



# Royal Steeple Chase

## **EXPOSÉ SOMMAIRE DU JEU**

Les jeux de course ordinaire consistent en avance de pions réglés à l'aide de dés et en obstacles fixes prévus sur la piste.

Dans le "Royal Steeple Chase" avances et obstacles dépendent de cartes distribuées au hasard, puis jouées dans l'ordre qui paraît à chacun le meilleur.

Ainsi chacun peut combiner son action, régler ses coups et varier son jeu comme il l'entend.

Chaque joueur reçoit ses cartes, demande et acquiert un cheval, puis, pour améliorer sa main, procède à quelques échanges de cartes, enfin, en jouant à son tour, une à une, ses cartes, cherche à terminer en tête le parcours, pour être gagnant ou placé.

Les cartes indiquent deux coups à jouer ensemble mais dans l'ordre que l'on désire et comportent soit deux avances, soit une avance et un obstacle, soit deux obstacles.

Il ne s'agit plus dès lors que de jouer le plus habilement possible. La technique du jeu n'est pas compliquée et ne nécessite qu'un court apprentissage, la tactique s'améliore peu à peu et la variété infinie des combinaisons donne des résultats passionnants.

**MIRO COMPANY  
PARIS**



Breveté S. G. D. G.

Modèle et marque déposés.

Placer au centre de la piste la haie en croix et les chevaux derrière la ligne de départ ; la piste comporte alors comme obstacles fixes la haie centrale et les rivières (cases bleues).

Il s'agit de franchir le premier la ligne d'arrivée (ligne de départ) après avoir fait un tour de piste.

Les avances et les obstacles sont réglés à l'aide de cartes spéciales.

### DISTRIBUTION DU JEU

Pour :	$\frac{2}{7}$	$\frac{3}{6}$	$\frac{4}{5}$	$\frac{5}{5}$	$\frac{6}{6}$	$\frac{7}{4}$	$\frac{8}{4}$ joueurs
on donne à chacun :	$\frac{13}{7}$	$\frac{12}{6}$	$\frac{11}{5}$	$\frac{11}{5}$	$\frac{9}{6}$	$\frac{8}{4}$	$\frac{7}{4}$ cartes
et l'on étale :	$\frac{7}{7}$	$\frac{6}{6}$	$\frac{5}{5}$	$\frac{5}{5}$	$\frac{6}{6}$	$\frac{4}{4}$	$\frac{4}{4}$ cartes

### ATTRIBUTION DES CHEVAUX

Chaque joueur, après examen de son jeu, peut, à son tour, demander un cheval.

S'il y a plusieurs demandes sur un même cheval, l'attribution se fait aux enchères.

Les joueurs qui n'ont pas de chevaux (plus de 4 joueurs) doivent s'efforcer d'empêcher les autres de gagner.

### ATTRIBUTION DU JEU ÉTALÉ

On peut échanger une par une et à son tour des cartes de son jeu contre des cartes étalées ; s'il y a plusieurs demandes sur la même carte l'attribution se fait aux enchères.

Des échanges directs de cartes entre joueurs sont également admis.

### ENCHÈRES

Chaque joueur reçoit des jetons de 5 et de 20 représentant la valeur de 100 points et ne peut enchérir qu'avec son disponible.

A la fin des enchères, les mises sont partagées également entre tous les joueurs. Le reliquat éventuel reste pour le tour suivant.

### INDICATION DES CARTES

Chacune d'elles comporte deux coups à jouer simultanément : les colorées sur la piste du cheval de cette couleur, les sans couleur sur n'importe quelle piste.

### OBSTACLES: RIVIÈRES (cases bleues)

Ne gênent en rien l'avance des chevaux, mais il faut les sauter (interdiction d'y stationner).

### HAIES

En jouant une haie colorée, le joueur la place entre deux cases et où il le désire sur le parcours restant à accomplir par le cheval de cette couleur.

Une haie franchie est aussitôt enlevée, sauf la haie centrale.

Pour une haie sans couleur le joueur peut mettre une haie sur n'importe quelle piste ou, s'il le préfère, retirer une haie sur sa propre piste (sauf la haie centrale).

### AVANCES: PAS, TROT, GALOP, CHUTE

	S'il n'y a pas de haie.	S'il y a une haie.
PAS..... = 2	Avancer de 2 cases.	Ne pas avancer.
TROT..... = 3	» 3 cases	Avancer de 1 case
GALOP..... = 4	» 4 cases	» 2 cases
	Si une avance entière est impossible, on s'arrête devant l'obstacle.	
CHUTE..... = 0	Reculer un cheval de 2 cases ou reculer deux chevaux de 1 case chacun	Reculer d'une case s'il y a la haie centrale à franchir.
	On ne recule ni sur une rivière, ni sur la ligne de départ.	

### CARTES ROYALES

Elles portent une couronne et permettent de jouer ce que l'on veut : un galop, un trot, une haie ou une chute.

## MARCHE DU JEU

Chacun joue à son tour, le donneur le premier. Il s'agit de combiner son jeu de manière à avancer tout en gênant ses adversaires.

Il est défendu de favoriser un autre joueur, sauf si la couleur vous y oblige.

Si une carte fait gagner en même temps le joueur et un adversaire, c'est le joueur qui est considéré comme arrivant le premier.

## CARTES D'INCIDENTS (facultatif)

Ces cartes sont posées en paquet.

Chaque joueur qui arrête son cheval sur une case numérotée en rouge prend une carte d'incidents et, le coup suivant, se conforme aux indications qu'elle porte.

## FIN DE LA COURSE

Le premier qui franchit la ligne d'arrivée est **gagnant**, il cesse de jouer.

La partie continue entre les autres joueurs pour la désignation du second : le **placé**.

Si, après épuisement des cartes, il n'y a pas de gagnant la partie est nulle.

## RÈGLE SPÉCIALE POUR PEU OU BEAUCOUP DE JOUEURS

**2 joueurs.** Cinq haies mobiles sont distribuées à chaque joueur ; ceux-ci les placent quand ils le désirent, même avant le départ.

**3 joueurs.** Trois haies mobiles sont distribuées à chaque joueur et jouées comme précédemment.

**4 ou 5 joueurs.** Règle ordinaire.

**6 joueurs.** Supprimer la haie centrale.

**7 joueurs.** Le **Trot** (3) se joue **Galop** (4) et le **Pas** (2) se joue **Trot** (3).

**8 joueurs.** Comme pour 7 joueurs, mais en plus supprimer la haie centrale.

## JEU ORDINAIRE BRIDGÉ

Les résultats des parties s'inscrivent sur une marque de bridge ordinaire.

### Honneurs.

Le gagnant marque 300 et le placé 200.

S'il n'y a pas de gagnant, ceux qui n'ont pas de chevaux marquent 100 et s'ils ont « contré » 200, mais tout joueur qui perd un « contre » ne peut acheter un cheval le coup suivant.

### Manches.

Le gagnant inscrit 50, le placé 20 ; si personne ne termine on marque 10 : au joueur le plus avancé (4 joueurs ou moins) à condition qu'il ait franchi la deuxième rivière, à ceux qui n'ont pas de chevaux (plus de quatre joueurs).

Le gagnant inscrit en plus 10 par case d'avance sur le cheval suivant.

Par manche de 100, le joueur marque aux honneurs 300 points supplémentaires.

Une manche faite annule les points de manche en cours.

Le joueur qui le premier a deux manches marque aux honneurs 500 points supplémentaires et gagne la partie.

### Règlement.

Les points d'enchère ne comptent pas, seuls les points de la marque et des manches s'additionnent et chaque joueur paie aux autres l'écart qu'il a avec eux.

# QUELQUES AUTRES MANIÈRES DE JOUER

## JEU SIMPLIFIÉ

Le gagnant reçoit 100 en jetons d'enchères, le placé 50.

Il y a autant de courses que de joueurs ; en fin de partie, le vainqueur est celui qui a le plus de points ; il reçoit l'enjeu fixé.

## JEU PAR CAMP

Se joue à :  $\frac{6}{6}$   $\frac{8}{6}$   $\frac{10}{5}$  joueurs  
Chacun reçoit :  $\frac{6}{6}$   $\frac{6}{6}$   $\frac{5}{8}$  cartes  
et l'on étale :  $\frac{6}{6}$   $\frac{6}{6}$   $\frac{8}{8}$  cartes

Les joueurs sont groupés par deux à l'avance.

## JEU PAR CAMP IMPROVISÉ

Les joueurs se groupent deux à deux par demandes et enchères sur un même cheval.

Après constitution du camp, les enchères individuelles sont payées moitié par chaque joueur.

Les gains sont également partagés.

Pour :  $\frac{6}{10}$   $\frac{8}{7}$   $\frac{10}{6}$  joueurs  
Chacun reçoit :  $\frac{6}{10}$   $\frac{8}{7}$   $\frac{10}{6}$  cartes  
et il n'y a pas de cartes étalées.

### JEU PIRATE

Se joue ordinairement à plus de 5 joueurs et comporte beaucoup d'imprévu.

Chaque joueur, après avoir vu son jeu, parie clandestinement sur un cheval.

On joue le jeu ordinaire, mais sans enchères, sans échanges de cartes.

Les cartes sans couleur peuvent être jouées librement.

Les règles spéciales au nombre de joueurs ne sont pas à appliquer.

Les enjeux vont au gagnant avec partage éventuel selon les mises initiales.

On peut également convenir que l'on peut parier sur un ou deux chevaux ; ceux qui ont joué le cheval gagnant marquent alors 50 s'ils n'ont fait qu'un pari, et 20 s'ils en ont fait deux.

Le premier qui a 200 points a gagné.

### JEU POURSUITE

Se joue à 3 mais surtout à 4 joueurs.

On arrête le tour dès qu'il y a un gagnant.

Au tour suivant, chacun repart de sa place avec son nouveau cheval; le gagnant part de la ligne d'arrivée qu'il a franchie.

Il y a autant de tours de piste qu'il y a de joueurs.

Le gagnant est celui qui au dernier tour passe le premier la ligne d'arrivée ou qui en est le plus près.

### JEU HANDICAP

On peut convenir qu'un ou plusieurs joueurs peuvent demander à jouer handicap.

Ils partent alors sur la case 3 et font la course comme d'ordinaire.

Si un tel joueur arrive vainqueur, il n'inscrit que 50 aux honneurs et 10 à la manche, rien s'il est placé.

Si le vainqueur ne joue pas « handicap », il marque à la manche 10 points supplémentaires par joueur handicap battu.

Dans le jeu simplifié le joueur « handicap » gagnant ne reçoit que 20 points, rien s'il est placé.

## QUELQUES CONSEILS POUR BIEN JOUER

Ces quelques explications n'ont nullement la prétention de définir la manière la plus rationnelle de jouer. Résultant de l'expérience de quelques joueurs, elles ont simplement pour objet d'indiquer des observations que chacun ferait de lui-même après quelques jours de pratique.

Jouez donc, puis vous lirez avec plus d'intérêt ces quelques lignes et ensuite vous saurez sans effort utiliser rationnellement les cartes de votre jeu.

### MANIÈRE DE RANGER SON JEU

Placez d'un côté les cartes d'avance non coloriées. Au milieu, mettez les cartes d'avance coloriées, et de l'autre côté les haies doubles.

Dès que vous aurez acquis un cheval, placez à l'extérieur les « avances » correspondant à votre cheval.

### CHOIX DU CHEVAL

C'est uniquement les **trot** et **pas** colorés qui vous guideront mais surtout les **trots** colorés des cartes **trot/galop** et **trot/royal** ; les haies n'ont que peu d'importance : vous les éliminerez.

Avant de fixer votre choix, examinez les cartes étalées, cela peut vous guider.

Sachez également que pour passer une rivière, il faut (si elle est encadrée de haies) au moins un **galop/trot**.

Si un autre joueur veut votre cheval, ne cédez pas trop facilement. Cet adversaire devra se débarrasser des cartes colorées qu'il possède et vous les récolterez gratuitement.

### ENCHÈRES

Ne poussez pas inconsidérément. Celui qui n'a presque plus de points d'enchères est en état d'infériorité.

Si vous pouvez gagner, n'hésitez pas à vous procurer la carte qu'il vous faut ; mais si votre jeu n'est pas intéressant, n'achetez rien, vous récolterez votre part d'enchères et vous constituerez une réserve précieuse lorsque vous voudrez gagner.

Certaines cartes sont indispensables, notamment pour franchir les rivières ; si vous ne renoncez pas à gagner, n'hésitez pas à les acquérir.

Une carte achetée améliore votre jeu et n'appartient plus aux adversaires : double bénéfice.

## OU ET COMMENT PLACER LES HAIES

Il ne faut pas laisser les adversaires s'échapper.

Au début de la partie, si vous jouez le premier, profitez-en, mais essayez aussi de gêner le suivant. Ce dernier se vengera sur son successeur et ainsi de suite : il suffit pour cela de placer une haie juste devant le cheval qui joue après vous.

Il faut toujours barrer les pistes ; un cheval qui n'a plus de haies à franchir est un danger redoutable.

Au cours du jeu, placez les haies, non pas sous le nez du cheval, mais à la case suivante : cela gêne davantage.

N'hésitez pas non plus à border de haies les rivières ; leur passage sera rendu beaucoup plus difficile.

## MARCHE DES CHEVAUX

Tout cheval qui prend trop d'avance se signale de lui-même comme dangereux ; les obstacles s'accumuleront donc sur lui. Faites-y attention.

Mais ne vous laissez pas distancer ; si une course au poteau s'organise, chacun se précipite, personne ne barre les pistes et une avance acquise se rattrape difficilement.

Pour franchir les rivières, pas de difficulté s'il n'y a pas de haie sur les rives.

Mais, s'il y a une haie, il faut au moins un **galop** (rivière à une case) ou un **pas/trot** (rivière à deux cases).

S'il y a deux haies (une sur chaque rive), il faut au moins un **trot/galop** (rivière à une ou deux cases).

Les adversaires jouant bien et plaçant leurs haies de préférence aux rivières, il faut savoir se réserver les possibilités de passage.

## CARTES PARTICULIÈREMENT INTÉRESSANTES

**PAS/PAS.** Ne peut se jouer entièrement que s'il n'y a pas de haie ; doit logiquement se jouer au début de la partie, mais, réciproquement, si l'on n'a pas cette carte on a intérêt à barrer tout de suite les pistes des adversaires.

**PAS/TROT.** Sert à s'approcher et à franchir les haies. Si on n'en possède pas, il faut un **galop** pour franchir ou un **trot** pour s'approcher, ce qui est alors désastreux.

**GALOP/TROT, TROT/ROYAL, GALOP/ROYAL.** Servent à franchir les rivières bordées de haies, mais également à finir par surprise.

**TROT/HAIE BLANCHE.** Une carte merveilleuse pour dégager sa piste en permettant 3 cases d'avance, s'il n'y a qu'une seule haie.

S'il y a deux haies devant votre cheval, jouez ainsi : avec le trot sautez la première haie, puis, avec la haie blanche, éliminez la seconde haie.

**GALOP/CHUTE.** Une carte terrible, mais qui demande à être bien jouée, La chute est sans intérêt au début de la partie puisque rien n'indique le vainqueur probable ; à la fin, au contraire, une telle carte peut être décisive.

Sa meilleure utilisation consistera à faire franchir à l'envers la haie centrale.

## JEU D'OPPOSITION

Le joueur qui n'a pas de cheval ou peu d'espoir de se placer cherche à empêcher les autres de gagner.

Mais il ne faut pas trop attendre ; lorsque la deuxième rivière est franchie, il est bien tard pour agir.

Bien entendu, les haies blanches deviendront des haies véritables et les cartes royales seront des haies ou des chutes.

Une méthode habile consiste à placer un cheval barrant la piste du gagnant probable et à l'y maintenir aussi longtemps que possible.

Maintenant si vous voulez apprendre à jouer tout seul, voici quelques conseils.

Placez un cheval sur la ligne de départ et distribuez-vous 13, 14 ou 15 cartes.

Puis, placez sur votre piste, où vous voudrez, 10 haies et, bien entendu, la haie centrale.

Essayez alors plusieurs manières de jouer pour aller le plus loin possible.

Puis placez les haies autrement et, avec les mêmes cartes, recommencez.

Vous comprendrez alors davantage que ce jeu ne consiste pas à pousser un pion, mais qu'il représente plus de finesses que vous ne l'aviez peut-être supposé.

**MIRO COMPANYY, 7, RUE DE TALLEYRAND. PARIS-7<sup>e</sup>**  
*Éditeur du ROYAL STEEPLE-CHASE, du MONOPOLY et du LEXICON*  
*se fera un plaisir de répondre à toutes les questions concernant ces jeux.*  
*Prière de joindre un timbre pour la réponse.*



## EXEMPLE DÉTAILLÉ D'UNE PARTIE

Cet exemple détaillé indique toutes les combinaisons de coups possibles. Il est donc un peu long, mais il est présenté pour permettre d'étudier l'emploi d'une carte quelconque ou l'examen d'un point particulier.

Quatre joueurs A, B, C, D. Au départ (case 21) les chevaux sont placés dans l'ordre suivant, de la droite vers la gauche : Rouge, Bleu, Jaune, Vert. Le joueur A a donné les cartes.

### I. – ATTRIBUTION DES CHEVAUX

JOUEUR	DEMANDE	ATTRIBUTION PROVISOIRE	OBSERVATIONS
A	Rouge	Rouge	Le cheval rouge sera ensuite demandé et obtenu par C. A n'avait aucune raison de demander Rouge. Après attribution chaque joueur place devant lui la plaquette colorée correspondant au cheval qu'il a obtenu.
B	Vert	Vert	
C	Rouge + 5 (5 points d'enchère)	Rouge	
D	Jaune	Jaune	
A	Bleu	Bleu	



JOUEUR CHEVAL	CARTE JOUEE	POSITION DU CHEVAL		HAIES PLACEES		OBSERVATIONS
		AVANT	APRES	SUR PISTE	ENTRE CASES	
A (bleu)	3 / 2	4	7 (Enlever la haie)	–	–	Jouer d'abord le trot qui mène en 5 (haie sautée), puis le pas.
B (vert)	3 / 2	3	5 (Enlever la haie)	–	–	Jouer d'abord le pas qui mène en 4, puis le trot.
C (rouge)	3 / H	1	4	Bleu	7 et 8	C joue mal, il ne doit pas en début de partie utiliser ainsi une telle carte.
D (jaune)	Hv / Hr	21	21	Vert Rouge	9 et 10 6 et 7	D fait de l'obstruction contre B (vert).
A (bleu)	3 / Hj	7	8 (Enlever la haie)	Jaune	2 et 3	–
B (vert)	4 / 3j	5	7	–	–	Jouer d'abord 3j, ce qui libère la piste ; D (jaune) va en 1 ; puis jouer 4
C (rouge)	3 / Hb	4	6	Bleu	9 et 10	} La rivière de B (vert) a été encadrée de haies, ce qui rend son passage difficile.
D (jaune)	3 / Hb	1 (venu en 1 par le 3j joué par B)	2 (Enlever la haie)	Bleu	10 et 11	
A (bleu)	R / 3b	8	11 (Enlever les 2 haies)	–	–	Jouer d'abord le R comme 4, puis le 3b. Si l'on jouait 3b, puis R, A (bleu) irait en 9.
B (vert)	2 / 2r	7	9	–	–	Bonne manière pour B (vert) de jouer le 2r qui ne peut ainsi déplacer C (rouge).
C (rouge)	4 / 3r	6	11 (Enlever la haie)	–	–	C (rouge) comble son retard et franchit la rivière non bordée de haies.
D (jaune)	4 / R	2	8 (Enlever la haie)	–	–	–
A (bleu)	3b / Hj	11	12	Jaune	9 et 10	–
B (vert)	4 / 0	9	11 (Enlever la haie)	–	–	Par le 0, ramène A en 11. Excellente utilisation du 0.
C (rouge)	2 / 3	11	14	–	–	–
D (jaune)	R / 3j	8	11 (Enlever la haie)	–	–	–
A (bleu)	3b / Hr	11 ramené en 11 par le 0 joué par B.	12	Rouge	16 et 17	Haie rouge car C (rouge) devenait menaçant.
B (vert)	3 / Hr	11	14	Rouge	15 et 16	C (rouge) est nettement marqué mais B (vert) devient menaçant.
C (rouge)	R / 4	14	18 (Enlever les 2 haies)	–	–	–
D (jaune)	4 / 0	11	14	–	–	Reculé B (vert) en 13 et C (rouge) en 17.

JOUEUR CHEVAL	CARTE JOUEE	POSITION DU CHEVAL		HAIES PLACEES		OBSERVATIONS
		AVANT	APRES	SUR PISTE	ENTRE CASES	
A (bleu)	3 / Hv	12	14	Vert	13 et 14	–
B (vert)	4 / 0	13	14 (Enlever la haie)	–	–	Reculé A (bleu) en 12 pour barrer la piste à C (rouge).
C (rouge)	Hj / Hv	17	17	Jaune Vert	14 et 15 14 et 15	–
D (jaune)	3 / H	14	17 (Enlever la haie par H)	–	–	Jouer d'abord H, puis 3.
A (bleu)	Hv / Hj	12	12	Jaune Vert	18 et 19 16 et 17	–
B (vert)	4 / 3v	14	17 (Enlever les 2 haies)	–	–	–
C (rouge)	4 / 0	17	20	–	–	Reculé A (bleu) en 11 pour barrer B (vert) et D (jaune). Excellent coup.
D (jaune)	R / 4	17	19 (Enlever la haie)	–	–	Ne pouvant se débarrasser de A (bleu) qui barre sa piste, D (jaune) joue R en 0 pour C (rouge) qui va en 18.
A (bleu)	Hr / Hj	11	11	Rouge Jaune	18 et 19 21 et 1	–
B (vert)	R / 3	17	19	Rouge	19 et 20	R est joué Hr.
C (rouge)	3r / Hv	18	19 (Enlever la haie)	Vert	19 et 20	–
D (jaune)	Hv / Hr	19	19	Rouge Vert	21 et 1 21 et 1	–
A (bleu)	R / 4	11	17	–	–	A (bleu) a été négligé à tort par les autres joueurs.
B (vert)	3 / H	19	20 (Enlever la haie)	Retirer la haie sur vert entre 21 et 1		Mauvaise utilisation du H. B (vert) ferait mieux de placer une haie sur A (bleu).
C (rouge)	R / 3r	19	21 (Enlever la haie)	–	–	–
D (jaune)	2 / 3	19	21	–	–	D (jaune) pourrait finir s'il avait gardé une carte suffisante.
A (bleu)	4 / 3b	17	1 (gagnant)	–	–	Fin de course merveilleuse de A (bleu).
B (vert)	3 / Hr	20	21	–	–	On ne peut jouer Hr, B épuisé ne peut terminer.
C (rouge)	3r / Hb	21	1 (placé)	–	–	–
D (jaune)	N'a pas à jouer sa dernière carte, la partie étant terminée.					

MIRO COMPANY, Éditeur, Paris

# VARIANTES POUR LES BRIDGEURS



## " AUX ENCHÈRES" et "CONTRACT" ABSOLUMENT COMME AU BRIDGE

(Inventé, mis au point et codifié par des officiers français prisonniers à l'Oflag XIII A).



## "ROYAL STEEPLE CHASE AUX ENCHÈRES"

Les quatre joueurs se placent comme au bridge, on a en face de soi son partenaire,

### DISTRIBUTION DU JEU

Enlever du jeu les 4 cartes Pas<sup>2</sup>/Pas coloré<sup>2</sup>, puis distribuer 13 cartes à chaque joueur et retourner les 4 dernières cartes.

Deux haies mobiles sont distribuées à chaque joueur ; on les place où on le désire avant le départ ou à son tour de jouer pendant la partie.

Les attributions de chevaux, les enchères, les échanges avec le jeu étalé se font comme à l'ordinaire, mais on ne peut échanger aucune carte avec son partenaire, ni acheter de cartes pour lui.

Après chaque robe les points d'enchères sont à nouveau distribués.

### MARCHE DU JEU

Comme à l'ordinaire, mais un joueur peut faire bénéficier son partenaire en totalité ou en partie des cartes non colorées jouées par lui.

Afin d'éviter qu'un seul cheval n'avance dans chaque camp, il est interdit :

1° De passer la deuxième rivière tant que le cheval du partenaire n'a pas franchi la première rivière ;

2° De passer la ligne d'arrivée pour être gagnant tant que le cheval du partenaire n'a pas franchi la deuxième rivière.

On peut toutefois terminer placé sans que son partenaire ait franchi la deuxième rivière.

Si en jouant une carte on contrevenait à ces interdictions la carte Jouée serait annulée et aucune des indications qu'elle porte ne serait exécutée.

### LA MARQUE

Le gagnant marque 300 aux honneurs et 20 à la manche, avec en plus 10 points par case d'avance sur le cheval adverse le plus voisin.

Le placé marque 100 aux honneurs et 10 à la manche, il double ces points s'il est partenaire du gagnant.

La manche se joue en 100 points, le robe en deux manches.

Pour la première manche on marque aux honneurs 300. Pour la dernière manche 500.

Si le gagnant et le placé étant dans le même camp, un des adversaires n'a pas franchi la grande rivière, il y a petit schlem et l'on marque 50 à la manche et 500 aux honneurs ; si les deux adversaires n'ont pas franchi la grande rivière il y a grand schlem et l'on marque 100 à la manche et 1.000 aux honneurs.

La partie se joue en trois robes, chaque joueur étant ainsi le partenaire des trois autres.

## "ROYAL STEEPLE CHASE CONTRACT"

Disposition des joueurs comme précédemment.

### DISTRIBUTION DU JEU

On donne 15 cartes à chaque joueur en les distribuant une à une, comme au bridge.

Avant de jouer, mais après l'attribution définitive des chevaux et la fin des enchères, chaque joueur élimine trois cartes et les montre.

Comme précédemment chaque joueur reçoit deux haies mobiles ; il n'y a plus d'achat ni d'échange de cartes ; les points d'enchères n'existent plus.

### ANNONCES

Le donneur parle le premier, au premier tour on demande les couleurs. Ex. : Cheval rouge, mais on peut cependant demander avec enchère, soit pour s'assurer ce cheval, soit pour l'enlever à un adversaire ou à son partenaire, soit pour toute autre raison.

On peut passer, c'est-à-dire ne rien demander au premier tour, mais on doit parler obligatoirement au deuxième tour.

Après ce ou ces deux tours les enchères ont lieu.

Les demandes dans l'ordre de valeur sont et signifient

**Placé** : Simple indication de jeu ou d'enchère.

**Gagnant** : Notre camp doit avoir le gagnant.

**Gagnant + un** (une case d'avance) : Notre camp aura le gagnant avec une case d'avance sur l'adversaire le plus proche.

**Gagnant + deux ou trois ou quatre** : idem mais avec deux, trois ou quatre cases d'avance.

**Petit Schlem** : Notre camp aura le gagnant et le placé et un adversaire au moins n'aura pas franchi la grande rivière.

**Grand Schlem** : Notre camp aura le gagnant et le placé et aucun adversaire n'aura franchi la grande rivière.

Dans les enchères il n'y a pas à spécifier la couleur mais en indiquant celle-ci on reprend le cheval correspondant, soit à son partenaire, soit à ses adversaires. On livre alors en échange son propre cheval.

S'il n'y a pas eu d'annonces d'enchères le donneur joue le premier, autrement c'est le joueur qui a parlé le dernier qui joue le premier.

Ex. : Je demande Gagnant + 1, mon partenaire enchérit Gagnant + 2 c'est lui qui joue le premier.

Si un adversaire contre, c'est lui qui jouera le premier.

Si mon partenaire surcontre, c'est à lui de jouer.

### MARQUE DU GAGNANT ET DU PLACÉ (A)

Indépendamment de toutes annonces la marque propre du gagnant et du placé se fait comme précédemment, mais les manches se jouent en 150 points.

### MARQUE DU CONTRACT RÉALISÉ (en plus de A)

Les points indiqués ci-dessous ne se marquent, bien entendu, qu'en cas de demande faite et réussie.

**A la manche.** Un " placé " ne donne aucun point.

Un " gagnant " donne 40 points et en plus 20 par case d'avance demandée, 100 pour " Petit Schlem " et 200 pour " Grand Schlem ".

**Aux honneurs.** Un " Gagnant " donne 100 points et en plus 100 par case d'avance demandée.

Pour un petit Schlem 1.000 points supplémentaires.

Pour un grand Schlem 2.000 points supplémentaires.

## **MARQUE DU CONTRAT NON RÉALISÉ (en plus de A)**

Bien entendu, ce sont les adversaires qui marquent.

Pour un " gagnant " non réalisé les adversaires marquent 100 points.

Pour les cases d'avance demandées et non réalisées 100 points par case d'avance manquante, mais ces points sont doublés si les adversaires ont le gagnant.

Pour un schlem demandé et non réalisé 500 points qui sont doublés si les adversaires ont le gagnant.

## **CONTRE ET SURCONTRE**

Si les adversaires affirment que les demandeurs ne réaliseront pas leur contrat : ils contentent ; les marques, contract réalisé ou non réalisé suivant les cas, sont alors doublées.

Si les demandeurs affirment, après un contre, qu'ils réaliseront leur contrat, il y a surcontre : les marques, contract réalisé ou non réalisé suivant le cas. sont alors quadruplées.

# **"ROYAL STEEPLE CHASE AVEC UN MORT"**

Ce jeu à trois avec un mort se joue comme précédemment mais le mort a son jeu étalé et son partenaire joue entièrement pour lui.



N.-B. - Les marques numériques indiquées donnent en points des résultats analogues à la marque du bridge plafond ou contract.



## Quelques Conseils pour jouer au "ROYAL STEEPLE CHASE CONTRACT"

Note de l'éditeur. – Ces quelques conseils résument les remarques faites par les premiers joueurs du " ROYAL STEEPLE CHASE CONTRACT ".

Tout joueur, qui, par son expérience personnelle, jugera que l'on peut soit compléter, soit modifier ces conseils donnés en toute simplicité, nous rendra service en nous communiquant ses observations et nous l'en remercions à l'avance.

Bien entendu les lignes qui vont suivre ne font que compléter les " conseils pour bien jouer de la règle du jeu " et l'étude de M. AZARIAN, Directeur des Studios Culbertson, en France, publiée dans notre brochure " Le Royal Steeple Chase. Un jeu qui intéressera les bridgeurs ".

---

Tout d'abord ne pas chercher à jouer " Contract " sans s'être suffisamment familiarisé d'abord avec le " Royal Steeple Chase " ordinaire, puis avec le jeu bridgé aux enchères.

L'annonce contract est une difficulté supplémentaire d'autant plus grande que, par les indications qu'elle apporte aux adversaires elle favorise leur défense.

L'adversaire fera, en effet, le raisonnement suivant : " J'ai un jeu faible, ma seule chance est d'essayer de finir vite la course car ainsi il restera de part et d'autre des cartes inutilisées ; les miennes seront sans valeur, je terminerai épuisé, mais les demandeurs perdront le bénéfice des bonnes cartes qu'ils n'auront pas eu le temps d'employer et cela rétablira l'équilibre et me permettra peut-être même par surprise soit de gagner, soit de me placer ".

Toute la manière de jouer tient dans cette remarque car sur une piste sans obstacles, il n'y a pratiquement pas de joueur démuné au point de ne pouvoir terminer.

## **CHOIX DU CHEVAL**

Plus on veut demander, plus on a intérêt à prendre les chevaux présumés favorables aux adversaires.

Mais il faut l'indiquer au partenaire.

Cela peut se faire soit en passant au premier tour et en annonçant avec enchère dès le deuxième tour ; soit en annonçant une couleur avec enchère dès le premier tour.

Toute enchère colorée a alors un sens impératif : " Je prends cette couleur parce que j'ai des raisons importantes de la vouloir, donc laissez-la moi ".

## ÉLIMINATION DES CARTES

Les cartes à éliminer sont naturellement :

- Les doubles haies à placer sur sa propre piste et celle de son partenaire.
- Les trot coloré / haie colorée lorsque le trot est pour les adversaires et la haie colorée pour vous.

En dehors de ces cartes au nombre de six pour chaque camp, il faut éliminer les trots colorés favorables aux adversaires quoiqu'ils soient doublés d'une haie colorée qui leur est défavorable. Mais l'élimination d'une double haie, défavorable aux uns comme aux autres, n'est pas indiquée si vous jouez en gagnant car les haies seront placées par vous de façon à gêner les adversaires plus que vous et en définitive les haies ralentissent la course.

## MANIÈRE DE JOUER

Il faut ralentir l'adversaire et l'épuiser, donc barrer les rivières, utiliser judicieusement les chutes, transformer les haies blanches en haies véritables et même éventuellement les cartes royales en chutes ou en haies.

Mais ne pas oublier qu'il faut cependant terminer son parcours pour... être gagnant.

## MANIÈRE D'ANNONCER ET DE SOUTENIR SON PARTENAIRE

Il est indispensable d'évaluer d'abord son jeu.

Voici la règle la plus simple :

Compter tous les points d'avance même ceux des couleurs adverses.

Le galop et le Royal valent : 4.

Le trot : 3.

Le pas, la haie blanche, la chute : 2.

Le jeu moyen représente 57 points.

Le tableau suivant résume dès lors vos annonces et celles de votre partenaire en fonction des points de vos jeux.

Total de vos points	votre annonce	Votre partenaire s'il a le nombre de points indiqués ou davantage enchérit de :		
		Une case d'avance et annonce	2 cases d'avance et annonce	3 cases d'avance et annonce
57 ou moins	Passe	63 Gagnant	69 Gagnant + 1	75 Gagnant + 2
58 à 60	Placé	63 Gagnant	69 Gagnant + 1	75 Gagnant + 2
61 à 63	Gagnant	63 Gagnant + 1	69 Gagnant + 2	75 Gagnant + 3
64 à 66	Gagnant + 1 case d'avance	60 Gagnant + 2	66 Gagnant + 3	72 Gagnant + 4
67 à 75	Gagnant + 2 cases d'avance	57 Gagnant + 3	63 Gagnant + 4	69 Petit Schlem
76 à 84	Gagnant + 3 cases d'avance	54 Gagnant + 4	60 Petit Schlem	66 Grand Schlem
85 à 93	Gagnant + 4 cases d'avance	51 Petit Schlem	57 Grand Schlem	-

Mais, bien entendu, ces indications toutes théoriques ne peuvent que donner des indications sur les résultats probables de la partie, elles n'entraînent aucune certitude dans le résultat final.

**MIRO COMPANY, 7, RUE DE TALLEYRAND. PARIS-7<sup>e</sup>**  
*Éditeur du ROYAL STEEPLE-CHASE, du MONOPOLY et du LEXICON*  
*se fera un plaisir de répondre à toutes les questions concernant ces jeux.*  
*Prière de joindre un timbre pour la réponse.*