

LES PONEYS

Des petits poneys à l'assaut de grands obstacles

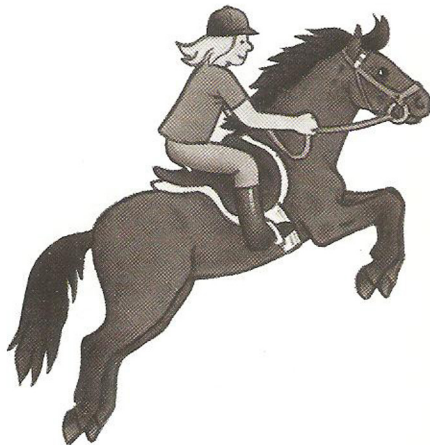
Jeu Ravensburger® n° 00 290 0

D'après une idée de Christian Raffeiner et Helmut Walch

Graphisme: Gerhard Schmid

Jeu de dé pour 2 à 4 joueurs de 6 à 12 ans

Contenu: 1 plan de jeu
4 poneys avec leur cavalier
4 supports pour les poneys
16 éléments formant les obstacles
16 supports pour les obstacles
8 barres en bois
1 dé



Le concours de sauts d'obstacles

N'avez-vous jamais rêvé de passer vos vacances dans un camp de poneys et de participer à des jeux ou concours d'équitation?

Dans un concours de sauts d'obstacles, le but n'est pas de sauter le plus haut possible, mais de terminer le parcours sans faute. Lorsque plusieurs cavaliers ont accompli un parcours sans faute, on doit les départager: ils effectuent alors un deuxième tour, le plus souvent sur un parcours raccourci comportant des obstacles plus hauts. Quelquefois, cette épreuve a lieu «contre la montre»: deux cavaliers se trouvant à égalité de points, c'est alors le plus rapide qui l'emporte. Un parcours pour jeunes cavaliers comporte au moins 7 obstacles, parmi lesquels doit se trouver une combinai-

son de deux ou trois obstacles placés si près l'un de l'autre que le poney ne peut faire qu'un ou deux pas dans l'intervalle qui les sépare.

Le parcours vise à mettre en évidence les qualités des poneys et des cavaliers.

On attribue généralement les points de la manière suivante: 4 points lorsque le poney touche l'obstacle en faisant tomber la barre, 3 points pour un premier refus, 4 points pour un deuxième refus, au troisième c'est l'élimination. Une chute coûte 8 points.

Dans notre jeu, tous les cavaliers prennent le départ en même temps. Ils effectuent ensemble le parcours. Chacun voudrait naturellement être le plus rapide et gagner ainsi le concours. Alors en selle pour le départ!

But du jeu

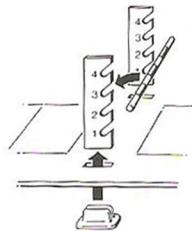
Quatre cavaliers et leurs poneys peuvent prendre part à notre concours de sauts d'obstacles. Le vainqueur est celui qui franchit le plus vite les 8 obstacles et passe le premier la ligne d'arrivée.

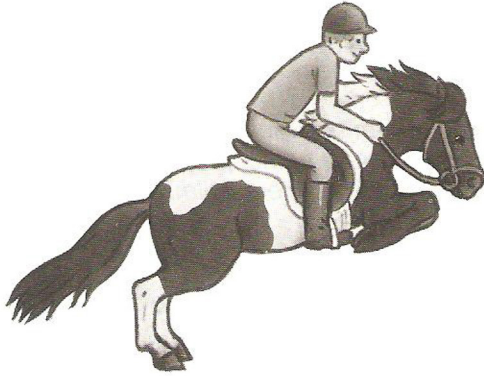
Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, on introduit les supports de couleur verte dans les perforations du plan de jeu en les enfonçant par-dessous. Les supports restent dans le plan de jeu après la partie. Puis on détache avec précaution les 4 poneys de la planche et on les fixe sur les supports de différentes couleurs.

Dans chacun des supports verts, on introduit les éléments formant les obstacles (v. ill.) Puis on installe les barres. Au début du jeu, toutes les barres se trouvent au «niveau 3». A présent, les poneys prennent place sur la ligne de départ: c'est la grande case avec la grande flèche qui se trouve devant les fanions de départ, près de l'étang à canards.

Mise en place des obstacles





Il faut jouer le fer à cheval ou un chiffre supérieur d'un point au moins à la hauteur de la barre

Le poney se trouve juste devant l'obstacle

Règle du jeu

Chaque joueur choisit son poney. On lance le dé à tour de rôle. Le premier qui joue le fer à cheval ouvre la partie. Il rejoue alors et fait avancer son poney dans la direction de la flèche du nombre de points indiqués par le dé. Si le dé tombe à nouveau sur le fer à cheval, regarde à la page 6 où tu trouveras des explications exactes concernant ce symbole. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Les poneys n'ont pas le droit de tourner aux carrefours. Ils doivent effectuer la totalité du parcours. Plusieurs poneys peuvent se trouver sur une même case, sans que l'un d'eux ne soit renversé.

Les poneys n'ont pas le droit de tourner aux carrefours. Ils doivent effectuer la totalité du parcours. Plusieurs poneys peuvent se trouver sur une même case, sans que l'un d'eux ne soit renversé.

Quand un poney atteint un obstacle, le joueur doit respecter les règles suivantes:

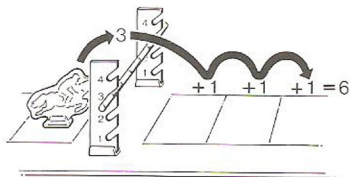
Le saut des obstacles

On ne peut franchir un obstacle que lorsqu'on joue le fer à cheval (v. p. 6.) ou un chiffre **supérieur** d'un point au moins à la hauteur où se trouve la barre. Si le chiffre indiqué par le dé ne suffit pas pour sauter, le poney avance jusqu'à l'obstacle et les points en trop ne comptent plus. Au prochain tour, il doit sauter suffisamment haut ou jouer le fer à cheval. S'il n'y parvient pas, il devra tenter une autre fois sa chance lorsque ce sera à nouveau son tour.

Cas A:

Un joueur se trouve sur **la case située juste avant un obstacle.**

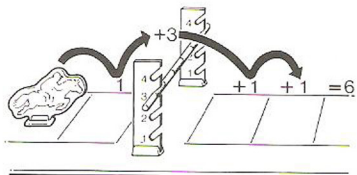
Exemple: La barre de l'obstacle se trouve au «niveau 3». Si le joueur fait un 3 ou un chiffre inférieur à 3, il doit rester devant l'obstacle. C'est alors au tour du joueur suivant. Si le dé indique un chiffre supérieur à 3 ou bien le fer à cheval (v. p. 6), le poney peut franchir l'obstacle. Supposons que le joueur ait obtenu un 4, il compte alors de la manière suivante:



3 points pour la hauteur de l'obstacle plus 1 point pour la case située juste après l'obstacle, cela fait en tout 4 points.

Si le joueur a fait un 6, il compte 3 points pour la hauteur de l'obstacle et, comme il lui reste 3 points, il peut encore avancer de 3 cases après avoir sauté.

Le poney se trouve à quelques cases de l'obstacle

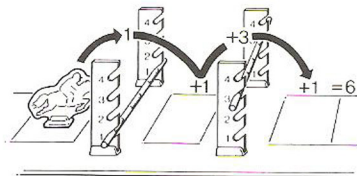


Cas B:

Pour pouvoir franchir un obstacle, il n'est **pas** nécessaire de se trouver juste devant celui-ci.

Exemple: Un poney se trouve à deux cases d'un obstacle dont la barre est placée au «niveau 3». Si son cavalier joue le fer à cheval (v. aussi p. 6) ou le 6, il peut franchir l'obstacle. Au cas où il a joué un 6, il compte 1 point par case jusqu'à l'obstacle, plus 3 points pour la hauteur de la barre, plus 2 points pour les deux cases situées derrière l'obstacle. Cela fait au total 6 points.

Le poney franchit 2 obstacles à la fois



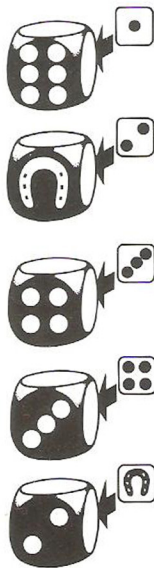
Cas C:

Un poney peut franchir deux obstacles à la fois si les points indiqués par le dé le permettent.

Par exemple les deux derniers obstacles précédant l'arrivée: le poney se trouve juste devant ces deux obstacles. La première barre est au «niveau 1», la deuxième au «niveau 3». Si le joueur obtient un 6, il peut franchir les deux obstacles à la fois. Il compte 1 point pour la hauteur du premier obstacle, plus 1 point pour la case située entre les deux obstacles, plus 3 points pour la hauteur du deuxième obstacle, plus 1 point pour la case située derrière cet obstacle. Cela fait en tout 6 points.

Que se passe-t-il lorsqu'un poney a franchi un obstacle?

La face opposée du dé indique à quelle hauteur placer la barre une fois l'obstacle franchi



On modifie la hauteur de la barre

Celui qui a réussi à sauter par-dessus un obstacle met la barre de cet obstacle à une nouvelle hauteur. Il doit retenir le chiffre qu'il a joué avant de sauter. Il retourne alors le dé, regarde la face opposée au chiffre qu'il avait joué et met la barre de l'obstacle franchi à la hauteur indiquée par le chiffre figurant sur la face opposée.

Voici un aperçu des différentes possibilités:

L'obstacle a été franchi à l'aide d'un 6:

On retourne le dé, la face opposée indique un 1, on met donc la barre de l'obstacle franchi au «niveau 1».

L'obstacle a été franchi à l'aide du fer à cheval (v. symbole du fer à cheval): la face opposée du dé indique un 2, on doit donc mettre la barre de l'obstacle franchi au «niveau 2».

L'obstacle a été franchi à l'aide d'un 4: la face opposée indique un 3, la barre franchie doit donc être mise au «niveau 3».

L'obstacle a été franchi à l'aide d'un 3: on retourne le dé qui indique alors un 4. On met donc la barre franchie au «niveau 4».

On a franchi un obstacle placé au «niveau 1» à l'aide d'un 2. On retourne le dé et on voit apparaître le fer à cheval (v. aussi p. 6). Dans ce cas, ce symbole signifie qu'on peut modifier comme on le veut la hauteur de **n'importe quel obstacle** du parcours.

Si on a franchi 2 obstacles, on modifie la hauteur des deux barres.

On ne modifie pas la hauteur d'un obstacle quand le chiffre figurant sur la face opposée du dé est identique à la hauteur de cet obstacle



On franchit le prochain obstacle

On modifie à sa guise la hauteur de n'importe quel obstacle

Si un poney a réussi à franchir 2 obstacles **à la fois** (p. ex. les deux derniers obstacles précédant l'arrivée), on place les deux barres franchies au «niveau 1» puisque sur la face opposée au 6 figure un 1.

Si l'obstacle franchi se trouve déjà au niveau auquel on devrait le mettre, la hauteur de la barre reste inchangée.

Exemple: On a joué un 4 et franchi un obstacle placé au «niveau 3». Sur la face opposée au 4 figure un 3. La barre reste donc au «niveau 3».

Le symbole du fer à cheval

Le fer à cheval peut apparaître dans trois situations:

Les poneys effectuent le parcours et un des cavaliers joue le fer à cheval:

Le poney de ce joueur a le droit de franchir le prochain obstacle quelles que soient la distance qui l'en sépare et la hauteur de la barre. Après avoir sauté, le poney se place sur la case suivant directement l'obstacle et le joueur met la barre de **l'obstacle franchi** au «niveau 2».

Le fer à cheval apparaît lorsqu'on retourne le dé après avoir franchi un obstacle:

Le joueur se trouve juste devant un obstacle dont la barre est placée au «niveau 1» et joue un 2. Il saute par-dessus l'obstacle et modifie de la manière qu'il veut un obstacle **de son choix**.

On reste sur sa case

On joue le fer à cheval près de la ligne d'arrivée:

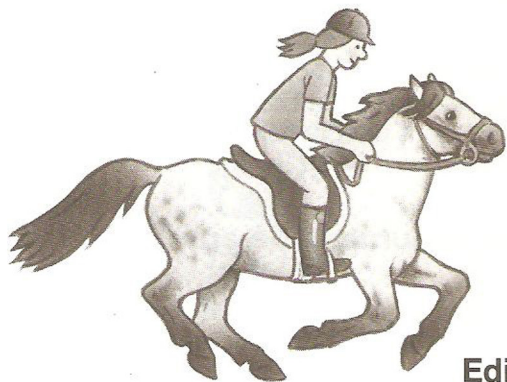
Si l'on joue le fer à cheval près de la ligne d'arrivée, là où il n'y a plus d'obstacles à franchir, on doit rester sur sa case et tenter sa chance au prochain tour.

Fin du jeu

Celui qui a franchi le plus vite les 8 obstacles et passe le premier la ligne d'arrivée est le meilleur cavalier de ce concours. Il n'est pas nécessaire de faire le nombre exact de points pour atteindre l'arrivée, les points en trop ne comptent plus.

Avant la remise des prix, n'oubliez pas que les poneys adorent croquer un morceau de sucre. Vos poneys ont bien mérité une récompense!

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Editions Ravensburger Attenschwiller, France®

Ravensburger

257572