

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



APPALOOSA

Pony Race



Une jeu passionnant de Dominique Ehrhard
pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans
Jeu Piatnik n° 633379, © 2014 Piatnik, Vienne, imprimé en Autriche

Une course d'obstacles passionnante – L'Appaloosa est une race de cheval au pelage tacheté très répandue dans le monde occidental. Ils sont rapides et vifs et vont participer à une course d'obstacles passionnante. Le départ est donné ! Les premiers chevaux sont partis ! Qui avancera le plus vite ? Vont-ils surmonter les obstacles ? Mais, au fait, à qui appartient chaque cheval ? Grâce au mécanisme original et astucieux, le suspense reste entier jusqu'à la fin...

Et c'est parti !

But du jeu:

Chaque joueur doit arriver le premier à la fin du parcours. Chaque joueur tire au sort une couleur de cheval, mais, ne connaît pas la couleur du cheval des autres joueurs. Et chacun peut déplacer le cheval de son choix lorsque c'est son tour... Mais attention ! Si l'on fait avancer son propre cheval de manière trop visible, il y a des chances que les autres joueurs vous mettent des obstacles ! Qui sera le premier à l'arrivée ?

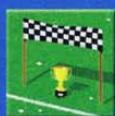
Contenu du jeu:

6 pions, 24 tuiles de parcours, 6 jetons Cheval, 6 tuiles Cheval, 5 jetons Fer à cheval, 1 jeton Tour de jeu, 1 règle du jeu

1x Départ



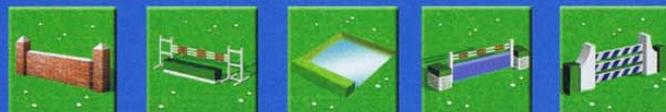
1x Arrivée



9x Piste



5 Obstacles



8 Fer à Cheval, 2x avec chacun des chiffres 1, 2, 3 et 4



6 jetons Cheval pour connaître la couleur de son cheval



6 tuiles Cheval pour savoir la couleur du cheval que l'on va déplacer



6 pions



5 Jetons Fer à Cheval pour savoir de combien le cheval va avancer



1 pion Starter



Piatnik

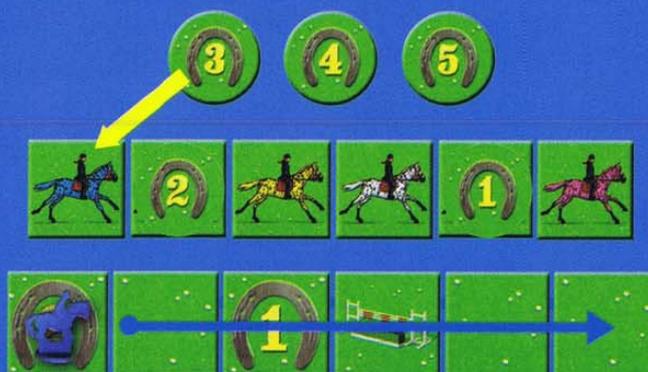
plusieurs fois. A chaque tour, il y a un Cheval qui ne bouge pas car il n'y a que 5 jetons Fer à Cheval. Quand le jeton Fer à cheval 5 a été posé, on retire tous les jetons des tuiles Fer à Cheval, et on les pose à nouveau à côté. On donne le Starter au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs reprennent les jetons par ordre croissant chacun à leur tour. Le jeu continue ensuite de la même façon.

Cases avec des Fer à cheval ou des obstacles:

Il y a des cases du parcours qui comportent un fer à cheval avec un numéro, ou un obstacle. Le pion doit s'arrêter sur ces cases et respecter les consignes lors de son **prochain** déplacement.

Fer à cheval – Le pion avance d'autant de cases supplémentaires qu'il y a sur le fer à cheval.

Exemple:



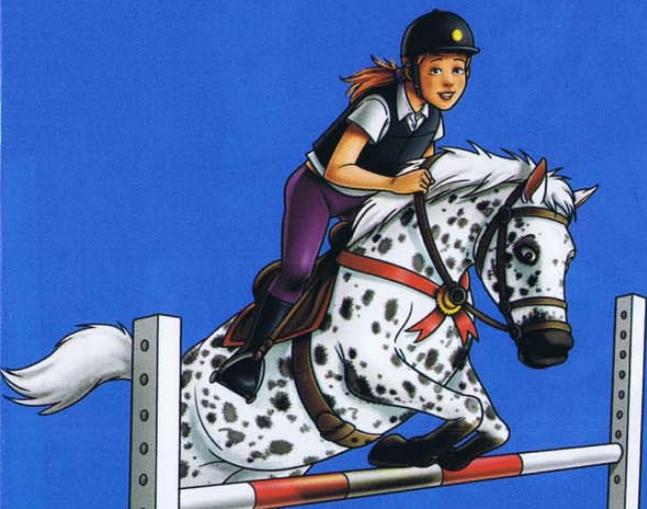
Le pion bleu est posé sur la case fer à cheval avec le nombre 2. Le joueur a le jeton Fer à cheval 3. Il avance donc de 5 cases le pion bleu.

Obstacle – Le joueur a raté un obstacle. Au prochain tour, il devra reculer du nombre de cases qui figure sur son jeton Fer à Cheval.

Exemple:



Le pion jaune est posé sur une case Obstacle. Le joueur pose son jeton Fer à cheval 4 sur le cheval aune. Le pion jaune doit donc faire 4 cases en arrière. Au prochain tour, il pourra avancer de 2 cases supplémentaires.



Fin du jeu:

Dès qu'un pion atteint la case Arrivée, tout le monde vérifie s'il a la couleur de ce cheval, sans montrer la couleur de son cheval aux autres.

Si personne n'a le cheval de cette couleur, le pion est mis de côté. On retire alors le jeton Fer à cheval 5. Et ainsi de suite, c'est à dire que si un autre cheval qui n'appartient à aucun joueur arrive, on retire le Fer à cheval 4, etc...

Si un joueur a la couleur de ce cheval, il retourne son pion Cheval et le montre à tous les joueurs. Ce joueur est le gagnant.

Dans un jeu à 2 joueurs, on attribue au début 2 couleurs par joueur, et on joue jusqu'à un des joueurs ait fait gagné ses 2 chevaux.

Attention ! Ne pas laisser à la portée des enfants de moins de 36 mois.
Contient des petites pièces pouvant être avalées. Risque d'étouffement.
Document à conserver.

Si vous avez encore des questions ou des suggestions à propos de 'Apaloosa', écrivez à:

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

www.piatnik.com

