

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

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



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

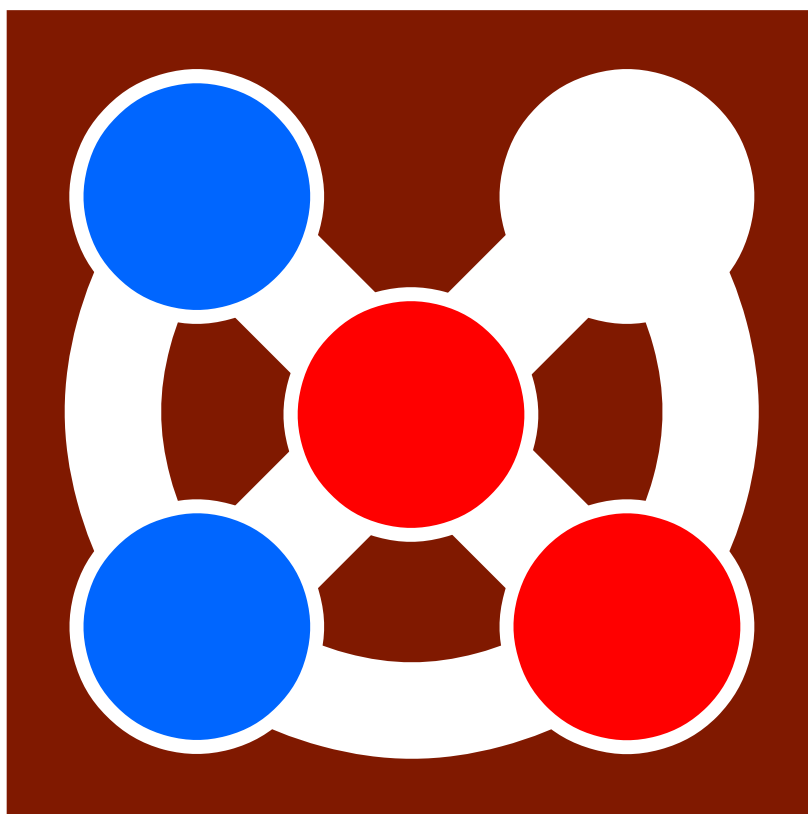
Au début du jeu, le rempart de la forteresse est vide.  
Les deux joueurs, à tour de rôle, doivent placer tous les pions (cavaliers) à leur gré sur quatre des cinq plates-formes du rempart.

Le rouge commence à jouer.

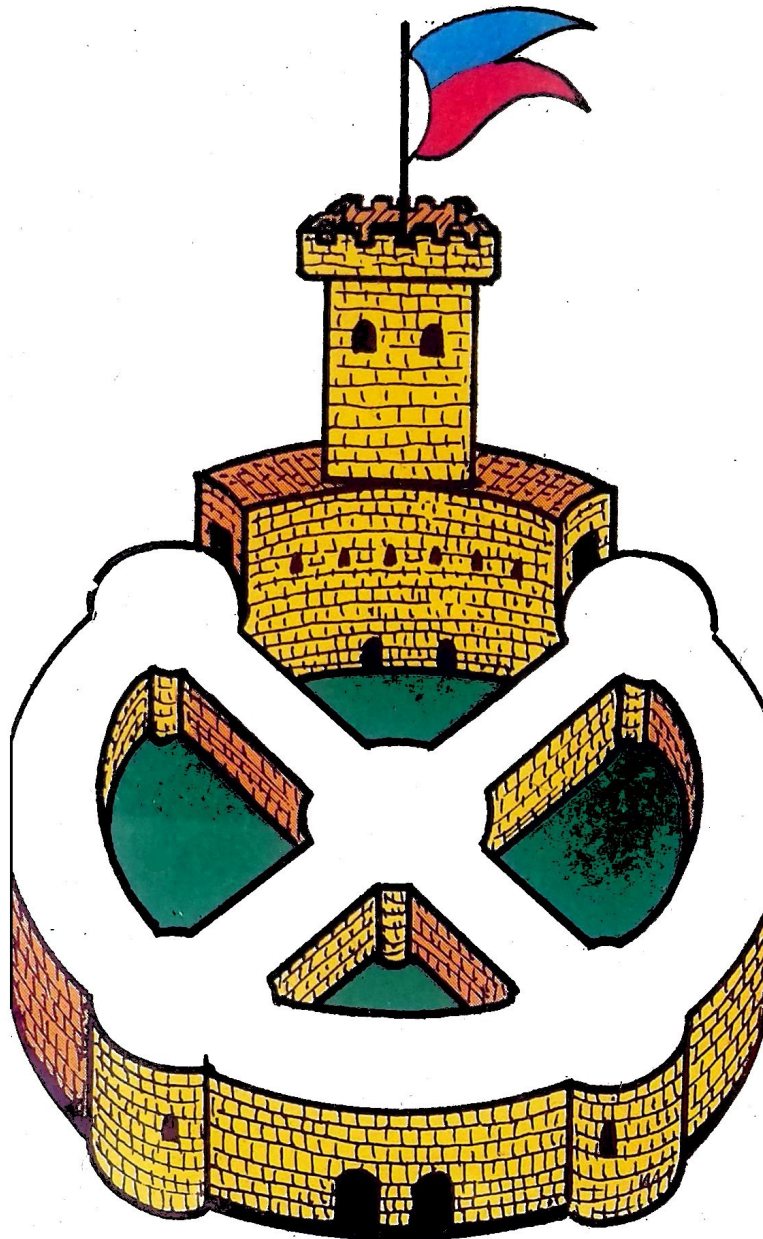
Lorsque tous les cavaliers sont placés, chaque joueur déplace à tour de rôle un de ses propres cavaliers tout au long de l'un des parcours du rempart afin de prendre place sur une plate-forme libre (il est interdit de sauter un adversaire).

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.

