

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



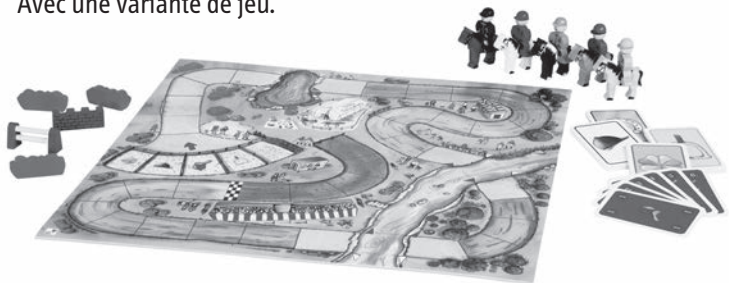
**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Giro Galoppo

En selle – prêts ? – partez !
Une course de chevaux
haletante pour 2 à 5 jockeys
de 6 à 99 ans.
Avec une variante de jeu.



De quoi s'agit-il ?

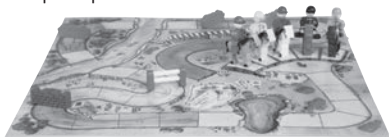
L'événement hippique de la saison a débuté : le **Giro Galoppo** ! Cinq cavaliers prometteurs et leurs chevaux de course prennent le départ – autant de candidats à la victoire. La périlleuse course d'obstacles se déroule à travers champs, par-dessus troncs et rocailles. Le suspense s'accroît lorsque, tour après tour, les joueurs jouent leurs cartes de course, éperonnent plus ou moins leur monture et sautent par-dessus les obstacles à la perfection. À la fin, celui qui aura su utiliser ses cartes avec tactique et avec un peu de chance gagnera la course.

Auteur : Jürgen P.K. Grunau
Illustrations : Barbara Kinzebach
Contenu : 1 plateau de jeu, 30 cartes de course, 5 cavaliers, 5 chevaux, 5 obstacles, règle du jeu

Les préparatifs

1. Le plateau de jeu

Placez le plateau de jeu sur la table, de manière à ce que tous les joueurs puissent l'atteindre sans problème. Chaque joueur choisit un cavalier et une monture. Faites preuve d'imagination et choisissez pour vos montures des noms rigolos pour annoncer aux autres joueurs quels chevaux participent à la course.



2. Les cartes de course

Chaque joueur reçoit un jeu de six cartes de course dans la couleur de son cavalier, indiquant les nombres de 1 à 6. Tenez-les dans la main de manière à les cacher aux autres joueurs.

3. Cheval et cavalier

Placez votre cavalier en selle et faites entrer votre cheval dans le compartiment du box de départ dont le symbole correspond à votre carte de course.



4. Les obstacles

Sur le parcours, il y a trois obstacles naturels : deux cases de rivière et une case de marais. Maintenant, vous devez placer encore cinq autres obstacles sur le parcours en respectant les règles suivantes :

- Le joueur le plus jeune place le premier obstacle, ensuite, on continue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.
- On ne peut placer des obstacles que sur les cases de sable marron.
- Entre deux obstacles doit se trouver une case libre.
- Il ne peut se trouver qu'un obstacle par case.
- Au moins deux obstacles doivent se trouver entre le dernier obstacle naturel et la ligne d'arrivée.



But du jeu

Les joueurs essaient de gagner la course de **Giro Galoppo**. Celui dont le cheval l'emporte d'une tête en traversant la ligne d'arrivée gagne la partie.

Déroulement du jeu

1. Jouer des cartes de course

Choisissez l'une de vos cartes de course et placez-la devant vous, face cachée. Ensuite, tous les joueurs retournent simultanément la carte qu'ils ont choisie.

2. Déplacer les chevaux

Le joueur qui a joué le nombre **le plus bas** est le **premier** à déplacer sa monture, et le joueur dont la carte est la plus élevée joue le dernier. S'il y a deux ou plusieurs joueurs dont les cartes indiquent le **même nombre**, celui qui est le plus **en arrière** déplace son cheval en premier.

Remarque : si au **début de la partie** plusieurs joueurs retournent le même nombre, ils jouent en fonction de leur âge : **l'aîné** commence.

Règles de déplacement

Respectez les règles suivantes pour le déplacement de vos chevaux :

- Sur une case ne peut se trouver qu'un seul cheval.
- On doit forcément utiliser le nombre **entier** indiqué sur la carte jouée.

Si un joueur choisit par exemple le chiffre « 4 », il doit déplacer son cheval exactement de quatre cases sur le plateau de jeu.

- Pendant son déplacement, on saute les cases occupées (cases d'obstacles et cases occupées par un cheval) en les comptant.
- Si un cheval termine son déplacement sur une case occupée, il fait reculer le cheval qui s'y trouve déjà sur la **première case libre** qui se présente, mais pas au-delà du box de départ.
- Si un cheval termine son déplacement sur une case d'obstacles (le ruisseau et les cases de marais sont aussi des cases d'obstacles), il reste sur la case sur laquelle il se trouvait au début de son déplacement, et **passe son tour**.
- Un joueur ne peut bouger son cheval que si c'est son tour, et conformément à la carte qu'il a jouée.

3. Écarter les cartes

Après votre tour, mettez de côté la carte que vous avez jouée, face cachée. Ensuite, le tour suivant commence et vous jouez l'une de vos cartes de course restantes, face cachée. Au bout de six tours, après avoir utilisé toutes ses cartes de course, on les récupère pour continuer.



Remarques tactiques

Giro Galoppo est un jeu tactique. On peut influencer le déroulement de la partie avec ses propres actions. Il est donc recommandé de faire attention aux faits suivants :

- Il est opportun de ne pas planifier seulement le tour suivant, mais de se demander aussi où se terminera le déplacement d'après en tenant compte des cartes de course restantes.
- Pensez aussi aux tours possibles des autres joueurs qui pourraient vous atteindre et éventuellement vous faire reculer.
- Le placement des obstacles influence le déroulement du jeu.

Fin de la partie

La partie se termine quand un ou plusieurs chevaux **franchissent la ligne d'arrivée**.

Tous les joueurs utilisent encore la carte qu'ils ont choisie pour ce tour et déplacent leur monture en fonction.

Si la carte choisie indique plus de points que nécessaire pour traverser la ligne d'arrivée, on place son cheval sur la case correspondante derrière la ligne d'arrivée. Sur ces cases, il faut respecter les mêmes règles que sur les autres cases du parcours : si un cheval termine son déplacement sur une case occupée, il fait reculer le cheval qui s'y trouve déjà jusqu'à la première case libre qui se présente.

Une fois que tous les cavaliers ont déplacé leur monture, on détermine le gagnant. Le joueur dont le cheval est en tête sur les cases derrière la ligne d'arrivée gagne la partie.



Dans notre exemple, c'est le cheval N° 1 qui gagne. Le cheval N° 2 gagne la deuxième place et le cheval N° 3 la troisième. Les deux autres chevaux n'ont pas encore franchi la ligne d'arrivée et ne sont donc pas comptés.

Variante

Dans cette variante, les règles de déplacement des chevaux sont modifiées.

Si, au cours de la partie, deux ou plusieurs joueurs choisissent une carte indiquant la **même valeur**, **seul** le cavalier dont le cheval est le **plus en arrière** peut déplacer sa monture. Toutes les autres doivent passer leur tour.

En selle pour remporter
la course !
Et bonne chance !