

***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)***







## But du jeu

Arriver le premier à la grande course d'obstacles organisée par le Poney Club de la Plage.

## Contenu du jeu

Un plateau de jeu, 5 obstacles 3D et 5 supports transparents ; 8 poneys et 4 supports colorés ; 2 dés spéciaux ; 88 cartes (34 cartes « questions », 36 cartes « bonus », 16 cartes « malus », 2 cartes « trophée »).

## Préparation du jeu

Avant de jouer pour la première fois, détacher soigneusement les obstacles et les poneys afin de les fixer sur leur support. Il y a 4 poneys avec une cavalière et 4 poneys avec un cavalier, ainsi chaque joueur a la possibilité d'être garçon ou fille.

## Mise en place du jeu

Le plateau de jeu est posé entre les joueurs.

Les obstacles 3D sont placés sur les 5 cases marquées d'un fer à cheval. Les haies, rondins et murs sur les 3 premières, les 2 doubles barres sur les 2 autres.

Chaque joueur choisit un poney et le place sur la case départ. Les 34 cartes questions forment une pioche posée à côté du plateau de jeu.

Les 16 cartes Malus forment une pioche posée sur la case du plateau prévue à cet effet.

Les 36 cartes Bonus sont triées en deux pioches :

Les 12 cartes cravache à fond jaune forment une pioche posée à côté des cartes questions.

Les 24 cartes à fond bleu forment une pioche posée sur la case du plateau prévue à cet effet.

Les 2 cartes trophée sont posées à côté du jeu.

## Déroulement de la partie

### 1) Gagner des cravaches

Avant de commencer la course, il est possible de gagner des cartes bonus cravache à fond jaune. Les cravaches donnent des avantages en terme de déplacement bien utiles durant la course (voir la description des cartes cravache en fin de règle). Chaque joueur à tour de rôle, en commençant par le joueur le plus âgé, tire une carte questions et pose deux questions à son voisin de gauche. On reçoit une carte cravache (à fond jaune) par bonne réponse. Les cartes cravache sont toujours distribuées face cachée.

- Variante : on décide de poser trois questions.

- Variante : on peut faire une partie sans poser de questions.

Dans ce cas tous les joueurs reçoivent deux (ou trois) cartes cravache à fond jaune, distribuées au hasard.

La course peut à présent commencer, les cartes questions ne sont plus utilisées et vous ne pouvez plus gagner de cravaches à fond jaune.



### 2) La course

Les joueurs déplacent leur poney à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus âgé commence.

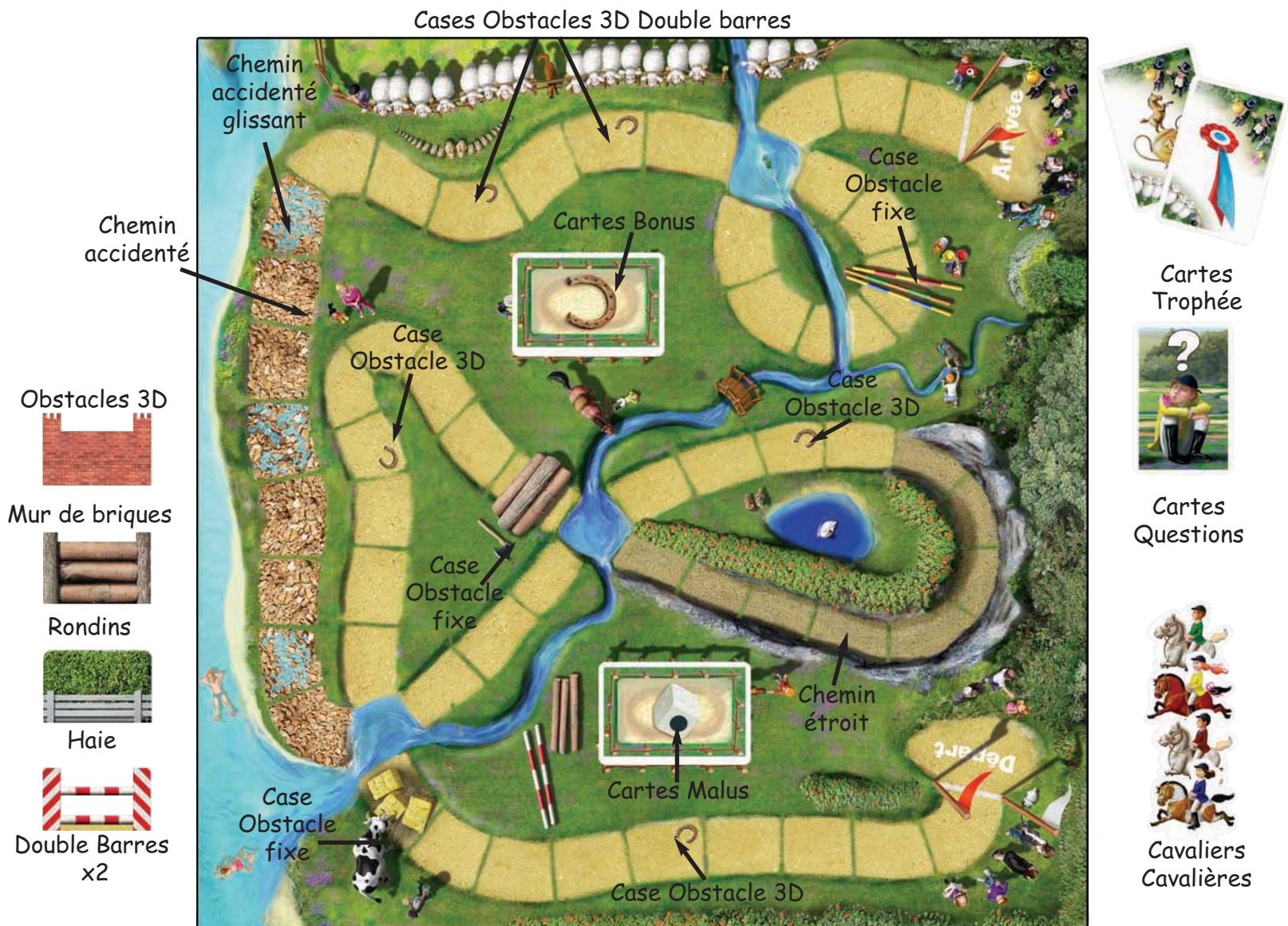
#### Déplacer son poney

Le joueur choisit d'abord l'allure de son poney :

- S'il choisit le pas : il déplace son poney d'une case.

- S'il choisit le trot : il lance le dé jaune et suivant les points obtenus déplace son poney de 2 ou 3 cases, excepté si le dé indique 0.

- S'il choisit le galop : il lance le dé rouge et suivant les points obtenus déplace son poney de 3, 4, 5 ou 6 cases, excepté si le dé indique 0.



Si le dé indique 0, le joueur pioche une carte malus et effectue aussitôt l'action indiquée dessus (voir la description des cartes malus plus loin). S'il a joué une carte cravache, elle est perdue. On ne pioche pas de carte malus en obtenant 0 tant que le poney n'a pas dépassé la ligne de départ. Une carte cravache peut être jouée au trot ou au galop uniquement, jamais au pas. La décision de la jouer doit être prise avant de jeter le dé.

## Les cases spéciales du parcours

### Les différentes cases avec des obstacles

A) Les cases avec des obstacles fixes : les ballots de paille, les barres au sol, les troncs d'arbre, les gués.

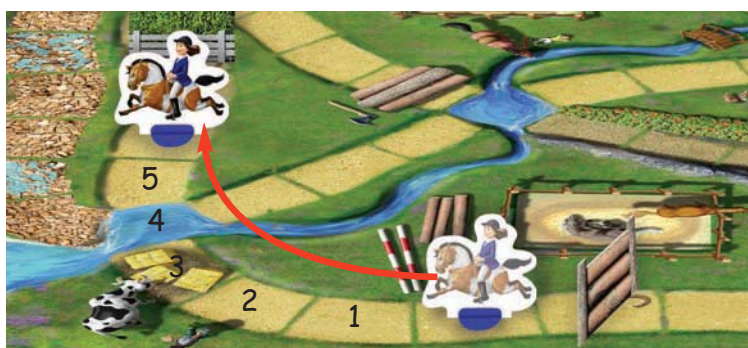
B) Les cases avec des obstacles en 3D : mur, rondins, haie, doubles barres.

### A) Les cases avec des obstacles fixes

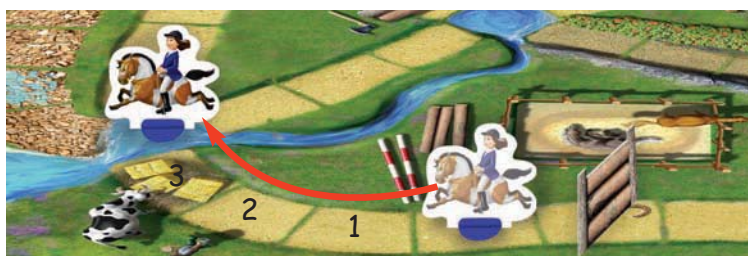
Lors de leur déplacement, les poneys doivent sauter au-dessus des gués, des cases encombrées de ballots de paille, de barres au sol et de troncs d'arbre. Si le nombre de points nécessaire pour franchir la case n'est pas suffisant, le poney stoppe devant l'obstacle : il s'arrête sur la case qui est juste devant.

Il est impossible de s'arrêter sur ces cases obstacle, excepté sur les cases gué. Un poney qui s'arrête sur une case gué se retrouve les pieds dans l'eau, ce qui le gêne pour reprendre la course. Il doit, au tour suivant, sortir obligatoirement du gué au pas.

*Il faut un minimum de 5 points à Capucine pour que son poney réussisse à la fois le saut des ballots de paille et le saut du gué.*



*a) Capucine a 6 points ! Bravo !*



*b) Capucine a 4 points ! Son poney réussit le saut des ballots de paille, mais rate le gué et se retrouve les pieds dans l'eau.*

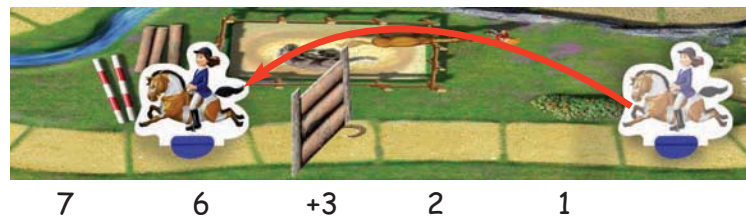


*c) Capucine a 3 points ! Son poney est bloqué devant la case des ballots de paille.*

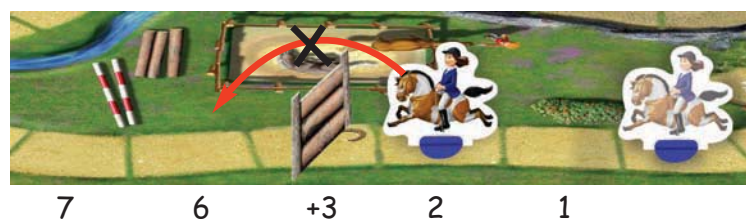
## **B) Les cases avec des obstacles en 3D**

Les poneys doivent sauter au-dessus des cases des rondins, de la haie, et du mur. Sauter de telles cases nécessite 3 points ! Si le joueur n'a pas le nombre de points suffisant, le poney stoppe devant l'obstacle.

*Il faut un minimum de 6 points à Capucine pour que son poney réussisse à sauter au-dessus de l'obstacle.*



*a) Capucine a 6 points. Bravo !*



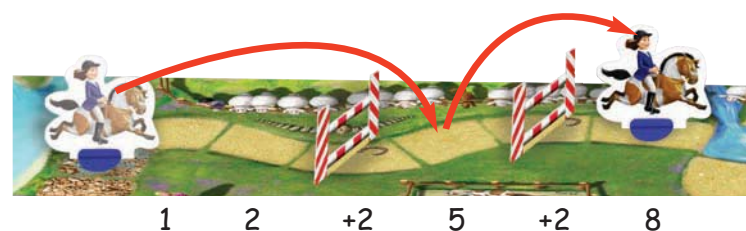
*b) Capucine a 5 points. Son poney est bloqué devant l'obstacle.*

Le saut d'une double barre ne nécessite que 2 points. En revanche, il faut passer les deux doubles barres dans la foulée. Il est possible de le faire en un ou deux coups successifs.

### **\* En un coup**

Si le joueur a le nombre de points requis, il passe les deux obstacles d'un seul coup.

*Il faut un minimum de 8 points à Capucine pour que son poney réussisse à sauter les 2 obstacles*



*Capucine a 8 points. Bravo !*

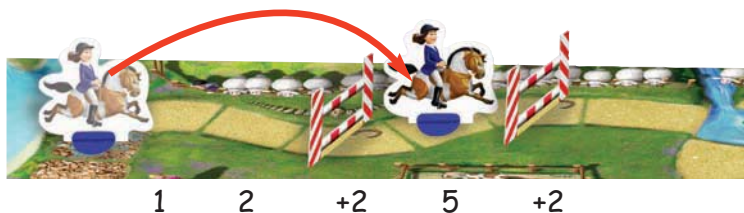
### **\* En deux coups successifs**

Si le joueur parvient à passer la première double barre, il gagne le droit de rejouer immédiatement pour tenter de franchir la seconde dans la foulée.

En revanche, s'il rate le deuxième saut, le poney régresse et retourne sur la case précédant la première double barre. Au tour suivant tout est alors à refaire !

Il est possible de jouer une carte bonus lors du second saut.

Premier coup :



Capucine a 7 points. Elle passe la première double barre. Elle gagne le droit de rejouer.

Deuxième coup :



a) Capucine a 3 points. Elle saute la deuxième double barre.



b) Capucine a 2 points. Elle ne saute pas la deuxième double barre. Elle replace son poney devant la première double barre.

Quand un joueur parvient à franchir un obstacle (fixe ou en 3D), il gagne une carte bonus à fond bleu qu'il prend de la pioche.

S'il passe un obstacle et un gué en même temps, il ne pioche qu'une seule carte bonus.

Si un joueur atterit dans un gué après le passage d'un obstacle, il ne pioche pas de carte bonus.

On ne gagne pas de carte bonus pour le passage de la première double barre.

## Les cases chemin étroit

Les poneys ne peuvent pas se doubler sur les huit cases du chemin étroit. Le poney en tête bloque donc les autres.

De plus, il est impossible d'aller au galop et d'utiliser de cravache sur le chemin étroit.



Capucine a 3 points, elle est bloquée par le poney de Léo.

## Les cases chemin accidenté

Le chemin accidenté est dangereux, il est donc impossible d'y aller au galop et d'utiliser une cravache. Si un poney s'arrête sur une case avec de l'eau (case bleue), cela signifie qu'il a glissé. Le prochain tour, il doit obligatoirement aller au pas.

## Les cases occupées

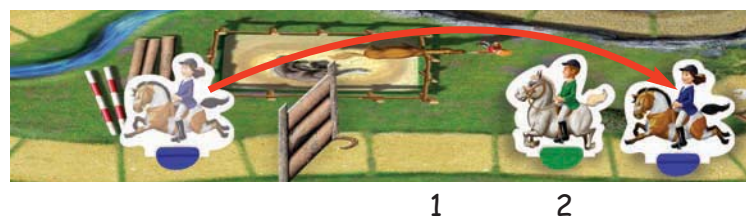
Deux poneys ne peuvent pas se trouver sur une même case, excepté devant un obstacle.

Si un poney arrive sur une case occupée par un autre poney, il le double et s'arrête sur la première case libre.



Capucine a 2 points. Son poney passe devant celui de Léo et s'arrête à côté de celui de Violette car, devant un obstacle, on peut être plusieurs sur une même case.

Si un poney recule sur une case occupée, il continue à reculer et s'arrête sur la première case libre. En reculant, on ignore les obstacles.



Capucine a tiré la carte malus « Poney rêveur », elle doit reculer de 2 cases... elle ignore l'obstacle.

## Fin du jeu

Le jeu prend fin dès que deux poneys ont franchi l'arrivée. Le premier reçoit une coupe, le deuxième un flot.

## Les cartes

Une fois utilisées les cartes bonus et malus sont remises sous les deux pioches respectives.

### Les cartes Bonus



**Cravache** : une cravache donne 1, 2, 3 ou 4 points supplémentaires pour se déplacer. On doit toujours la jouer avant de lancer le dé. Le joueur garde cette carte en main et la joue quand bon lui semble.



*Exemple : c'est le tour de Capucine, elle décide d'aller au trot et d'utiliser une cravache. Elle joue sa carte et lance le dé. Elle ajoute la valeur de la cravache au résultat du dé. Si elle obtient 0 au dé, elle tire une carte malus et sa cravache est perdue.*



**Rejouez** : le joueur rejoue immédiatement.

*Exemple : c'est le tour de Violette, elle vient de sauter le mur au galop, elle gagne une carte double chance. Elle rejoue immédiatement. Elle choisit d'aller cette fois au trot, et lance le dé jaune...*



**Double dés** : le joueur ne choisit pas son allure : il lance les deux dés et garde le résultat qui lui convient le mieux. Le joueur garde cette carte en main et la joue quand bon lui semble.

*Exemple : c'est le tour de Luna, elle possède une carte double dés. Elle choisit de l'utiliser : elle lance les 2 dés et obtient 3 et 0. Elle choisit 3 !*

*Attention : on ne peut pas utiliser cette carte sur le chemin étroit et sur le chemin accidenté car le galop (dé rouge) n'y est pas autorisé.*



**Malus annulé !** : avec cette carte on ne tire pas de carte malus quand on obtient 0 au dé.

Le joueur garde cette carte en main et la joue quand bon lui semble.

*Exemple : c'est le tour de Capucine, elle possède une carte Malus annulé. Elle lance le dé rouge et obtient 0. Elle joue sa carte Malus annulé et ainsi ne pioche pas de carte malus.*



**Plus vite ! et +3** : le joueur déplace immédiatement son poney devant celui qui est juste devant lui. S'il est déjà en tête, il avance de 3 cases. On ne tient pas compte des éventuelles cases obstacles en jouant cette carte.

## Les cartes Malus

Toutes les cartes malus sont jouées immédiatement.



**Poney rêveur -2** : le joueur recule de deux cases.

En reculant, il ne tient pas compte des obstacles.

Variante : le joueur tente sa chance et répond à une question. Si la réponse est bonne, le malus est annulé !

Si elle est fausse, il subit le malus normalement.



**Poney blessé** : au prochain tour, le poney doit aller au pas. S'il se trouve devant un obstacle, il passe son tour.

S'il se trouve devant un gué, il avance normalement et se retrouve les pieds dans l'eau. Il devra donc repartir

au pas le tour suivant.



**Perte d'un étrier** : le joueur recule d'une case.

En reculant, il ne tient pas compte des obstacles.



**Perte de vitesse** : Le joueur place son poney derrière celui qui est derrière lui. S'il est déjà dernier, il ne se passe rien. On ne tient pas compte des éventuels obstacles en jouant cette carte.



**Mauvaise chute** : le joueur passe un tour.

Auteurs : Anne Cayla & Didier Jacobée

Illustrations : David Cochard

Poney Club est édité par



14 rue de l'Aleu, 78730 Saint-Arnoult en Yvelines  
France

©2010 Sweet November