

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



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

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 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h 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 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



PONY EXPRESS

MATERIEL

Le plateau de jeu se compose de trois sections importantes

1. La table des cotes (en bas à droite)
2. La table des paris (en bas à gauche)
3. Les sept pistes, chacune commençant dans une maison solitaire du côté droit ou en bas du plateau. Elles convergent vers la petite ville dans le coin gauche supérieur. Chaque piste fait 19 cases de longueur, la ville comptant comme dernière case.

7 chevaux

Chaque joueur essaye de commander jusqu'à deux chevaux et de les mener à la victoire dans la course. Mais il faut d'abord gagner le droit de commander les chevaux.

7 marqueurs de cote

Chaque cheval a un tel marqueur sur sa couleur pour montrer ce qu'il peut rapporter.

1 marqueur

L'ordre du mouvement pour les chevaux dans la course ne suit pas l'ordre des joueurs, ce marqueur vous aide à savoir à qui c'est le tour.

42 cartes Mouvement

Les cartes ont une valeur de 1 à 9. Les valeurs ne représentent pas la quantité de mouvement, mais la vitalité du cheval.

6 cartes dés

Elles ont deux utilisations. D'abord elles vous rappellent quel cavalier vous représentez avec son nom. Elles peuvent aussi être employées pour essayer de renverser des mauvais lancers de dés.

6 cartes changement de cote

Elles vous indiquent quel effet les cartes de mouvement ont sur la cote d'un cheval.

5 cartes Information

Elles détaillent la distribution des diverses valeurs et couleurs des cartes de mouvement.

7 cartes de Propriété

Chaque cheval en possède une de sa couleur.

90 pions Poker

Ils sont employés pour gagner le contrôle des chevaux et pour placer des paris sur eux.

1 dé à 10 faces

Utilisé pendant la course. Le 0 compte en tant que 10, pas en tant que zéro !

1 bloc de score

Pour enregistrer les paris.

PRÉPARATION

Le propriétaire du jeu agit en tant que Bookmaker. Il prend toutes les cartes et les distribue comme suit :

1. Chaque joueur reçoit une carte dé et la garde jusqu'à la fin du jeu. La colonne correspondante sur la figure des paris peut seulement être employée par ce joueur.
2. Chaque joueur reçoit une carte de mouvement des cotes pour l'aider à établir comment la cote changera avec le jeu des cartes mouvement.
3. Chaque joueur reçoit une carte information. Malheureusement il y en a seulement 5. A 6 joueurs, deux d'entre eux doivent la partager.
4. On détermine les cotes de départ des chevaux. Les sept cartes de propriété sont placées en ligne à côté du plateau dans cet ordre : brun, beige, jaune, orange, rouge, bleu, vert. On prend alors 7 cartes mouvement du paquet, chacune d'une valeur différente de 3 à 9. On peut prendre des cartes noires ou jaunes mais pas bleue, rouge ou blanche. Les cartes mouvement sont placées par ordre décroissant, une sur chaque carte de propriété. La carte brune a un 9 devant elle, le beige un 8 et ainsi de suite. Les marqueurs de cote sont maintenant placés sur la table des cotes, en commençant par le brun sur la ligne supérieure, le beige sur la ligne en dessous, le jaune et ainsi de suite jusqu'au vert en bas sur la ligne 10-1.
5. Les 35 cartes mouvement restantes sont mélangées et distribuées face cachée aux joueurs comme suit :

Joueurs	Cartes par joueurs	Cartes restantes
2	17	1
3	11	2
4	8	3
5	7	-
6	5	5

6. Chaque joueur reçoit 15 pions Poker qu'il devrait arranger dans des piles de hauteur 5, 4, 3, 2 et 1.

7. Le Bookmaker commence. Il prend le marqueur pour montrer qu'il commence le premier tour.

DEROULEMENT DU JEU

Il y a deux phases, d'abord la phase de mises puis la course. Dans la première partie les joueurs placent leurs pions afin de parier et d'obtenir le contrôle de leurs chevaux favoris. En même temps ils donnent des cartes mouvement aux chevaux, qui affectent la force des chevaux et ainsi leurs chances de gagner. À la fin de la première phase, les propriétaires des chevaux, les cotes, la qualité des chevaux, l'ordre du tour et les montants posés sur chaque cheval sont connus. La course peut alors commencer. Dans la deuxième partie du jeu, les propriétaires des chevaux sont également leurs cavaliers. Ils tiennent les cartes mouvement pour leurs chevaux, et en jouent à chaque tour, essayant de déplacer leurs chevaux jusqu'à quatre cases en avant. La course se finit dès que trois chevaux arrivent. Ils obtiennent des prix. On donne les gains aux parieurs victorieux. Le joueur qui après les paiements, a le plus d'argent est le gagnant.

PHASE 1, LES MISES

A son tour, un joueur doit effectuer trois actions. Après ces 3 actions, son tour est fini et c'est au joueur suivant.

1. Parier

Au premier tour, un joueur doit placer 5 pions sur un cheval comme pari. Il prend sa pile de 5 pions et la place sur la table des paris, dans sa colonne désignée par son nom et dans la rangée du cheval de son choix. Chaque joueur fait la même chose à son tour. Au deuxième tour, chacun place 4 pions et ainsi de suite. Au cinquième tour, chaque joueur place 1 pion. Le nombre de pions dans un tour est fixe et tout doit être placé sur un cheval. Dans les tours suivants, le joueur peut parier sur le même cheval.

2. Jouer une carte

Le joueur choisit une carte de sa main et la place à côté d'une carte de propriété de cheval, s'assurant que la valeur de la carte précédente de mouvement est encore visible. Dès qu'un cheval a 6 cartes mouvement à côté de sa carte de propriété, il ne peut plus recevoir de cartes.

3. Changer la cote

Une fois qu'une carte a été jouée sur un cheval, le joueur doit vérifier si ça change la cote du cheval. Le changement est lié à la différence de la valeur entre la carte de mouvement juste jouée et la carte de mouvement qui était précédemment sur ce cheval. Si la dernière carte de mouvement sur un cheval était 5, si quelqu'un joue une carte 9, la différence est +4. La carte de cote montre qu'une différence de +4 change la cote de +2, le marqueur de cote du cheval est élevé de deux rangées sur la table de cote. Dans ce cas, cela signifie que la cote passe de 4-1 à 2-1. Si la carte jouée est inférieure à la carte précédente, la différence est alors négative et la cote a tendance de baisser.

Une fois qu'un joueur a effectué chacune des trois actions son tour est fini et c'est au tour du joueur à sa gauche.

LES CARTES SPÉCIALES

Ces cartes (avec les valeurs blanches), n'ont aucun effet direct sur la cote. Elles ne causent aucun changement immédiat, mais la valeur de la prochaine carte jouée est comparée à cette carte, pas à la carte en dessous et la cote est changée selon la différence entre la nouvelle carte et la carte spéciale.

CHANGER LE PREMIER JOUEUR

Après chaque tour, on déplace le marqueur d'un joueur vers la gauche et c'est ce joueur qui commence le prochain tour.

JOUER LES CARTES RESTANTES

Une fois que tous les joueurs ont placé toutes leurs cartes, toutes les cartes restantes sont distribuées sur les cartes de propriété, en commençant par le cheval brun, jusqu'à ce que chaque cheval ait 6 cartes de mouvement. Ces cartes changent la cote des chevaux exactement de la même manière que des cartes jouées par les joueurs. S'il y a 5 joueurs ce n'est pas nécessaire puisqu'il ne reste aucune carte.

S'il y a moins de 6 joueurs, les joueurs continuent à jouer les cartes de mouvement après le cinquième tour, même s'ils ne peuvent plus parier. La cote est changée de la manière normale.

PHASE 2, LA COURSE

LES CAVALIERS

En commençant par le cheval brun, chaque cheval est donné à son propriétaire. C'est le joueur qui a placé le plus grand nombre de pions paris sur le cheval. Le propriétaire prend le cheval. Si deux joueurs ou plus ont placé le même nombre de pions sur un cheval, personne ne contrôle le cheval.

PONY EXPRESS

CHOISIR LA PISTE

En commençant par l'outsider, (le cheval dont la cote est la plus haute, c'est à dire le cheval dont le marqueur se trouve le plus bas sur la table de chance), les chevaux se voient assigner une piste. L'outsider court sur la piste la plus haute sur le plateau, le cheval avec la plus mauvaise cote suivante sur la piste du dessous et ainsi de suite jusqu'à ce que le favori prenne sa place sur la piste à côté de la table des paris. Si deux chevaux ont la même cote, on place d'abord le cheval avec le moins de pions paris. Si cela ne suffit pas, c'est le cheval avec le plus petit total de cartes mouvement. En dernier recours on lance le dé pour départager les chevaux.

Variante

Une autre méthode d'assigner les pistes est de permettre au propriétaire du favori de choisir une piste pour son cheval, puis le propriétaire du deuxième favori et ainsi de suite.

LES CARTES

Maintenant chaque propriétaire prend les cartes de propriété et de mouvement pour son cheval. Ces gardes sont tenues cachées dans la main. Si un joueur possède deux chevaux ou plus, il doit garder les cartes séparées pour chaque cheval.

LE DÉPART

Le cheval sur la piste la plus haute commence la course. Puis c'est le cheval sur la piste en dessous et ainsi de suite. Il est important de se rappeler que les chevaux jouent suivant l'ordre des pistes, pas l'ordre des joueurs.

CARTES MOUVEMENT

A son tour, un joueur doit jouer une carte. Il la pose devant lui constituant ainsi une pile de défausse. S'il possède 2 chevaux ou plus, il forme une pile pour chaque cheval. Si les six cartes ont été jouées avant que la course se finisse, alors le joueur reprend les cartes de nouveau dans sa main et les rejoue.

MOUVEMENT

Selon la piste, la carte de mouvement jouée et le lancer de dé, un cheval peut se déplacer jusqu'à 4 cases par tour. Si vous poussez votre cheval trop fort, il peut refuser de se déplacer.

Mouvement Normal

Un cheval se déplace toujours d'une case en avant. La couleur et la valeur de la carte jouée ne servent pas.

Mouvement supplémentaire (case colorée)

Si au début d'un tour, un cheval commence sur une case colorée (bleu, rouge ou jaune) et si la carte jouée est de la même couleur, le cheval se déplace automatiquement d'une case supplémentaire.

Augmenter le pas

Si le cavalier décide de pousser son cheval, il prend un risque. Il lance le dé. Si le dé est égal ou inférieur à la valeur sur la carte de mouvement jouée à ce tour, le cheval avance d'une case supplémentaire. Si le dé est plus grand, le cheval refuse de se déplacer, il reste sur la case où il a commencé le tour.

Pas risqué

Si un cavalier est parvenu à augmenter le pas, il peut alors décider de pousser encore le cheval selon la même procédure, mais une seule fois de plus.

CARTE SPÉCIALE

Cette carte permet au joueur de déplacer son cheval jusqu'à ce qu'il soit au même niveau que le cheval devant lui. Ce sera le seul déplacement pour ce tour. Cette carte peut aussi être jouée comme une carte normale de mouvement avec une valeur très faible.

RÈGLE SPÉCIALE

Si un cheval peut atteindre la ville, il doit le faire sans prendre de risque. Si un cheval est seulement à une case de la ville, le cavalier doit faire un mouvement normal et se déplacer dans la ville. Il ne peut pas augmenter le pas.

CHEVAUX NON CONTRÔLÉS

Si un cheval n'a aucun propriétaire, il est monté par un inconnu. Les cartes de mouvement sont mélangées et on retourne à chaque tour la carte supérieure. Selon sa position dans la course, et la carte mouvement jouée le cheval peut également essayer d'augmenter le pas. Le cheval peut avancer jusqu'à 4 cases dans le tour. Sur une carte mouvement 5 ou 6, le cavalier essaie un pas rapide (il lance un dé). Sur une carte 7 ou plus, le cavalier doit essayer le pas risqué et lance le dé deux fois. Si le cheval est en dernière position, il essaie automatiquement le pas risqué quelle que soit la carte retournée.

LA CARTE DÉ

Si un joueur est déçu par le dé, il peut alors jouer une carte dé. Cela annule le lancer et on relance le dé. La carte est placée face cachée et ne peut plus être employée de cette façon.

FIN DE LA COURSE

La course est finie dès que trois chevaux atteignent la ville. Ils sont placés sur le podium à côté de la table des cotes. Le vainqueur est le joueur avec le plus d'argent à la fin de la partie et non pas celui qui a gagné la course.

RECOMPENSES

Le propriétaire du cheval gagnant reçoit 15 pions, le deuxième cheval obtient 10 pions et le troisième 5.

PAIEMENT DES PARIS

Une fois que les positions dans la course sont connues, les paris sont payés selon la cote.

Une ligne - signifie qu'il n'y a aucun paiement sur un cheval finissant à cette position.

Un zéro signifie que le joueur récupère son pari.

La ligne 1-1 signifie que le propriétaire récupère sa mise plus la même somme.

La ligne 2-1 signifie que le propriétaire récupère sa mise plus deux fois ce montant et ainsi de suite.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Une fois que vous avez maîtrisé le jeu de base vous pouvez essayer une de ces variantes :

La cote de départ

Voici trois manières possibles de changer la cote de départ des chevaux. Dans chaque cas on pose les cartes de propriété de chaque cheval le long du plateau et on essaye une de ces possibilités.

1. On mélange les cartes de mouvement et on en distribue une sur chaque carte de propriété.

2. En commençant par le Bookmaker, chaque joueur choisit un cheval et décide quel carte mouvement le cheval reçoit comme première carte. Le Bookmaker cherche la carte choisie dans le paquet et la pose sur la carte de propriété.

3. On distribue toutes les cartes de mouvement aux joueurs et on joue normalement, les joueurs parient d'abord sur un cheval et jouent ensuite une carte sur la carte de propriété d'un cheval (pas nécessairement le même). Si la carte jouée est la première carte de mouvement pour ce cheval, la cote de départ de ce cheval est déterminée par la table ci-dessous.

En utilisant n'importe laquelle de ces trois méthodes, la cote de départ d'un cheval est déterminée par la première carte jouée dessus selon la table ci-dessous.

Valeur de la première carte	cote de départ
9	1-1
8	2-1
7	3-1
6	4-1
5	5-1
4	8-1
3	10-1
2 ou 1	20-1

Les cartes spéciales ne peuvent pas être jouées comme première carte, et si cela arrivait, on la remplace par une autre carte du paquet.

MOUVEMENT

1. Quelle que soit la carte est jouée, on lance le dé. Si le dé est inférieur ou égal à la valeur de la carte, le cheval se déplace d'une case, autrement le cheval ne se déplace pas.

2. En jetant le dé une deuxième fois le cheval peut essayer un deuxième déplacement. Si le dé est un échec, le cheval reste où il est.

3. Si la case sur laquelle le cheval le commence correspond à la couleur de la carte mouvement jouée, le cheval double son mouvement (deux ou quatre cases).

ATTRIBUTION DES PISTES

Comme déjà écrit, une variante permet aux propriétaires des chevaux, en commençant par le favori, de choisir la piste. Il ne peut y avoir qu'un cheval par piste.