

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 (Bourgogne du sud), 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](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# LES PONEYS

## RÈGLE DU JEU

On peut jouer à 2, 3 ou 4 personnes, chacune à son tour, sur un plateau divisé en cases de couleurs différentes, après que chacun a fait le choix d'une couleur en se plaçant vis-à-vis de la colonne numérotée correspondante.

Chaque joueur prend les chevaux de sa couleur qu'il place dans la case ou écurie de sa couleur.

Le joueur gagnant est celui qui a réussi le premier à placer ses chevaux dans la case de sa couleur au centre du jeu, en amenant pour chacun un nombre de points exact, sans cela il recule d'autant de points en trop.

Un joueur ne peut sortir un cheval qu'en faisant 6, il le place dans la case marquée D et rejoue immédiatement pour le faire avancer d'autant de cases que de points amenés.

Le joueur amenant 6, qui a déjà un cheval en course peut soit le faire avancer, soit mettre un second cheval sur la case D, dans les deux cas il rejoue immédiatement.

Un joueur qui amène 6 et ne peut déplacer un cheval ne rejoue qu'à son tour.

Chaque case ne pouvant être occupée que par un seul cheval, un joueur qui amène un nombre de points lui permettant d'arriver sur une case déjà occupée par un autre cheval, prend sa place et le renvoie à l'écurie, afin qu'il recommence sa partie.

Si le nombre de points amené par un joueur est supérieur au nombre de cases libres, il ne peut bouger son cheval et il attendra son prochain tour.

Un cheval placé sur le point de départ d'un autre joueur est renvoyé à l'écurie, si ce joueur amène 6 et peut mettre un cheval en course.

Seul ne peut être renvoyé à l'écurie le cheval qui est entré dans les cases numérotées de sa couleur.

