

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Grand Galop

TM



Règle du jeu

2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans.

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 1 écurie avec girouette
- 4 chevaux, 4 cavaliers
- 4 brides, 4 selles, 4 seaux, 4 brosses
- 4 râteliers
- 4 obstacles, 2 ponts
- 1 planche d'adhésifs
- 20 fers à cheval
- 1 rosette
- 2 dés
- 1 notice jeu

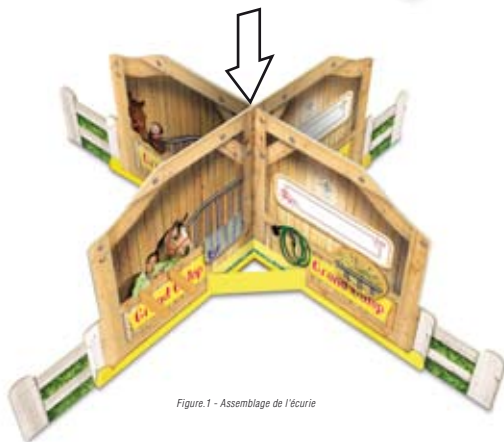


Figure.1 - Assemblage de l'écurie

Préparation du jeu :

Déployer le plateau.

Pour assembler l'écurie, prendre le socle jaune et y insérer les deux murs de l'écurie de manière à former une croix (voir Figure 1).

Coller les adhésifs de paille sur les quatre râteliers et insérer ceux-ci dans les fentes devant chaque cheval.

Placer l'écurie au centre du plateau.

Assembler les deux parties rouges du toit. Insérer la girouette dans le trou au centre du toit. Poser le tout sur les murs de l'écurie (voir photo sur la boîte).

Coller les adhésifs sur les obstacles. Placer les quatre obstacles et les deux ponts sur leurs emplacements respectifs signalés en blanc sur le plateau (voir photo sur la boîte).

Coller l'étiquette sur la rosette et placer la rosette sur sa case, après l'arrivée.

Rassembler à côté du plateau les selles, les brides, les seaux, les brosses et les fers à cheval.

Chaque joueur se place face à l'un des quatre boxes de l'écurie et prend un cheval qu'il place devant lui (si tu veux donner un nom à ton cheval, tu peux le noter sur le tableau au mur de l'écurie).

Chaque joueur choisit ensuite un cavalier qu'il place debout à côté du cheval.

Fais tourner la girouette (voir Figure 7). Le joueur qu'elle désignera jouera en premier. Ensuite, chaque participant jouera à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu :

Le jeu se déroule en trois étapes :

1/ La préparation du cheval

Tu dois rassembler quatre accessoires (une bride, une selle, un seau et une brosse) de la même couleur que ton cavalier.

Chacun leur tour, les joueurs doivent demander au choix, « pour qui la bride ? », « pour qui la selle ? », « pour qui le seau ? » ou « pour qui la brosse ? » et font tourner la girouette. Le joueur désigné par la girouette prend alors l'accessoire (de la même couleur que son cavalier) et le place dans son boxe. Il faut mettre la selle sur la barrière à gauche de ton boxe, pendre la bride au crochet du toit, poser le seau sur le cercle blanc dessiné au sol et la brosse sur le rectangle blanc.

Si la girouette désigne un joueur qui possède déjà l'accessoire nommé, faire tourner à nouveau la girouette.

S'il y a moins de quatre joueurs et que la girouette désigne un boxe vide, la faire tourner à nouveau.

Dès que tu es en possession des quatre accessoires, tu peux commencer l'entraînement de ton cheval (les autres joueurs feront de même dès qu'ils auront leurs quatre accessoires).

Selle ton cheval (en lui mettant la selle et la bride) et mets ton cavalier en selle (voir Figure 2). Maintenant, place-le dans la cour, devant la flèche jaune "entraînement", et attends ton prochain tour (voir Figure 3).

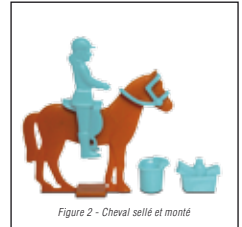


Figure 2 - Cheval sellé et monté

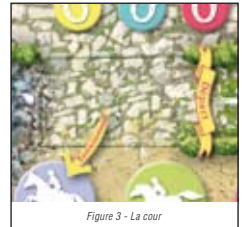


Figure 3 - La cour

2/ L'entraînement

Pour préparer ton cheval à la course, tu dois l'entraîner pour bien maîtriser le pas, le trot, le petit galop, le grand galop et le saut d'obstacles. Il vaut donc mieux passer un peu de temps dans le manège (voir Figure 4).



Figure 4

le saut

le grand galop

le galop

le trot

le pas

Pour accomplir un entraînement parfait, ton cheval doit d'abord aller sur la case du **pas** (jaune), puis celle du **trot** (bleue), puis celle du **galop** (rouge), du **grand galop** (case verte) et du **saut** (case mauve). En faisant cela, tu reçois un fer à cheval qui te sera utile pour la course plus tard.

Lorsque c'est ton tour, lance le dé de couleurs, puis, en suivant le sens des flèches jaunes, va te placer sur la case correspondant à la couleur du dé. Par exemple, si le dé indique bleu, tu iras te placer sur la case bleue du trot, s'il indique rouge, tu iras te placer sur la case galop, etc. Quand tu places ton cheval sur la case du **pas**, tu prends un fer à cheval et tu le mets sur le cercle jaune devant ton boxe. Quand ton cheval est sur la case du **trot**, tu mets un fer à cheval sur le cercle bleu devant ton boxe (voir Figure 5), et ainsi de suite



Figure 5 - Les fers à cheval

jusqu'à ce que tu aies cinq fers à cheval en ta possession. Cela signifie qu'il n'est pas possible de gagner un fer à cheval du trot si tu n'as pas gagné un fer à cheval du pas. Si le dé a indiqué bleu, tu mets ton cheval sur la case bleue du trot, mais tu ne gagnes pas un fer à cheval.

Si le dé de couleurs indique noir, tu peux placer ton cheval sur la case de ton choix dans le manège pour gagner un fer à cheval.

Si tu arrives sur une case déjà occupée par un autre cheval, ce cheval s'emballé et fait tomber son cavalier. Le joueur concerné doit alors séparer son cheval et son cavalier et les placer sur la case en coin suivante (voir Figure 6).

Il doit passer son prochain tour, le temps de calmer son cheval et de remettre son cavalier en selle.

Les cases en coin du manège ne servent à rien d'autre.

Quand tous les chevaux sont dans le manège, le premier joueur qui a obtenu ses 5 fers à cheval dit à tous : « Que la course commence ! ».

Tous les chevaux, y compris ceux qui n'ont pas terminé leur entraînement et qui n'ont pas obtenu cinq fers à cheval, se rassemblent dans la cour devant la flèche blanche, prêts à commencer la course.



Figure 6 - Case en coin

3/ La course

La course se déroule sur la piste verte. Veille à ce que les barrières et les ponts soient à leurs places respectives. Il faut maintenant utiliser le dé à chiffres.

Le joueur qui a dit « Que la course commence ! » joue en premier. Il lance le dé et avance du nombre de cases indiqué, en suivant le sens de la flèche blanche.

Plusieurs joueurs peuvent occuper la même case, sauf sur le pont de bois (voir plus loin Cas particuliers).





UTILISATION DES FERS À CHEVAL :

Durant la course, tu peux te servir de tes fers à cheval pour avancer plus vite. Par exemple, si tu fais un deux avec le dé, tu peux utiliser deux de tes fers pour avancer de quatre cases. Les fers utilisés sont ensuite retirés du jeu.

LES OBSTACLES :

Quand tu arrives sur un obstacle (barrière ou fossé (voir Figure 8)), tu dois t'arrêter sur la case qui se trouve devant et faire tourner la girouette du toit pour savoir ce qui va se passer lors du saut.

Si le symbole indiqué sur le toit de l'écurie est :

-  • Ton cheval refuse l'obstacle. Reste sur la case et attends ton prochain tour pour faire tourner la girouette à nouveau.
-  • Ton cheval saute l'obstacle. Place-le sur la case qui se trouve juste après l'obstacle et attends ton prochain tour.
-  • Ton cheval fait un saut exceptionnel. Place-le sur la case qui se trouve juste après l'obstacle et lance à nouveau le dé pour qu'il reparte très vite.
-  • Ton cheval saute l'obstacle mais tombe derrière. Place-le sur la case qui se trouve juste après l'obstacle en le couchant ou fais chuter le cavalier. Passe le prochain tour, le temps pour le cavalier de se remettre en selle.

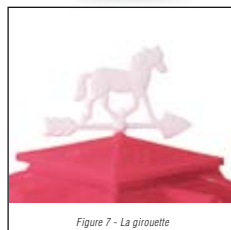


Figure 7 - La girouette

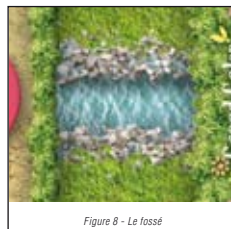


Figure 8 - Le fossé



Figure 9 - Le ruisseau



Figure 10 - Le marais



Figure 11 - Le pont de bois

CAS PARTICULIERS :

• Le marais (voir Figure 10)

Quel que soit le chiffre du dé, il faut que tu t'arrêtes dans le marais. Lors du tour suivant, tu pourras :

- soit utiliser un de tes fers à cheval, puis lancer le dé pour sortir du marais,
- soit rester bloqué dans le marais jusqu'à ton prochain tour qui te permettra de lancer le dé pour en sortir.


• Le pont de bois (voir Figure 11)

Il y a quatre cases sur le pont de bois mais un seul cheval à la fois peut s'y trouver. Si tu y arrives alors qu'un cheval est déjà sur une des quatre cases, tu dois attendre devant le pont jusqu'à ce qu'il en soit parti avant de pouvoir t'y engager.

• Le bois hanté (voir Figure 12)


Tu ne dois pas t'arrêter dans le bois hanté. Si le dé ne te permet pas de le traverser d'une traite, tu devras utiliser un ou plusieurs de tes fers à cheval pour augmenter le chiffre du dé. Sinon, il faut attendre à l'orée du bois jusqu'à ce que tu fasses un trois avec le dé.

• Le gué (voir Figure 13)


Si la girouette indique , tu peux sauter l'obstacle et aller dans l'eau, puis relancer immédiatement la girouette pour tenter un second saut.

Si elle pointe vers le , tu peux sauter dans l'eau puis par-dessus le **tronc d'arbre** et relancer le dé pour repartir au galop.

• Le mur de briques

Si la girouette indique , tu peux sauter par-dessus le mur et relancer immédiatement la girouette pour tenter un second saut sur le ruisseau.

• Le ruisseau (voir Figure 9)

Quand tu arrives au bord du ruisseau, tu ne peux pas le traverser avant d'avoir obtenu un .

Dès que tu l'as obtenu, tu peux galoper directement jusqu'à la ligne d'arrivée et remporter la rosette.

Mets-la au crochet de ton boxe.

Félicitations ! Tu as gagné la course de Grand Galop !

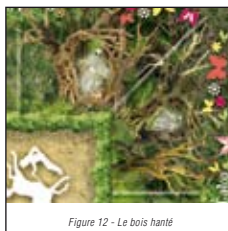


Figure 12 - Le bois hanté

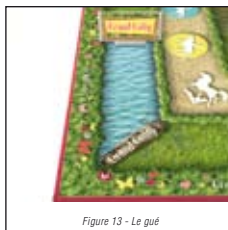


Figure 13 - Le gué

