

***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**



# Poker Horse

Le POKER HORSE est un jeu nouveau qui réveille la vivacité d'esprit chez l'enfant ; en effet, il faut qu'il puisse faire preuve d'efficacité avant d'annoncer ses mises sous peine de les perdre toutes.

Il doit donc apprendre à être vigilant et attentionné à son jeu, ce qui est important pour sa vie future.

## REGLEMENT

Le "POKER HORSE" est un agréable mélange de plusieurs jeux.

Le Jeu de Dés ou Craps, les Courses de Chevaux et enfin le Poker.

Il se joue à 2, 3, 4 joueurs ou plus. En effet, deux joueurs peuvent jouer avec le même cheval en partageant les mises de jeux.

Les joueurs peuvent jouer avec un ou deux dés suivant qu'ils décident de faire la partie sur un ou deux parcours, chaque parcours se jouant en 28 points.

### 1. JETONS ET MISES DE JEUX :

Tous les joueurs se partagent un nombre égal de jetons qui permettront les mises de jeux.

2. Pour connaître l'ordre de départ dans la course, chaque joueur jette une fois un seul dé. Celui d'entre eux qui lance le plus gros dé prendra le Premier Départ et ainsi de suite.

3. Pour avoir un cheval au départ, chaque joueur met un jeton au centre du champ de course intitulé "MISES".

### 4. LE JEU EST OUVERT :

Le Départ est ainsi donné et c'est, bien entendu, le joueur qui atteindra la case 28 le premier ou qui ira le plus loin avec son cheval après la case 28 qui gagne la course et empoche les mises... MAIS,

La Course est parsemée de surprises, soit la case N° 7 qui est la case "PRIME" ou la case N° 13 qui est la case "OBSTACLE".

De plus, chaque joueur peut relancer par des mises supplémentaires s'il considère qu'il est mieux placé que les autres pour l'emporter.

Il oblige ainsi les joueurs à suivre la relance, ou alors abandonner la course.

### 5. CASE N° 7 "PRIME" :

Le joueur qui fait en une ou deux fois placer son cheval sur la case N° 7 oblige les autres joueurs à remettre une mise de départ et porte son cheval sur la case N° 14.

### 6. CASE N° 13 "OBSTACLE" :

Le joueur qui place son cheval sur la case N° 13 perd un tour de jeu.

