

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 ★★☆☆ modulaire 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)



Commande, nouveautés...  
[www.cavalettigame.com](http://www.cavalettigame.com)

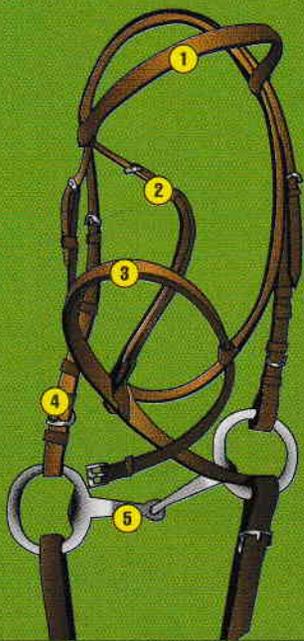


# CAVALETTI

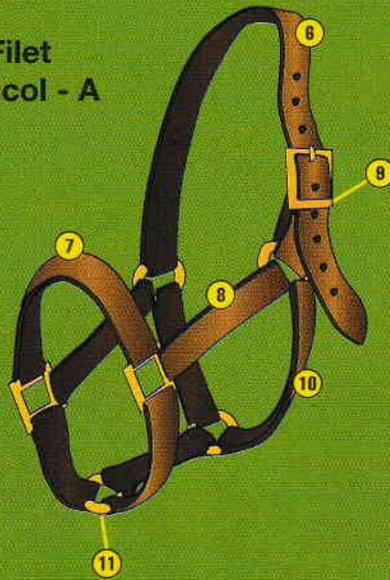


Graphi-questions  
Règles du jeu

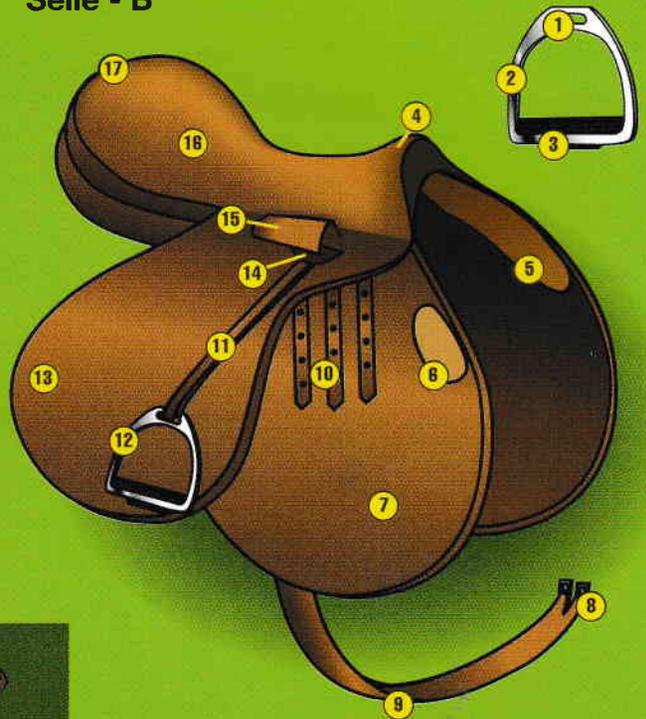
+ Feuillet de reconnaissances  
et notice de montage



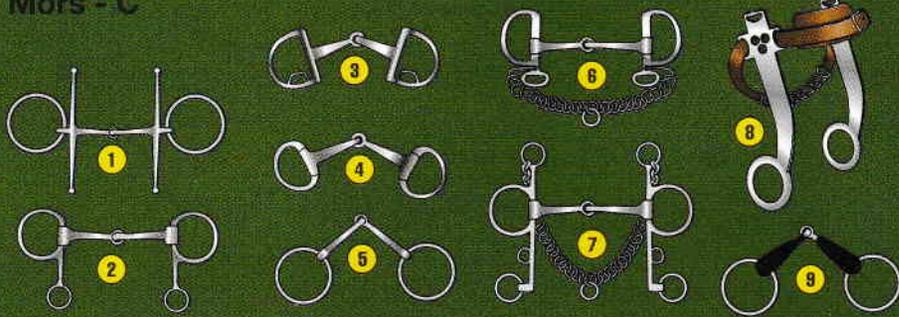
Filet  
et licol - A



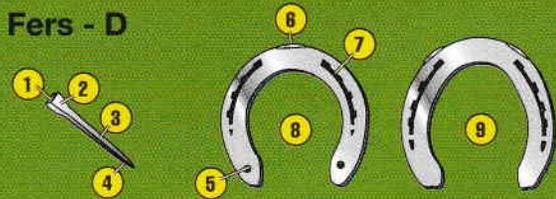
Selle - B



Mors - C



Fers - D



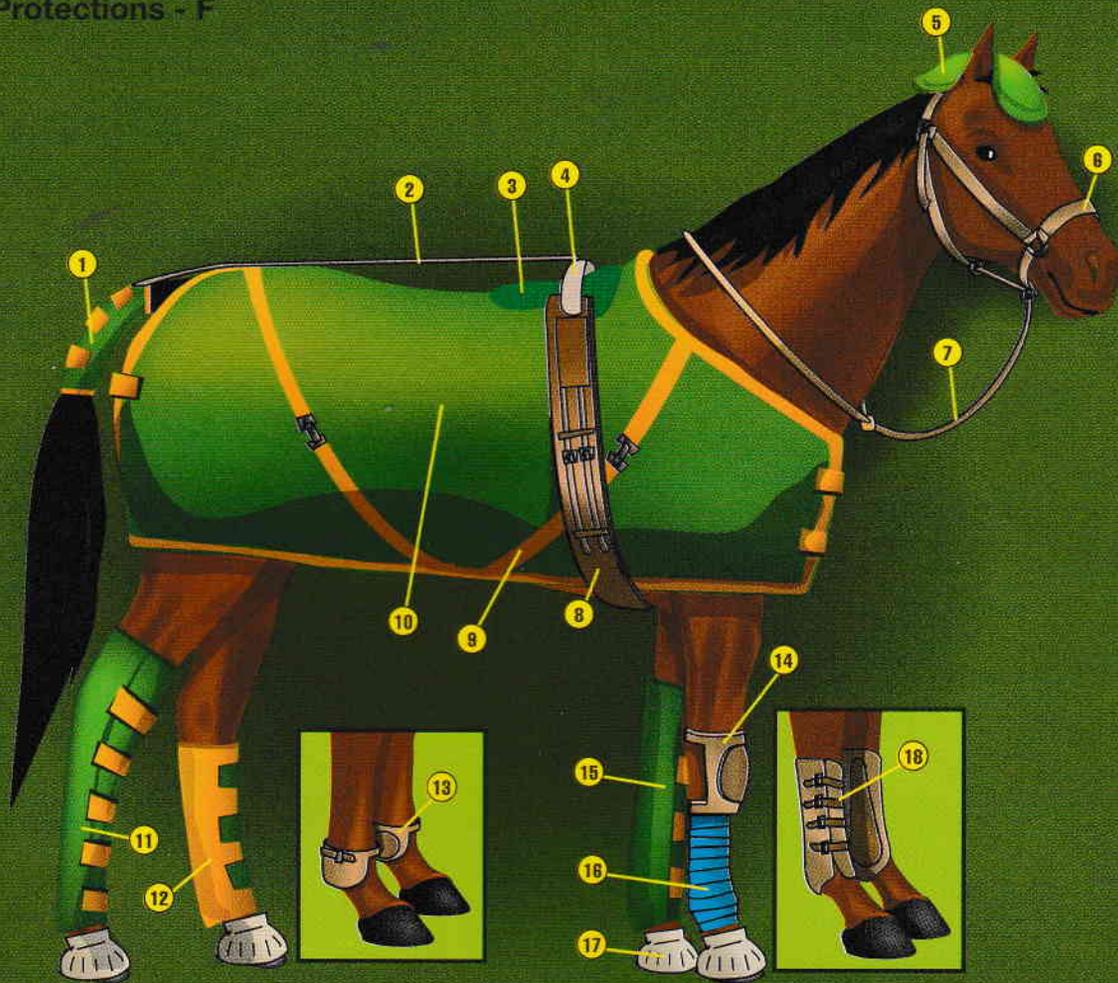
Enrênements - E



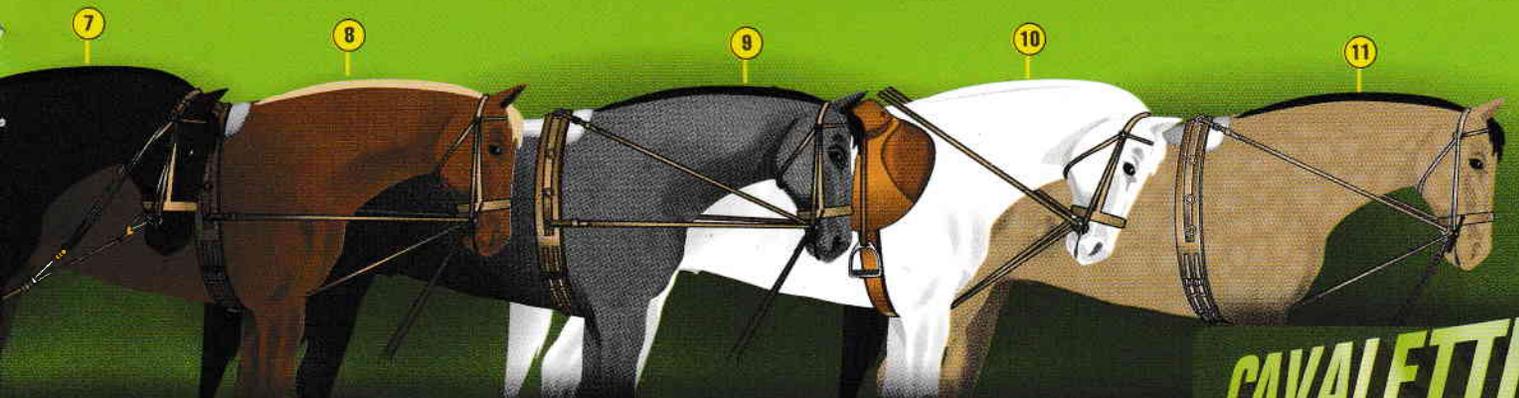
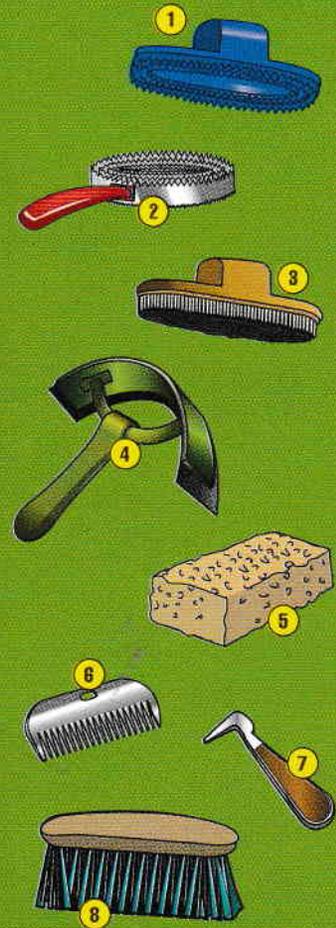
**CAVALETTI**

**Graphi-questions**

Protections - F



Soins - G

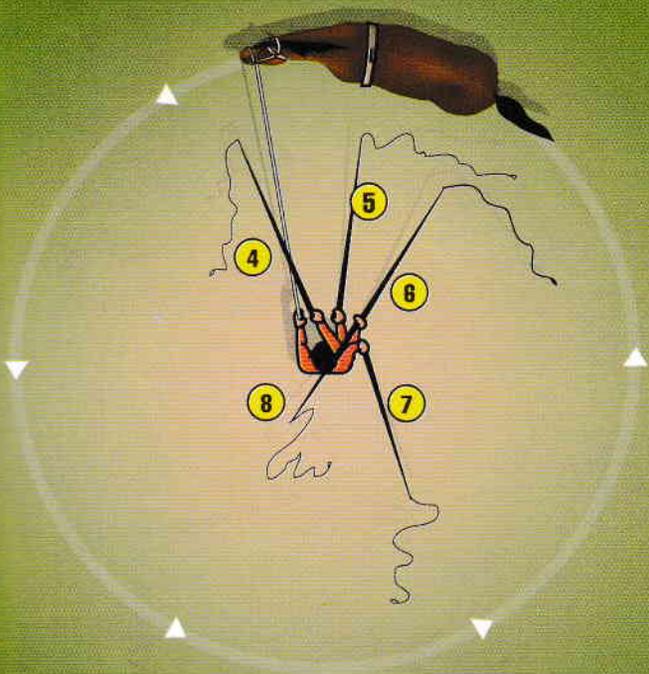


Graphi-questions

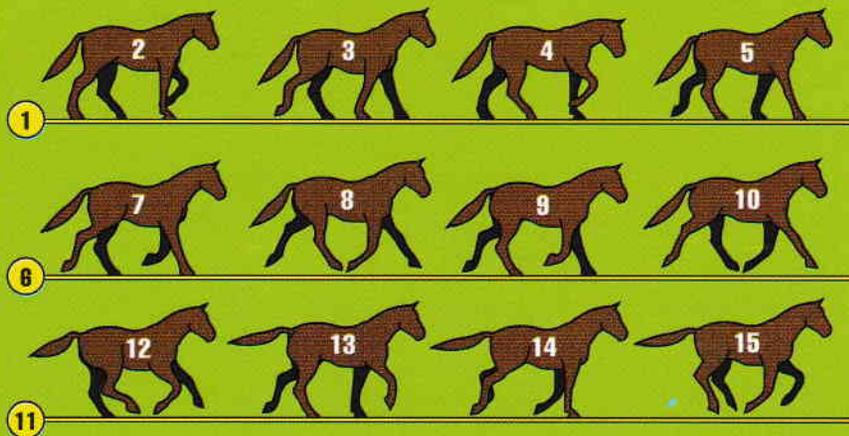
CAVALETTI



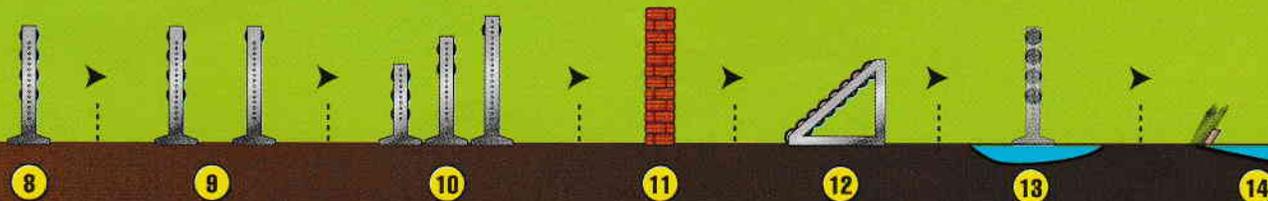
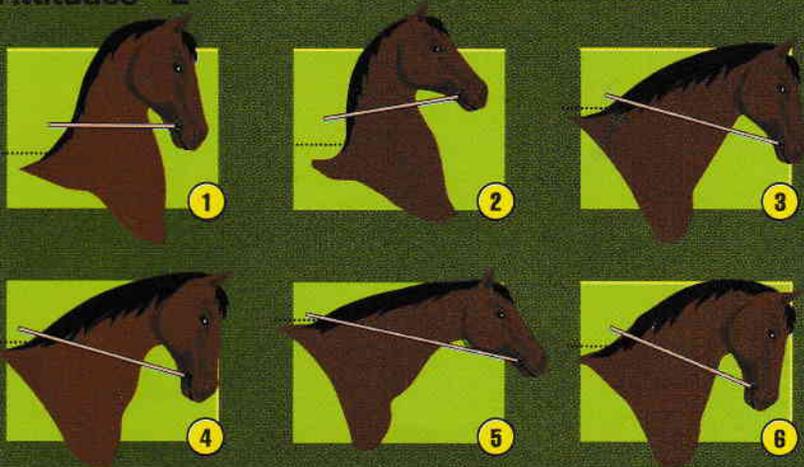
## Travail à la longe - J



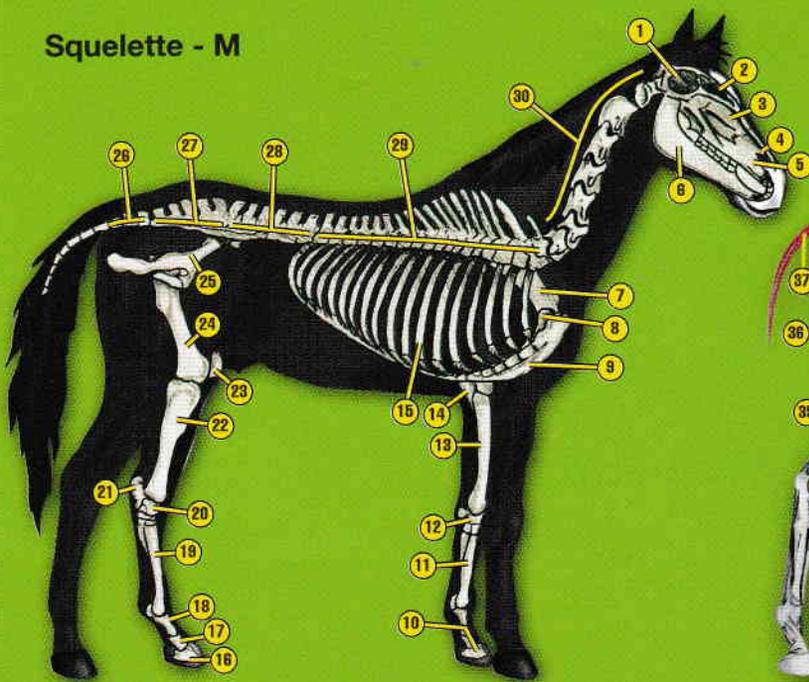
## Allures - K



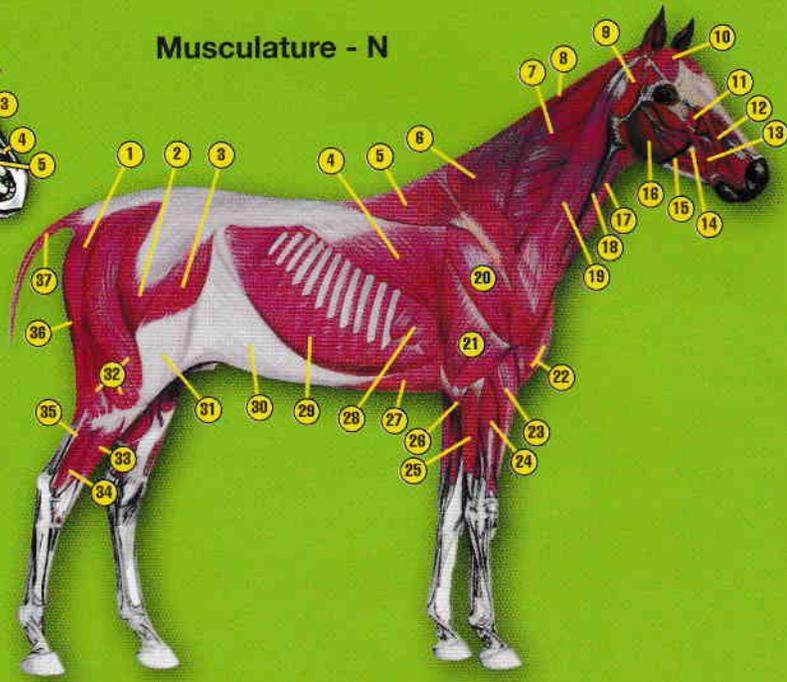
## Attitudes - L



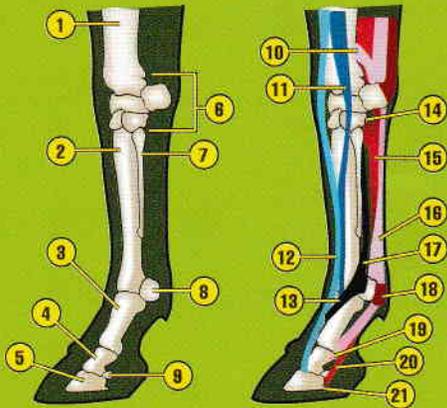
### Squelette - M



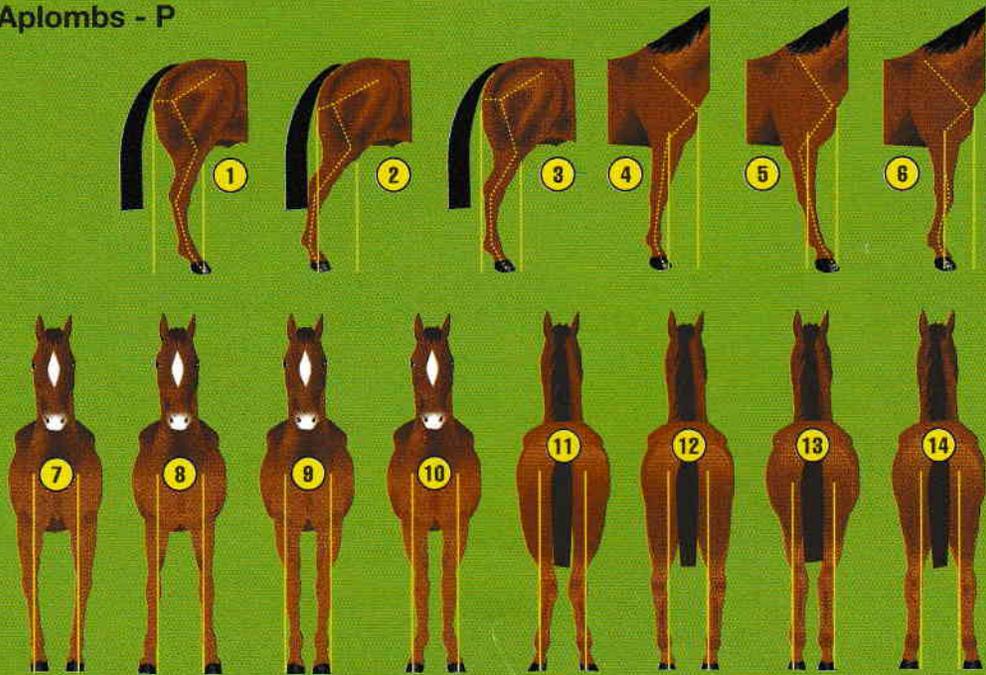
### Musculature - N



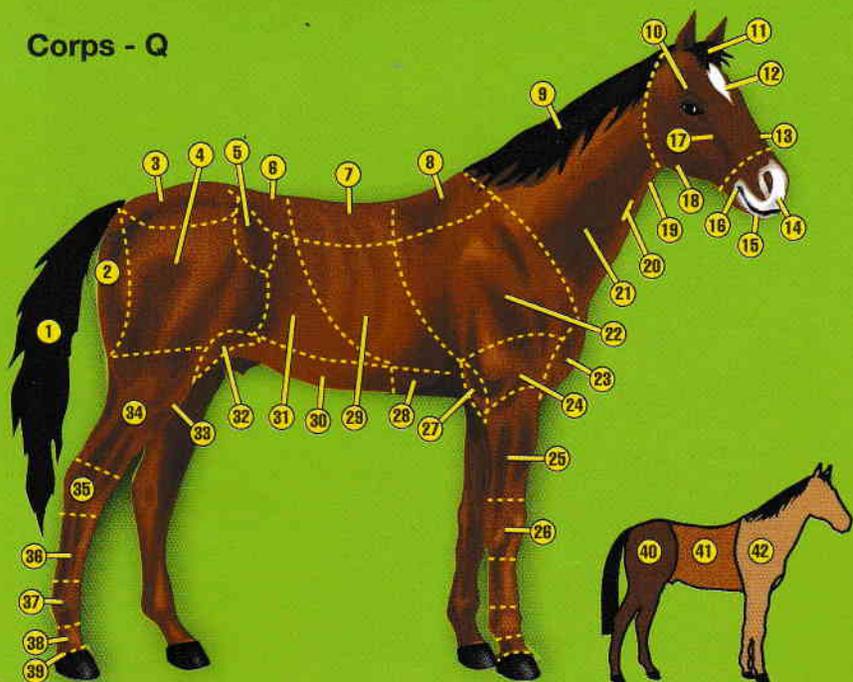
### Jambes - O



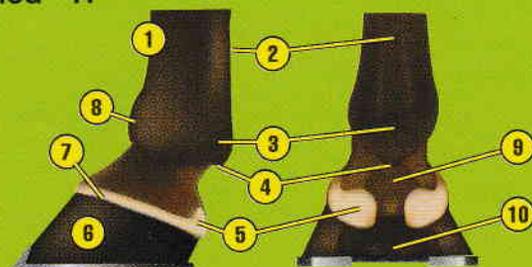
### Aplombs - P



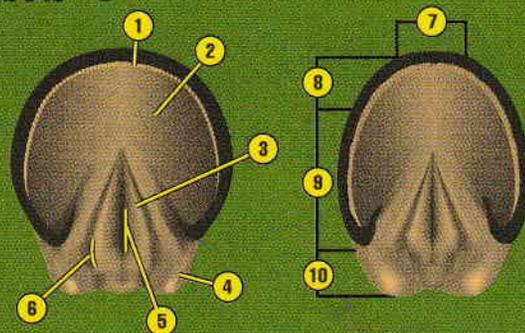
## Corps - Q



## Pied - R



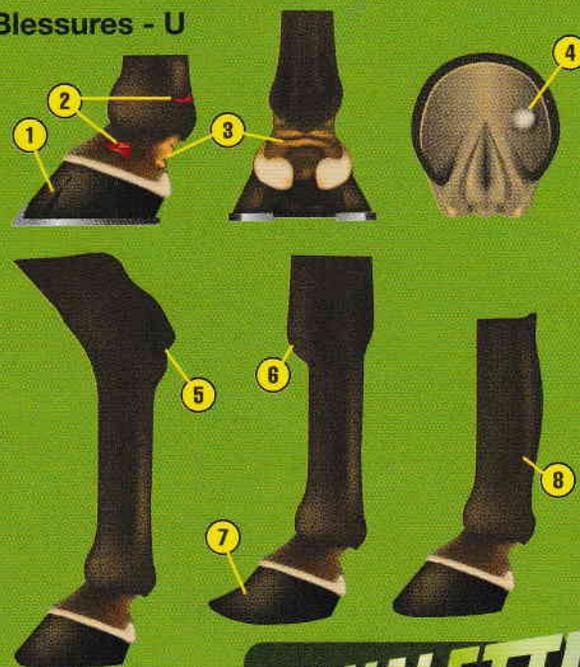
## Sabots - S



## Taches et marques - T



## Blessures - U





## Règles du jeu

### Début d'épreuve :

Les joueurs définissent leur niveau de jeu réparti en 5 catégories (Junior, 1 à 2, 3, 4 à 5 ou 6 à 7) qui correspondra à un niveau de difficulté lors des questions posées ultérieurement.

Les joueurs définissent le parcours sur lequel ils devront se mesurer. **Pour les juniors, un parcours simplifié leur est proposé (tracé jaune et cases entourées de jaune).**

Chaque joueur lance le dé de déplacement. Le joueur ayant le plus petit chiffre commence. En cas d'ex-aequo, les joueurs concernés relancent le dé pour se départager.

Le premier participant se met sur une des cases départ, lance le dé de déplacement, se déplace du nombre de cases (foulées) défini par le dé. Le joueur suivant lui pose une question correspondant à son niveau.

Si le joueur ne répond pas correctement, il passe son tour. Si le joueur répond correctement, il relance le dé, se déplace à nouveau, une nouvelle question lui est posée, etc.,...

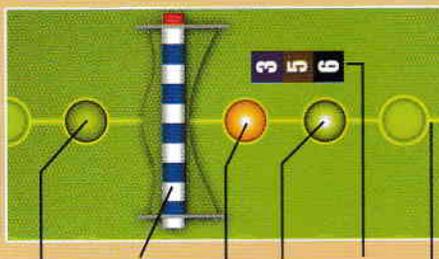
### Franchissement d'obstacle :

Pour sauter, le joueur doit, tout d'abord, avoir suffisamment de points (foulées) avec le dé de déplacement pour franchir l'obstacle d'une traite, si il s'arrête sur la case orange située avant l'obstacle (case d'appel), il sera considéré comme en refus, pour sauter, il devra répondre correctement à deux questions de son niveau.

L'obstacle, qu'il soit vertical, oxer, spa ou mur compte comme une foulée dans le déplacement du cheval, si le dé définit qu'il s'arrête sur l'obstacle, on considère qu'il a fait une barre, le cavalier se positionne alors sur la case orange avant l'obstacle ou la précédente si celle-ci est déjà occupée et doit répondre correctement à deux questions de son niveau pour valider son saut.

### Dépassement de joueur :

Deux cavaliers ne peuvent partager la même case. Le dernier arrivé prendra la case précédente.

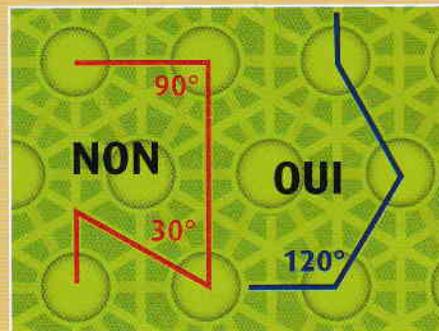


Réception - Saut/obstacle - Appel - Abord - N° d'obstacle  
Tracé jaune pour parcours junior

### Trajectoires :

Le cavalier ne peut se déplacer en faisant un angle à 90° ou inférieur, le parcours doit rester réaliste.

Si un joueur rencontre un cheval sur sa trajectoire, il peut passer par dessus en comptabilisant la case occupée par l'autre joueur.



### Arrivée :

Le cavalier ayant assez de foulées pour franchir la ligne d'arrivée doit répondre correctement à deux questions de son niveau ou rester sur place.

### Autres types de jeu :

#### Pour des parties plus courtes :

- Les questions peuvent être posées uniquement à chaque obstacle et à l'arrivée. En dehors des franchissements d'obstacle chacun lance le dé une seule fois et sans question.
- Vous pouvez aussi lancer le dé de 20 faces + 1 dé de six faces (non-fourmi) afin d'avoir plus de foulées par lancé de dés.
- Vous pouvez aussi simplement définir (d'un commun accord) que vous ne sautez pas tel ou tel obstacle en début de partie ou définir du tracé d'un parcours plus court.

#### Pour des parties plus longues :

Vous pouvez simplement utiliser un dé de six faces (non-fourmi) afin d'avoir moins de foulées par lancer de dé et plus de questions.

#### Pour personnes d'un niveau équivalent :

Le déplacement peut se faire sans dé, en fonction du niveau de difficulté des questions :

Choisir une question de 1-2 et y répondre correctement permet au cavalier d'avancer de deux cases, de trois cases pour une question 3, de cinq pour une question 5-6.

C'est donc au joueur de prendre des risques à sa guise.



**GANAPATI Communication**  
BP 20 - 17139 DOMPIERRE-SUR-MER  
E-mail : info@cavalettigame.com