

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Finish

Règles du jeu

Günther Wagner Pelikan-Werke GmbH

A 229/75 I

E. Siena

Finish

Un jeu de course de chevaux fascinant pour toute une soirée et pour un nombre quelconque de participants.

De quoi il s'agit

Pourvu d'un certain capital vous achetez des chevaux aux enchères (ou non), vous participez à une, plusieurs ou à toutes les courses du programme (ou point du tout), vous engagez des paris modiques ou risqués – vous en ferez sûrement l'un ou l'autre, si grande que l'affluence autour de l'hippodrome soit. Vous aurez certainement beaucoup d'amusement, même comme spectateur passif – mais jusqu'ici encore personne n'y a réussi.

Commencez tout de suite!

Distribuez les formulaires de pari et les crayons. Mettez les chevaux sur les premières cases de la piste (deux cases derrière la ligne de départ proprement dite), battez les cartes-chevaux et les cartes-jockeys et mettez-les en piles séparées et couvertes sur la table.

Les chevaux

En haut des cartes-chevaux vous voyez une rangée de chiffres qui vous disent avec quel élan le cheval fera les 6 courses. Les chevaux sont de nature différente. C'est ce que vous devez prendre en considération si vous voulez acheter un cheval ou faire un pari.

D'un seul regard vous voyez si la condition d'un cheval est telle qu'il démarte bien, qu'il tient ferme et qu'il a la chance de gagner une course rapide – toutefois, personne n'est capable de dire comment la course se développe en vérité.

Les jockeys

Au champ de course vous rencontrez les meilleurs jockeys d'Europe. Chacun a une autre tactique pour éperonner son cheval en certaines phases de la course. C'est indiqué par des chiffres sur les cartes-jockeys.

Il s'y trouve aussi un cercle rouge dans lequel vous pouvez inscrire le numéro de votre piste au crayon graphite pour le gommer après chaque course.

Le champ de courses

se trouve devant vous; départ et but sont facile à distinguer. Les pistes sont numérotées de 1 à 6. Sur chaque piste il y a une case marquée d'une croix blanche. Le cheval qui y arrive s'abat, est éliminé et ne peut plus starter dans ce programme. La carte en question est mise de côté et le jockey retourne au talon des jockeys.

La vente aux enchères

Chaque joueur reçoit 10.000,— pour l'achat de chevaux et pour les paris. Prenez les six premières cartes-chevaux et vendez-les tour à tour aux enchères (naturellement vous pouvez enchérir aussi). L'enchère minimum pour chaque cheval est de 1.000,—. Le cheval est au dernier enchérisseur. Il reçoit la carte et paie en remboursant la somme à la caisse. En même temps il la note sur son formulaire de pari. Maintenant il reçoit des cartes-jockeys celle de dessus. Les deux cartes sont posées l'une sur l'autre de manière que les deux rangées de chiffres se trouvent l'une au-dessous de l'autre. Le joueur met ces cartes jumelles devant lui. Ce premier cheval occupe la piste 1, le suivant la piste 2 et ainsi de suite jusqu'au moment où tous les 6 chevaux ont trouvé leur propriétaire. On peut aussi acheter plusieurs chevaux mais pas plus de trois ce qui signifie que vous pouvez être là sans cheval – surtout en cas de beaucoup de participants. Cela ne doit pas être préjudiciable, surtout en cas de surenchères très élevées – et certes, vous pouvez vous rattraper sur les paris. Les chevaux non vendus retournent à l'écurie.

Les paris

Vous connaissez maintenant les chevaux qui sont à la ligne de départ et en tenant compte des techniques des jockeys vous pouvez juger de leurs chances et parier pour «victoire» ou «place» ou pour l'une ou l'autre.

Chaque joueur engage 3 paris: 1 pour «victoire» et 2 pour «place». Il inscrit ces paris dans son formulaire. Exemple:

Piste	cheval	victoire	place
1	Katzenbuckel		
2	Schlagobers		300,—
3	Napoléon		
4	Hallodri		
5	Moskito	1.000,—	
6	Lady Skunx		500,—

Le pari «victoire»

Celui qui croit qu'un cheval arrive au but le premier, parie pour victoire. S'il a raison, il gagne sa mise multipliée avec la cote d'arrivée pour «victoire», sinon il perd sa mise.

Le pari «place»

Celui qui croit qu'un cheval prend la deuxième ou la troisième place parie pour place. S'il a raison, il gagne sa mise multipliée avec la cote d'arrivée pour place.

Les cotes d'arrivée

Plus les chevaux se serrent vers le but, plus la cote de gain augmente. Elle dépend donc du cheval qui prend la seconde place. Les cotes sont indiquées le long des dernières 5 cases de la piste.

Exemple: Le vainqueur franchit la ligne d'arrivée. Si en ce moment un autre cheval se trouve sur la dernière case avant la ligne d'arrivée, la cote pour victoire est de 20 (20 fois la mise), pour place de 10 (10 fois la mise).

Si le troisième cheval arrive sur la 4e case avant le but, la cote est de 4 fois la mise. S'il arrive 6 cases avant le but ou encore plus en arrière, on ne gagne rien. En cas de victoire les propres chevaux obtiennent 4 fois leur prix d'achat, le cheval placé deuxième rapporte le double et celui placé troisième le simple prix d'achat.

La course

Le départ

Comme aux courses véritables les chevaux ne font pas toujours un beau départ. Vous jetez tous les 6 dés et les chevaux dont le numéro de piste est jeté avancent vers la ligne de départ (2 cases); les dés en question sont mis de côté. Vous jouez encore une fois avec les dés restants. Les chevaux dont le numéro de piste tombe maintenant avancent d'une seule case. Les chevaux dont le numéro n'est pas encore tombé restent sur leur place initiale

Exemple: Les 6 dés montrent les valeurs 1 – 1 – 4 – 5 – 6 – 6: les chevaux sur les pistes 1 – 4 – 5 – 6 avancent vers la ligne de départ, ceux sur les pistes 2 et 3 restent là. Ensuite on jette encore une fois deux dés qui indiquent un 2 et un 6. Avec cela le cheval sur la piste 2 avance d'une case tandis que celui sur la piste 3 reste là (parce que les dés n'ont pas montré un 3).

Pour marquer le nombre de courses joué on met un des 6 dés, le 1 vers le haut, sur la case «Runde» (course). A la prochaine course ce sera le 2, etc.

Sur la piste

Il faut encore jeter 2 dés, et cela pour les cases «Bahn» (piste) et «+». Jetez le dé «Bahn» et mettez-le sur la case «Bahn». Il indique le cheval qui commence la course et l'ordre dans lequel les autres chevaux le suivent.

Exemple: Le dé indique le 4. Le cheval sur la piste 4 commence. Suivent tour à tour les chevaux 5, 6, 1, 2 et 3.

En même temps on jette le 3e dé pour la case «+». Il indique de combien de cases chaque cheval peut avancer de plus dans cette course (vent arrière), cela veut dire que ce nombre de points est ajouté aux rangées de chiffres du cheval et du jockey. Les cartes-jockeys doivent être posées sur les cartes-chevaux de sorte que le jockey se trouve bien en selle afin qu'on puisse facilement additionner les deux rangées de chiffres: A la première course on additionne donc les chiffres du premier carré des cartes-jockeys et des cartes-chevaux. A la deuxième course on additionne les chiffres du deuxième carré, etc. Cette somme est encore augmentée du nombre de points du dé sur la case «+» dans chaque course.

Exemple: Sur la piste 4 Ernő Lundquist sur Katzenbuckel commence la course no 1 (8 + 0). Le dé sur la case «+» montre le 5. Katzenbuckel (8 + 0 + 5) avance donc de 13 cases.

Un jeu se compose de plusieurs courses. A chaque course:

1. le dé sur la case «Runde» doit indiquer la course correspondante,
2. il faut de nouveau jeter les dés pour fixer la piste sur laquelle la course commence,
3. la valeur «+» doit être fixée de nouveau par un coup de dé.

Ce dé en décide si une course se déroule rapidement ou traîne en longueur.

Au but

Quand un cheval franchit la ligne d'arrivée il est vainqueur. Les autres chevaux n'avancent plus et marquent ainsi leur place d'arrivée de sorte qu'on peut déjà procéder à la distribution des prix selon les cotes indiquées sur le plan-jeu. Si deux chevaux se trouvent à la même hauteur, leurs propriétaires doivent jouer la meilleure place aux dés.

Avec cela la première course est finie et les jockeys retournent. On bat les cartes de nouveau et la course suivante commence!

Règle originale retrouvée par la Collection Pierre & Bilou
Mise en page par François Haffner – octobre 2008

Un jeu de la collection

