

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 m<sup>2</sup> 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



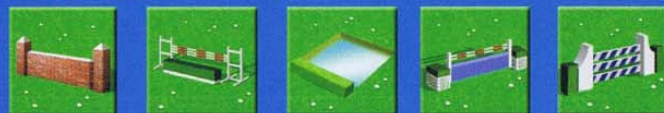
1x Arrivée



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**

## Préparation du jeu:

- Avant la première partie, il faut découper les tuiles en carton.
- On crée le parcours en posant les 24 tuiles sur la table, en réalisant le chemin que l'on veut. Il faut simplement qu'il n'y ait pas d'obstacles dans les 5 premières cases, et poser les tuiles „Départ“ et „Arrivée“ au début et à la fin du parcours.
- Les 6 pions sont placés sur la case départ. On joue toujours avec 6 pions quel que soit le nombre de joueurs.
- Les 6 tuiles Cheval sont placées sur la table à côté du parcours.
- Les 5 jetons Fer à cheval sont placés à côté.

## Exemple de parcours:



- Les 6 jetons Cheval sont mélangés faces cachées, et chaque joueur en tire un sans le montrer à ses voisins. Chaque joueur a donc sa couleur, inconnue des autres joueurs. Il devra

faire gagner le cheval de cette couleur en faisant arriver en premier le pion correspondant. Le joueur garde ce jeton face cachée devant lui, et pourra le regarder de temps en temps pour se rappeler de sa couleur. Si on joue à 2, chaque joueur prend 2 jetons couleur. Les autres jetons sont remis dans la boîte face cachée, sans que l'on ait vu leur couleur.

*Remarque:* il est important qu'aucun joueur ne regarde les couleurs des jetons inutilisés car les chevaux vont quand même participer à la course.

## Déroulement du jeu:

- Le joueur qui imite le mieux le hennissement d'un cheval commence. Si personne n'est d'accord sur celui qui fait le mieux le cheval, le joueur le plus âgé commence. Ce joueur prend le pion Starter. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur dont c'est le tour prend le jeton Fer à cheval avec le plus petit numéro. Le joueur place son jeton sur la tuile Cheval de la couleur de son choix. C'est le Cheval de cette couleur qui sera déplacé.  
*Attention:* le joueur peut faire avancer le cheval de la couleur de son choix, qui n'est pas obligatoirement celui de sa couleur.
- Le joueur fait ensuite avancer le pion Cheval de la couleur du nombre de cases figurant sur le jeton Fer à cheval. Il peut y avoir plusieurs pions Cheval sur une case.  
*Exemple:* Le premier joueur doit prendre le jeton 1. Le suivant prendra le 2 et ainsi de suite...
- Le joueur suivant prend le jeton Fer à cheval avec le plus petit nombre restant. Il dépose à son tour le jeton Fer à cheval sur une tuile Cheval de couleur libre. Il ne peut y avoir qu'un seul jeton par tuile Cheval. Il fait avancer le pion Cheval de la couleur du nombre correspondant de cases. Et ainsi de suite....
- Le tour est fini quand les 5 jetons Fer à cheval ont été placés sur les tuiles Chevaux. S'il y a moins de 5 joueurs, certains joueurs vont jouer

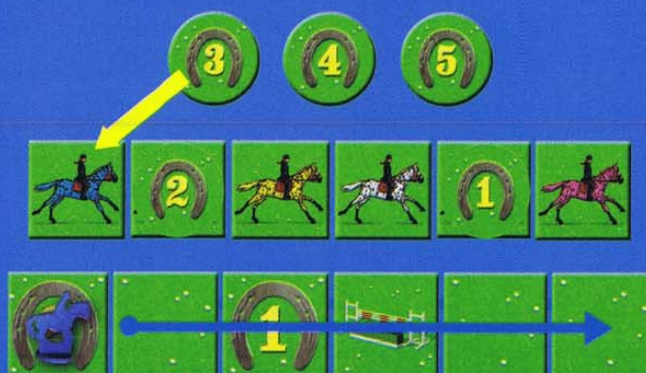
plusieurs fois. A chaque tour, il y a un Cheval qui ne bouge pas car il n'y a que 5 jetons Fer à Cheval. Quand le jeton Fer à cheval 5 a été posé, on retire tous les jetons des tuiles Fer à Cheval, et on les pose à nouveau à côté. On donne le Starter au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une 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](http://www.piatnik.com)

