, sur une case colorée de son choix (pas sur les obstacles).
- Les pions pénalité sont placés sur la case 0 de l'échelle des pénalités.
- Les fers à cheval sont placés dans le sac : deux d'entre eux sont tirés au sort et placés dans l'école d'équitation.
- Les 10 obstacles sont posés sur les cases correspondantes.



But du jeu

Compléter le parcours de saut d'obstacles le plus rapidement possible en accumulant le moins de pénalités possible.

Déroulement

Chacun joue à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est son tour, le joueur pioche tout d'abord un nombre de fers à cheval de son choix, de 1 à 6.

Les fers à cheval servent à se déplacer : le joueur peut en effet les placer sur les cases de la même couleur, de façon à créer un parcours continu à partir de la case voisine à celle où se trouve son cavalier, dans la direction de son choix. Il peut sauter les obstacles simplement en jouant le fer à cheval de la couleur de la case suivante.

Une fois les fers positionnés, le joueur déplace son cavalier sur la case où il a posé le dernier fer à cheval, puis il enlève les fers à cheval de la planche de jeu et les remet dans le sac.

Exemple où, le joueur pioche 6 fers à cheval : un vert, deux orange, un jaune, un violet, un bleu. Il place un fer à cheval violet sur la case la plus proche, tout de suite après l'obstacle qu'il désire sauter, puis un jaune sur la case suivante et enfin un orange et un vert. Le joueur doit alors s'arrêter car les deux fers à cheval qui lui restent (un bleu et un orange) ne lui permettent pas de continuer.

Le cavalier se déplace donc jusqu'à la case verte et les 4 fers à cheval utilisés sont enlevés de la planche de jeu et sont remis dans le sachet.



Il est possible de sauter les obstacles dans les deux sens. Au cours d'un déplacement, les cavaliers doivent toujours suivre la direction initiale et ne peuvent donc pas revenir sur leurs pas, mais ils peuvent suivre la direction de leur choix aux croisements.

Lors des déplacements successifs, le joueur peut choisir n'importe quelle direction et il lui est de ce fait permis de sauter un obstacle déjà sauté auparavant et de passer ou de s'arrêter sur une case occupée par un autre cavalier.

Le déplacement continue jusqu'à ce que le joueur ne puisse plus bouger ou bien jusqu'à ce qu'il décide de s'arrêter.

Si le joueur ne parvient pas à utiliser tous les fers à cheval qu'il a piochés, il doit marquer le même nombre de points pénalité qu'il lui reste de fers à cheval, et il fait avancer son pion le long de l'échelle numérotée.

Exemple où, le joueur ne parvient pas à utiliser deux de ses fers à cheval ; il doit donc marquer deux points de pénalité en faisant avancer son pion d'un pas.

L'école d'équitation.

Les fers à cheval restants sont placés dans l'école d'équitation et sont à la disposition des joueurs suivants ; ceux-ci pourront en effet les utiliser en plus des leurs. Les fers à cheval de l'école d'équitation qui ne sont pas utilisés ne procurent pas de pénalité.



Exemple où, le joueur décide de piocher seulement deux fers à cheval, un vert et un marron. Il place le fer à cheval bleu qu'il a pris à l'école d'équitation sur la case qui se trouve devant lui et il place son propre fer à cheval de couleur verte de l'autre côté de l'obstacle. Il ne peut pas continuer et il déplace donc son cavalier jusqu'à la case verte, il enlève les deux fers à cheval utilisés et il les remet dans le sachet, il pose le fer à cheval marron qui lui reste dans l'école d'équitation et il paie un point de pénalité en déplaçant son pion le long du parcours pénalité. Il ne paie pas de pénalité pour le fer à cheval qui était déjà présent à l'école d'équitation avant qu'il ne commence à jouer.



Le pas Joker.

Une seule fois par tour il est possible de sauter une case sans avoir à sa disposition le fer à cheval correspondant. L'utilisation du pas Joker comporte cependant le paiement de 3 points de pénalité supplémentaires.

Dans l'exemple précédent, le joueur aurait pu continuer en sautant la case jaune, en mettant son fer à cheval bleu sur la case suivante, en plaçant le fer à cheval rouge de l'école d'équitation après l'obstacle numéro 9 et en posant enfin son propre fer à cheval orange sur la case suivante. Il aurait, dans ce cas, utilisé tous ses fers à cheval, mais il aurait quand même dû payer 3 points de pénalité pour le pas Joker.

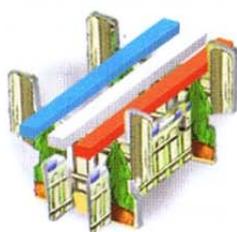


Les obstacles

Chaque fois qu'un cavalier saute un obstacle pour la première fois, le joueur place une de ses barres sur l'obstacle pour indiquer que l'obstacle a été sauté.

Par exemple, le joueur qui vient de sauter pour la première fois l'obstacle sur l'illustration pose une barre de sa couleur sur cet obstacle.

Un joueur peut sauter un même obstacle plusieurs fois, mais il pose sa barre seulement la première fois.



IMPORTANT : Chaque fois qu'un joueur saute un obstacle, il doit penser à hennir, autrement il perd le droit de poser sa propre barre.

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur a placé toutes ses barres (10 en tout), il a terminé le parcours et peut donc placer son cavalier dans le paddock d'arrivée, près de l'école d'équitation.

Le jeu continue jusqu'à ce que les autres joueurs aient eux aussi complété leur parcours. Lorsque c'est le tour d'un joueur qui a déjà terminé son parcours, il ne déplace plus son cavalier sur le parcours mais recule son pion de deux cases sur l'échelle des pénalités.

Exemple où, le joueur bleu vient juste de terminer le parcours car il a sauté les 10 obstacles. Il place son pion sur l'école d'équitation. Les trois autres joueurs continuent de jouer normalement. Au tour suivant, au lieu de déplacer son pion, le joueur bleu, comme le montre l'image, recule son pion pénalité de deux cases. C'est ensuite aux autres joueurs de jouer.

Le jeu se termine lorsque le dernier joueur complète son parcours. Le vainqueur est le joueur qui a le moins de pénalités. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de pénalités, le vainqueur est celui des deux qui a terminé son parcours en premier.



Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des éléments de petites dimensions pouvant être avalés ou inhalés. Informations à conserver pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails du contenu peuvent être différents des illustrations.

Clementoni France

Z.A.C. de la Bérangerais • 10 rue de Fionie
44240 La Chapelle sur Erdre



Clementoni®

S99320