

RALLYE DE CHEVAUX (Pferde-Rallye - Unser Lieblingsspiel – s.d.)

Traduction de Geneviève Hubinon avec adaptation libre de Claudine Oger-Maas.

2-5 joueurs à partir de 8 ans. Jeu de parcours. Durée 25 minutes.

Contenu

1 plan de jeu. 5 cavaliers + 5 socles. 25 jetons ronds jaunes de gain. 5 cartes de pari. 3 dés de couleur (= 5 couleurs des cavaliers et des cartes de pari + fer à cheval). 1 règle de jeu.

Dans la bonne humeur, 5 cavaliers se rencontrent sur le domaine pour un rallye super rapide.

Tout d'abord, on émet un pari sur l'ordre d'arrivée finale de la course. Tous les 5 chevaux appartiennent à la communauté des parieurs. Cela signifie que chaque joueur peut déplacer chaque cheval. La question est seulement la suivante : déplace-t-il les bons chevaux ?

Tactique, chance et 3 dés déterminent le rythme et l'arrivée finale.

Sellez les chevaux ! (= préparation du jeu)

Mettez tous les chevaux sur leur support et alignez-les sur la ligne de départ (START).

Chaque joueur reçoit une carte **secrète** de pari indiquant l'ordre dans lequel il devra s'efforcer de faire arriver les chevaux (qui seront donc déplacés par chacun des joueurs).

Le rallye (= le jeu proprement dit)

A tour de rôle, on lance les 3 dés en même temps. Les couleurs obtenues déterminent quels chevaux on peut alors faire avancer. Un des chevaux avance de 3 cases, un autre de 2 cases et le 3^e d'une case. C'est au joueur de déterminer à quel cheval il donne les 3, 2 ou 1 points.

Exemple : un joueur obtient aux dés 1 x jaune, 1 x rouge et 1 x bleu.

Sa carte secrète indique : 1 = jaune ; 2 = bleu ; 3 = orange ; 4 = vert ; 5 = rouge.

Pour favoriser son cheval jaune, le joueur avancera celui-ci de 3 cases puis le bleu de deux cases, enfin le rouge d'une case.

Si on jette les dés et que l'on obtient 2 ou 3 couleurs identiques, on procède de la même manière.

Exemple : le même joueur lance les dés et on obtient 2 x jaune, 1 x rouge.

Il peut donc répartir 2 points et trois points sur le cheval jaune. Le cheval rouge obtient un point.

Pour toutes les couleurs obtenues aux dés, on fait avancer le cheval correspondant à la couleur.

Aux bifurcations, le joueur choisit le trajet pour chaque cheval.

Plusieurs chevaux peuvent se trouver sur une même case de la course.

Les fers à cheval portent chance

Si le(s) dé(s) indique(nt) le fer à cheval, le joueur choisit le cheval (ou les chevaux) qu'il fait avancer de 3, 2 ou 1 case(s).

Exemple : les dés donnent : fer à cheval, jaune et rouge.

Le joueur peut décider d'avancer le cheval jaune de 3, 2 ou 1 cases, idem pour le rouge. Il emploiera pour n'importe quel cheval (y compris le rouge et le jaune) les points donnés par le fer (donc c'est aussi possible de faire avancer de 3, 2 ou 1 cases avec ce dé).

Et maintenant, attention !

Chevaux et cavaliers ont des obstacles à surmonter, par ex, un sanglier traverse la route, des corbeaux obstruent la vue, un troupeau de moutons bloque 2 chemins, un serpent effraie le cheval et le cavalier, un ruisseau doit être traversé, des rochers bloquent l'accès au chemin, on doit franchir un pont .. .

Si un cheval tombe sur une de ces cases, il doit échanger sa place avec n'importe lequel des chevaux placés derrière lui.

Après l'échange de place des chevaux, les autres couleurs restantes ne sont plus valables.

NB. Quand le cheval en queue de course atteint une case-action, il n'y a pas d'échange et les 2 autres couleurs obtenues par les dés doivent être jouées.

Course finale

Peu avant l'arrivée, les chevaux atteignent la dernière ligne droite (cases marquées en gris). Si un cheval arrive sur une case déjà occupée par un autre cheval, ce dernier recule d'une case. Il ne peut donc y avoir qu'un seul cheval par case dans les cases grises.

L'arrivée (ZIEL) ne doit pas être atteinte exactement : s'il reste des points, on les laisse tomber.

On place les chevaux sur le podium selon l'ordre d'arrivée (places de victoire 1 à 5).

Bien parié ?

Quand les cinq chevaux se tiennent sur le podium, les concurrents comparent l'ordre des places avec leur « carte secrète de pari ».

Exemple : La carte de pari indique : 1 jaune, 2 bleu, 3 orange, 4 vert, 5 rouge. L'ordre des chevaux à l'arrivée est orange – bleu – jaune – vert – rouge. Ce joueur a donc pronostiqué 3 chevaux correctement (bleu – vert – rouge) et gagne 3 jetons jaunes. Chaque joueur fait de même et obtient lui aussi autant de jetons que de pronostic exact.

Vite, de nouveau au départ, car la course suivante commence !

Pour cela, on mélange les cartes de pari et on les distribue à nouveau.

Celui qui a le plus de jetons après la 3e course est le roi du pari et remporte le jeu.