



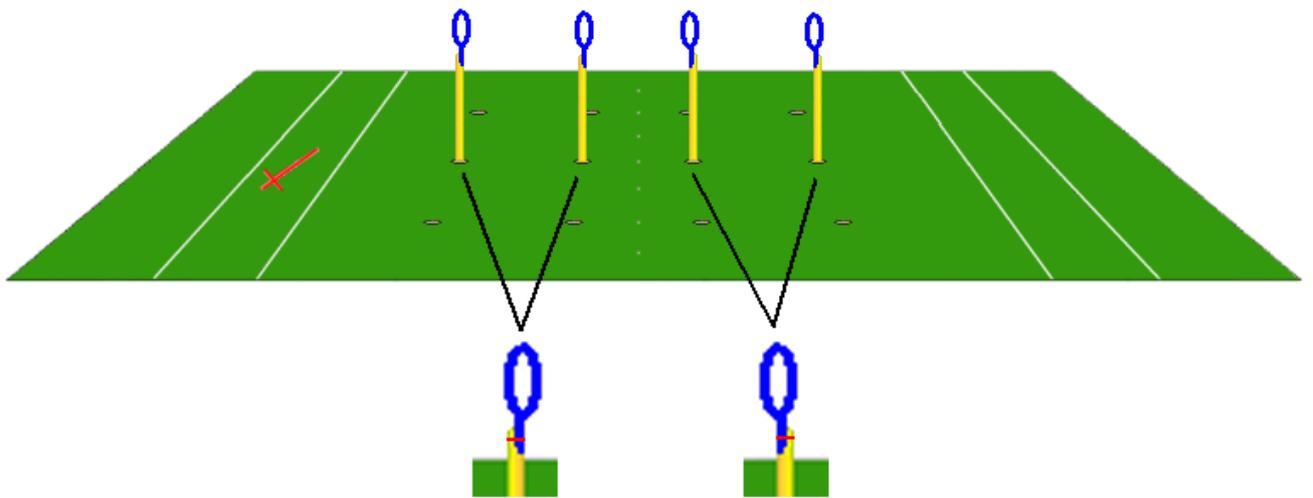
Pony-Games

JEU N°28

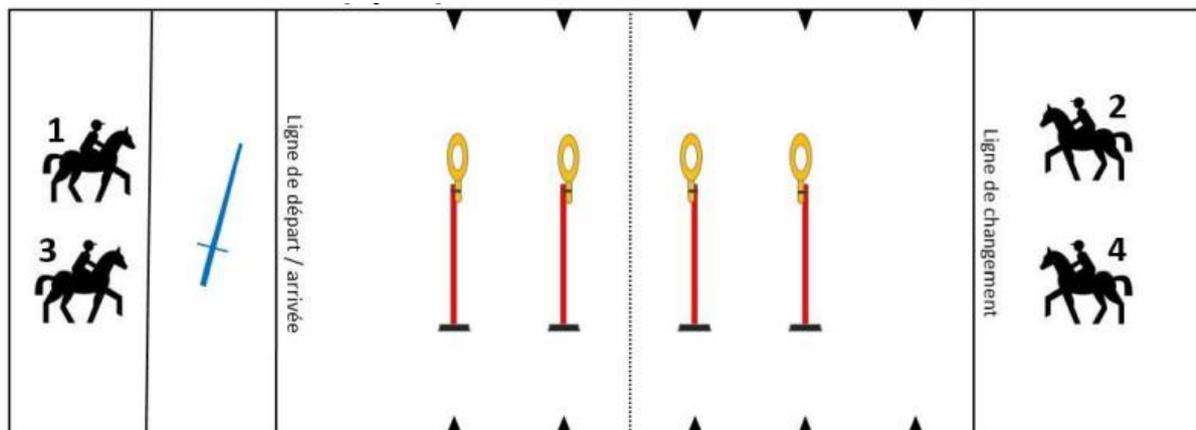
Épée / Sword lancers

Équipement pour chaque couloir :

- ◆ 4 anneaux,
- ◆ 4 élastiques, un sur chaque piquet,
- ◆ 1 épée,
- ◆ 4 piquets.



Règle du jeu : Les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond. Le cavalier 1 décroche avec l'épée l'anneau de son choix et transmet l'épée munie de cet anneau au cavalier 2. Le cavalier 2 exécute le même parcours en sens inverse en collectant l'anneau de son choix. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.





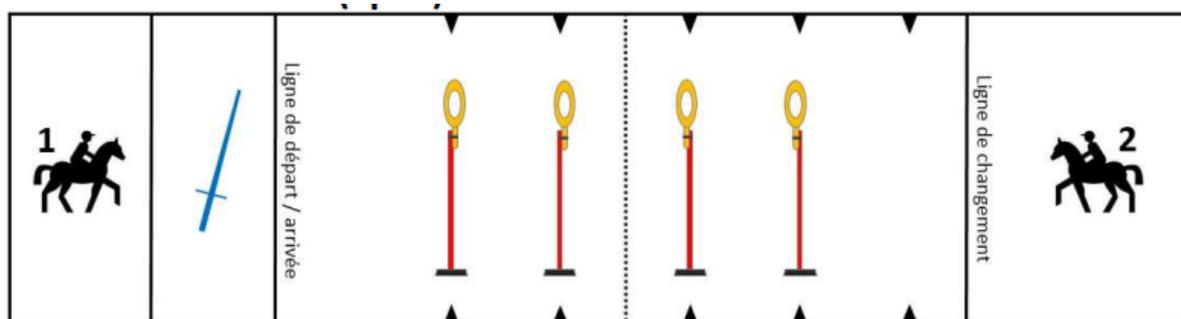
Pony-Games

JEU N°28

Épée / Sword lancers

En PAIRE

Règle du jeu : Le cavalier n°1 se trouve derrière la ligne de départ, le cavalier n°2 attend derrière la ligne de fond. Au signal du départ, le cavalier n°1, tenant l'épée décroche les deux anneaux de son choix et transmet l'épée munie des anneaux au cavalier n°2. Le cavalier n°2, à son tour, décroche les deux anneaux restants.



Complément à la règle de jeu :

- Tous les relais doivent se faire de main à main, l'épée tenue sous la garde, les anneaux libres sur la lame de l'épée, sans qu'ils soient tenus.
- Si un anneau tombe, le cavalier peut le récupérer en tenant les autres anneaux avec la main sur l'épée, soit à poney, soit à pied.
- Dans ce jeu, un piquet renversé n'est pas considéré comme une erreur.
- Il n'y a pas d'ordre pour collecter les anneaux.

