

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Poney Mon Amour



Abi



★

★★

★★★

1

1

2



2



FR Règles du jeu

EN Game rules

ES Réglas

DE Spielregeln

C'est le jour du **grand concours équestre** ! Nos cavalières doivent préparer leurs montures et rester concentrées malgré les imprévus de la compétition et les pièges tendus par leurs adversaires. **Un jeu de combinaisons** où l'amour, qui unit la cavalière et sa monture, saura triompher de toutes les épreuves !

.....

### **But du jeu**

Pour gagner, il faut préparer son poney pour le concours avant les autres concurrents. Pour ce faire, chaque joueur doit collecter, dans l'ordre, les 6 cartes suivantes :

- 1 - **Licols**, pour aller chercher son poney au pré et le ramener à l'écurie.
- 2 - **Poney**, pour participer à la compétition.
- 3 - **Pansage**, pour soigner son poney et faire en sorte qu'il soit le plus beau.
- 4 - **Filet**, pour guider efficacement sa monture pendant les épreuves.
- 5 - **Tapis**, pour accueillir la selle en respectant le confort du poney.
- 6 - **Selle**, votre dernier élément pour finaliser la préparation de votre monture.

Vous voici fin prêt pour la course !

Le premier joueur qui parvient à accomplir ces 6 étapes remporte la manche.

### **Préparatif**

Chaque joueur choisit 1 carte *Cavalière* au hasard (ou d'un commun accord avec les autres joueurs). Cette carte est déposée, face visible devant le joueur, et détermine la couleur de prédilection du joueur. Le joueur ayant gagné la dernière partie de *Poney Mon Amour* est désigné *Premier Cavalier* pour cette manche (à défaut, c'est le plus

## FR Règles du jeu

jeune joueur qui commence). Ensuite, le tour se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre pour les manches suivantes. La partie comporte autant de manches qu'il y a de joueurs autour de la table.

Le *Premier Cavalier* mélange les cartes et distribue 5 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes sont posées, faces cachées, au centre de la table et forment la pioche. Durant la partie, les joueurs posent les cartes jouées, faces visibles, à côté de la pioche pour constituer la défausse. Quand la pioche est vide, le *Premier Cavalier* mélange les cartes de la défausse et les retourne pour reformer une pioche.

### Déroulement

Au début de son tour, le joueur pioche une carte (face cachée) dans la pioche ou une carte (face visible) dans la défausse afin d'avoir toujours 5 cartes en main au début de son tour (sauf au premier tour puisqu'il a déjà 5 cartes). Puis, **il doit obligatoirement réaliser l'une des 4 actions suivantes** :

#### 1 - Construire sa suite.

La suite est constituée des 6 cartes représentant les différentes étapes de préparation du poney. Chaque joueur doit obligatoirement composer sa suite selon l'ordre de pose suivant : *Licol*, *Poney*, *Pansage*, *Filet*, *Tapis* et *Selle*. Afin de ne pas oublier cet ordre de pose, les cartes sont numérotées de 1 à 6.



Chaque joueur doit essayer de déposer une carte de sa main pour commencer, continuer, ou terminer sa suite. Le jeu *Poney Mon Amour* dispose de **6 suites complètes**. 4 d'entre elles sont associées à la couleur d'une cavalière et les 2 autres n'ont aucune affiliation particulière. Les cartes d'une même couleur sont aisément reconnaissables grâce aux symboles présents en haut, à gauche, de chaque carte (*étoile, spirale, fleur ou note de musique*).

Chaque joueur peut utiliser les cartes de l'une ou l'autre de ces couleurs pour composer sa suite. Avoir une suite dépareillée ne cause aucune pénalité. En revanche, avoir plusieurs cartes de sa couleur donne des bonus (Cf. *Points Bonus*). Durant cette action, il est donc possible de remplacer **la dernière carte de sa suite** (celle qui est non-recouverte) par une carte similaire d'une autre couleur pour augmenter son bonus de points.

## 2 - Attaquer un autre joueur.



Chaque joueur a la possibilité de ralentir ses adversaires en déposant sur la suite de l'un d'eux (au choix), une carte *Problème* (carte rouge) ou *Grosse Colère* (carte noire) ! Pour cela, **il est nécessaire que le joueur ciblé ait un Poney dans sa suite** (carte n°2). Attention, il n'est pas possible de poser une carte *Problème* sur une autre carte *Problème*. Les *Problèmes* ne sont pas cumulables.

## FR Règles du jeu

### 3 - Se défendre.

Un joueur attaqué peut annuler une carte *Problème* en posant sur celle-ci, la carte *Solution* (carte verte) qui lui correspond (par exemple, la carte *Brosse* annule la carte *Boe*). Les cartes *Problèmes* et *Solutions* sont numérotées de 1 à 6. La solution n°1 contre le problème n°1, la solution n°2 contre le problème n°2, etc.



Une carte *Amour* peut annuler n'importe quel *Problème*. Pour annuler la carte *Grosse Colère*, il est impératif de poser sur cette carte, 2 cartes *Amour*. A raison d'une carte par tour, 2 tours de jeu seront donc nécessaires pour reprendre la course. Une fois le *Problème* résolu, les cartes sont mises de côté et sont exclues du jeu pour le reste de la manche.

*Note* : il est possible pour un joueur d'aider un adversaire en difficulté, en posant une carte *Solution* ou *Amour* sur son *Problème*. Cette action prend un tour comme si le joueur avait joué pour lui.

### 4 - Se défausser.

Si le joueur n'a pas pu ou n'a pas voulu faire l'une des actions précédentes, il doit obligatoirement poser une carte de sa main sur la défausse (face visible).

### Fin de manche

Le jeu prend fin dès que l'un des joueurs finalise sa suite de 6 cartes en posant une carte *Selle*. Il marque 5 points et remporte la manche.

## Points Bonus

À la fin de chaque manche, chaque joueur (qu'il ait remporté, ou non, la manche) comptabilise son bonus de points en fonction du nombre de cartes, de la couleur de son cavalier, qu'il a assemblé, selon le schéma suivant :



Les joueurs ayant **1 ou 2 cartes** de leur couleur dans leur suite marquent **1 point**.

Les joueurs ayant **3 cartes** de leur couleur dans leur suite marquent **2 points**.

Les joueurs ayant **4 cartes** de leur couleur dans leur suite marquent **3 points**.

Les joueurs ayant **5 cartes** de leur couleur dans leur suite marquent **5 points**.

Les joueurs ayant **6 cartes** de leur couleur dans leur suite marquent **8 points**.

Aide de jeu.

## Fin de partie

Lorsque toutes les manches sont jouées, le vainqueur sera le joueur qui aura totalisé le plus grand nombre de points. Il reçoit alors la carte *Coupe* et devient le *Premier Cavalier* de la prochaine partie.



LOT N° 0713

**ROBIN RED GAMES ©**

Site internet : [www.robinredgames.com](http://www.robinredgames.com)

Email : [info@robinredgames.com](mailto:info@robinredgames.com)

**Conçu, réalisé en Corrèze (France)**



*Attention. Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.*

Concept : Deludis & Gëmu  
Graphisme : Pascal Boucher  
Rédactionnels : Deludis, Gëmu & Isabelle Deriche  
Traduction : Deludis (En, Es) & Maxime Mundel (De)  
Impression : Imp. George Lachaise (19) & Cartamundi France (78)