

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



PONG HAU K'I HORSESHOE LA FORTERESSE (édition Kinder)

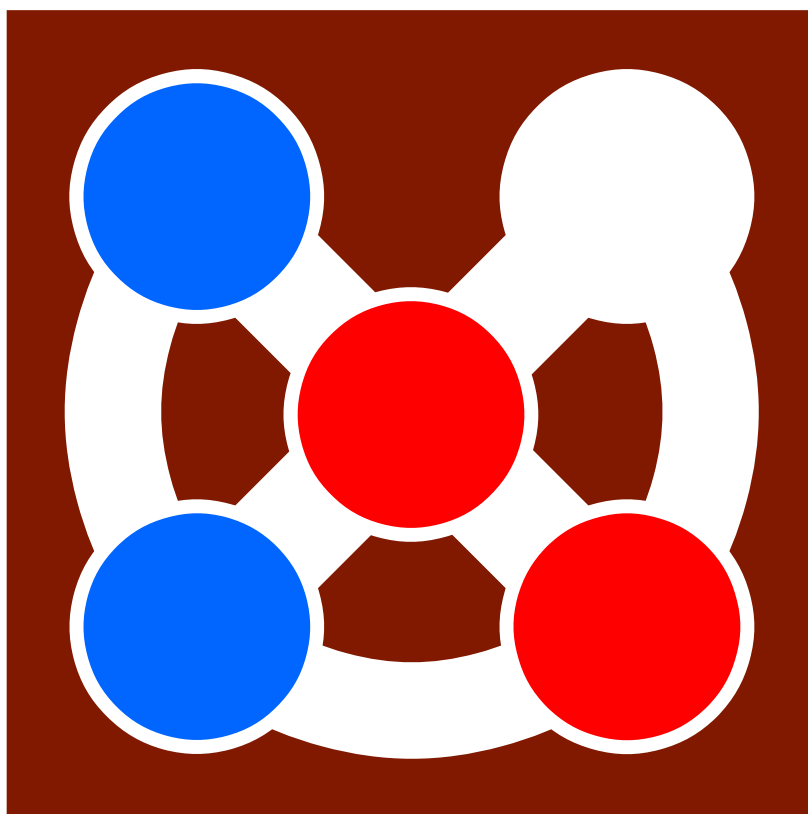
Au début du jeu, le rempart de la forteresse est vide.
Les deux joueurs, à tour de rôle, doivent placer tous les pions (cavaliers) à leur gré sur quatre des cinq plates-formes du rempart.

Le rouge commence à jouer.

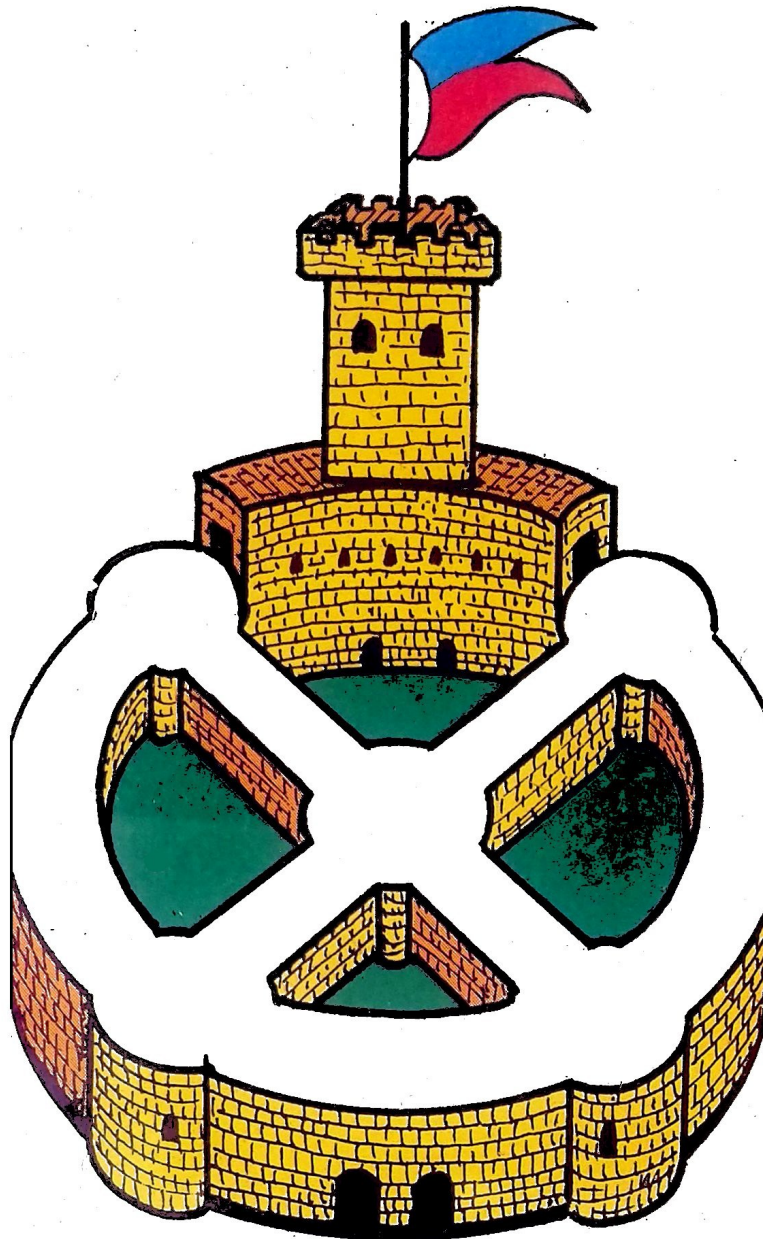
Lorsque tous les cavaliers sont placés, chaque joueur déplace à tour de rôle un de ses propres cavaliers tout au long de l'un des parcours du rempart afin de prendre place sur une plate-forme libre (il est interdit de sauter un adversaire).

La forteresse sera conquise lorsque les deux cavaliers de l'adversaire ne pourront plus bouger,

Exemple : les cavaliers bleus sont bloqués.



Matériel complémentaire : 4 pions (2 couleurs de 2)



LA FORTERESSE

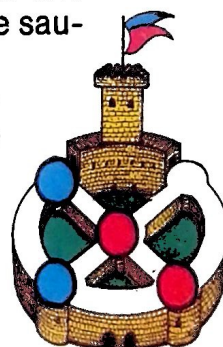
Au début du jeu, le rempart de la forteresse est vide.

Les deux joueurs, à tour de rôle, doivent placer tous les pions (cavaliers) à leur gré sur quatre des cinq plates-formes du rempart.

Le rouge commence à jouer.

Lorsque tous les cavaliers sont placés, chaque joueur déplace à tour de rôle un de ses propres cavaliers tout au long de l'un des parcours du rempart afin de prendre place sur une plate-forme libre (il est interdit de sauter un adversaire).

La forteresse sera conquise lorsque les deux cavaliers adversaire ne pourront plus bouger.



Exemple: les cavaliers bleus sont bloqués.

