

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

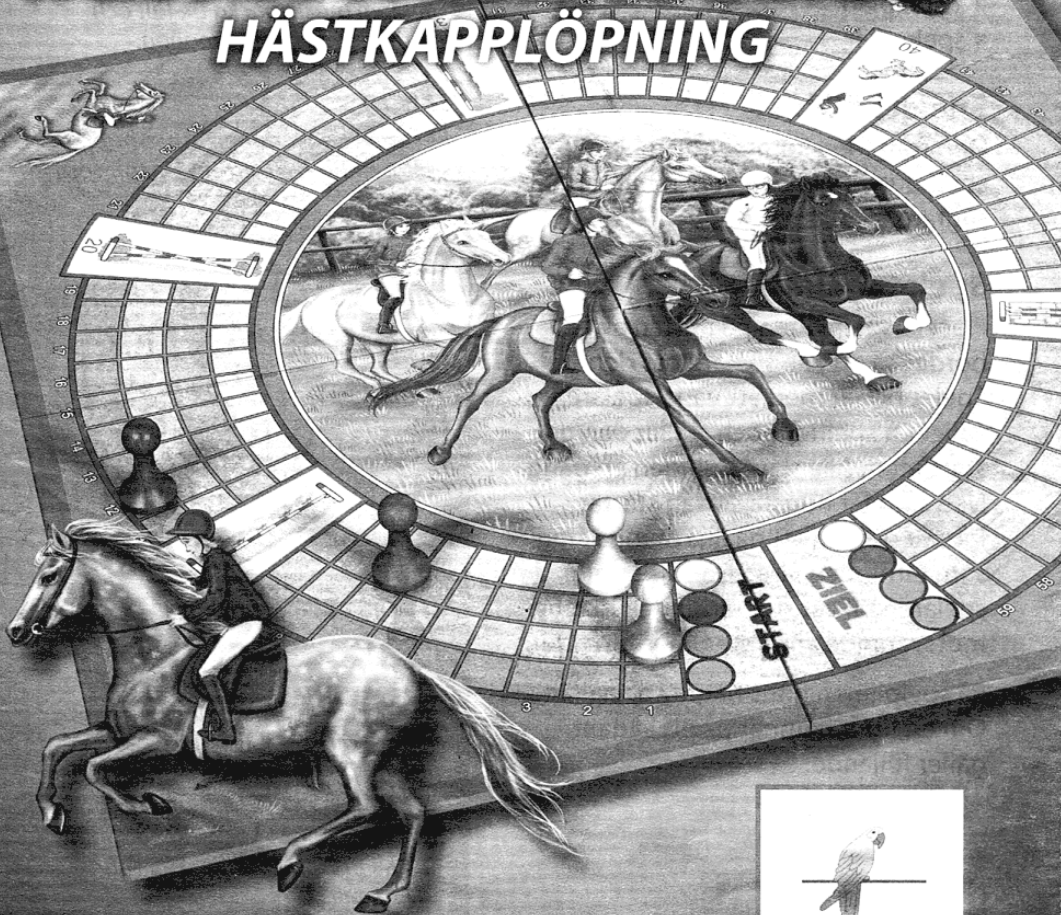
***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# La grande course de chevaux

LA GRANDE CORSA DEI CAVALLI  
LA GRAN CARRERA DE CABALLOS  
A GRANDE CORRIDA DE CAVALOS  
HÄSTKAPPLÖPNING



FR Les règles du jeu IT Le regole del gioco  
ES Instrucciones PT Instruções SE Spelregler



## FR La grande course de chevaux

Jeu de société classique pour  
2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.



### Contenu :

- 4 pions en bois
- 1 dé
- 1 planche de jeu
- 1 règle du jeu

### But du jeu :

Qui amène son pion en premier sur la ligne d'arrivée gagne le jeu et remporte la grande course de chevaux.

### Déroulement du jeu :

Mettre la planche bien au milieu de la table, de manière à ce qu'elle soit bien accessible à chacun des joueurs. Au début du jeu, chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la case de départ. Chacun lance les dés à tour de rôle. Celui qui a le nombre de points le plus élevé sur son dé commence la course et fait avancer son cheval d'autant de cases que son dé lancé a de points. Puis c'est au tour du joueur suivant – dans l'ordre des aiguilles d'une montre – de lancer son dé et de faire avancer son cheval en conséquence.

Le parcours comprend cependant certaines cases spéciales. Si un pion arrive sur une telle case, procéder de la manière suivante :

### Case 10 :

*le cheval du jockey n'ose pas surmonter l'obstacle.*

*Le joueur doit reculer de trois cases et refaire un essai au tour suivant.*

### Case 20 :

*le cheval du jockey fait un super saut. En récompense, le joueur doit avancer de trois cases.*

### Case 30 :

*le cheval du jockey tombe dans le fossé. Pour se consoler, le joueur a le droit de relancer une fois son dé.*

### Case 40 :

*le cheval a fait une chute, mais le jockey est remonté à cheval. Le joueur doit passer une fois son tour.*

### Case 50 :

*le jockey est pleinement motivé et fait un sprint du tonnerre ! Le joueur a le droit d'avancer de 5 cases.*

### La case d'arrivée !

*Le joueur arrivant le premier sur cette case remporte la grande course de chevaux. Pour atteindre la ligne d'arrivée, il n'est pas nécessaire d'avoir un nombre de points exacts sur le dé. Si le joueur a plus de points qu'il n'y a de cases pour atteindre la ligne d'arrivée, les points en trop ne comptent pas.*