

# **Tournoi de poneys**

**Idée :** Anja Wrede und Christoph Cantzler

**Illustration:** Katja Schmiedeskamp

Le jour du grand tournoi de poneys est enfin arrivé ! Tous se sont bien entraînés pour être aujourd'hui les meilleurs dans les différentes disciplines. Qui remportera le plus de cartes de tournoi et sera déclaré vainqueur de ce tournoi ?

## Contenu du jeu

24 cartes de poney (6 cartes par poney), 12 cartes de tournoi, 4 carottes, 1 règle du jeu



Recto des cartes de tournoi

Verso



Recto des cartes de poney

Verso

## Idée

Les cartes de tournoi indiquent dans quelle discipline les poneys doivent s'affirmer. Chaque joueur retourne une de ses cartes de poney en espérant obtenir le plus grand nombre de points. En effet, seul celui qui retourne le plus grand fer à cheval de la couleur correspondante récupère le point. Mais attention : comme l'ordre des cartes de poneys change sans arrêt, il faut avoir une bonne mémoire ainsi qu'un peu de chance pour pouvoir gagner ce tournoi.

## Préparatifs

Dans le jeu, il y a des cartes de tournoi et des cartes de poneys. Le verso des cartes de tournoi indique une discipline parmi quatre en tout, que vous devez réaliser avec votre poney. Chaque discipline est encadrée d'une couleur différente.

Le recto des cartes de poneys comporte une graduation représentée par différents fers à cheval. Plus un fer à cheval est accroché en hauteur (donc plus il est de grande taille), plus le poney excelle dans la discipline correspondante à la couleur de ce fer.

Mélangez les cartes de tournoi et posez-les en un circuit avec la face discipline non visible.

Chacun de vous choisit un poney et prend les six cartes correspondantes. Mélangez les cartes de poney de votre jeu et posez-les devant vous en une rangée, face fers à cheval cachée. Chaque joueur prend aussi une carotte.



## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui est monté sur un poney ou un cheval en dernier a le droit de commencer. Il retourne la première carte de tournoi du circuit de manière à ce que tout le monde la voit. Regardez alors quelle discipline vos poneys doivent accomplir. Retourne une de tes cartes de poney en essayant de trouver celle qui a le plus gros fer à cheval de la couleur correspondante. Chacun à leur tour, les autres joueurs retournent aussi une de leurs cartes de poney.

### Qui a retourné le plus gros fer à cheval de la couleur correspondante ?

Bravo ! Ton poney a remporté la victoire dans cette discipline. Tu récupères la carte de tournoi en récompense et la poses à côté de toi. Ton poney a alors le droit de se reposer. Retire la carte de la rangée et pose-la de côté, face cachée. Pose la carotte dessus. Elle restera sur cette carte de poney jusqu'à ce que tu sois de nouveau le meilleur dans une autre discipline. La carte de poney qui te fera gagner dans cette autre discipline sera alors glissée sous la carotte. La carte qui était juste avant sous la carotte est alors posée, face cachée, à l'emplacement libre de la rangée de cartes.



### Attention :

si plusieurs joueurs ont un fer à cheval de la même taille et de la bonne couleur, seuls ces joueurs retournent tout de suite une autre carte de poney et les fers à cheval sont de nouveau comparés. On répète ceci jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant dans cette discipline.

Ensuite, toutes les cartes de poney sont de nouveau retournées. Celui qui a récupéré la carte de tournoi a le droit de retourner la carte de tournoi suivante et ensuite une des cartes de poney de son jeu. La partie se poursuit comme décrit plus haut.

## Fin de la partie

La partie se termine dès que la dernière carte de tournoi a été distribuée. Le joueur qui aura récupéré le plus grand nombre de cartes de tournoi est l'heureux vainqueur.