

## But du jeu

Etre le plus riche au terme des 3 courses.

### 1. Préparation d'une course

Chacun prend les jetons-Paris 1, 1 et 2 de sa couleur. *Variante - on prend aussi les pions 0.*

Le jeton *Pace* (avec deux cravaches) est posé sur la case 18. On tire la carte supérieure du tas de cartes-chevaux, on la place au-dessus de la case correspondante du plateau; on place le pion cheval de même couleur sur la case 33, juste derrière la ligne de départ.

On continue ainsi en posant le deuxième cheval sur la case 32, puis 31, etc. jusqu'à ce qu'on ait tiré 7 cartes différentes et que les 7 chevaux soient placés, de la case 33 à la case 27. Ceci fait, on mélange les cartes cheval restantes (y compris les éventuelles cartes tirées en double) qui constituent la pioche.

### 2. Paris

Le plus riche commence à parier, on tire au sort en cas d'égalité. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Trois fois de suite, chacun va parier un jeton-Paris (0, 1, 1, ou 2) sur un cheval. Un joueur ne peut pas parier deux fois sur le même cheval, il doit donc parier sur trois chevaux différents.

*Variante - les jetons Paris sont placés face cachée (bluff!)*

### 3. Course

Le joueur ayant commencé à parier joue en premier, on continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il lance le dé, et choisit ensuite quel cheval avance (parmi ceux qui n'ont pas encore avancé ce tour). Le cheval avance du nombre de cases indiquées sur la carte-cheval, à côté du symbole obtenu aux dés. Pour signaler que le cheval a avancé, on pousse un peu sa

REINER KNIZIA

# Royal Turf



carte-cheval.

Un seul cheval étant autorisé par case, la longueur du déplacement est diminuée d'autant de cases nécessaires pour respecter ces conditions (même jusqu'à 0

case!)

Quand les 7 chevaux ont avancé, on recolle les cartes-chevaux au plateau, et on continue.

*Case Pace* - Le premier cheval arrivant ou dépassant la case 18 « Pace », bénéficie du jeton *Pace*, qui est placé sur sa case du plateau.

*Arrivée* - Les 3 premiers chevaux à arriver sont placés sur le podium 1, 2 et 3. La course s'arrête dès que le 3e cheval a franchi la ligne. A ce moment, le dernier cheval est posé sur la case podium 7.

### 4. Gains

*On révèle les jetons-Paris s'ils étaient face cachée (variante).*

On regarde sur la table des gains qui gagne combien.

- En ligne: nombre de jetons-Paris totaux posés pour un cheval

- En colonne: place du cheval à l'arrivée

- Dans le tableau: les gains pour les joueurs ayant parié sur ce cheval, à multiplier par la valeur du jeton pari. A la 3e course, les gains sont *doublés* !

Si le cheval a le jeton *Pace*, chaque joueur ayant parié sur lui gagne 100 de plus (pour un pari de 1) ou 200 (pour un pari de 2). Chaque joueur ayant misé sur le dernier cheval doit payer à la banque 100 (pour un pari de 1) ou 200 (pour un pari de 2). Si un joueur n'a pas assez, il paie ce qu'il peut.

### Nouvelle course

On recommence à la phase 1, après avoir mélangé toutes les cartes-chevaux.

Un jeu Alea - cette carte conçue par JesWeb - <http://jesweb.free.fr>



## But du jeu

Etre le plus riche au terme des 3 courses.

### 1. Préparation d'une course

Chacun prend les jetons-Paris 1, 1 et 2 de sa couleur. *Variante - on prend aussi les pions 0.*

Le jeton *Pace* (avec deux cravaches) est posé sur la case 18. On tire la carte supérieure du tas de cartes-chevaux, on la place au-dessus de la case correspondante du plateau; on place le pion cheval de même couleur sur la case 33, juste derrière la ligne de départ.

On continue ainsi en posant le deuxième cheval sur la case 32, puis 31, etc. jusqu'à ce qu'on ait tiré 7 cartes différentes et que les 7 chevaux soient placés, de la case 33 à la case 27.

Ceci fait, on mélange les cartes cheval restantes (y compris les éventuelles cartes tirées en double) qui constituent la pioche.

### 2. Paris

Le plus riche commence à parier, on tire au sort en cas d'égalité. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Trois fois de suite, chacun va parier un jeton-Paris (0, 1, 1, ou 2) sur un cheval. Un joueur ne peut pas parier deux fois sur le même cheval, il doit donc parier sur trois chevaux différents.

*Variante - les jetons Paris sont placés face cachée (bluff!)*

### 3. Course

Le joueur ayant commencé à parier joue en premier, on continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il lance le dé, et choisit ensuite quel cheval avance (parmi ceux qui n'ont pas encore avancé ce tour). Le cheval avance du nombre de cases indiquées sur la carte-cheval, à côté du symbole obtenu aux dés. Pour signaler que le cheval a avancé, on pousse un peu sa

REINER KNIZIA

# Royal Turf



carte-cheval.

Un seul cheval étant autorisé par case, la longueur du déplacement est diminuée d'autant de cases nécessaires pour respecter ces conditions (même jusqu'à 0

case!)

Quand les 7 chevaux ont avancé, on recolle les cartes-chevaux au plateau, et on continue.

*Case Pace* - Le premier cheval arrivant ou dépassant la case 18 « Pace », bénéficie du jeton *Pace*, qui est placé sur sa case du plateau.

*Arrivée* - Les 3 premiers chevaux à arriver sont placés sur le podium 1, 2 et 3. La course s'arrête dès que le 3e cheval a franchi la ligne. A ce moment, le dernier cheval est posé sur la case podium 7.

### 4. Gains

*On révèle les jetons-Paris s'ils étaient face cachée (variante).*

On regarde sur la table des gains qui gagne combien.

- En ligne: nombre de jetons-Paris totaux posés pour un cheval

- En colonne: place du cheval à l'arrivée

- Dans le tableau: les gains pour les joueurs ayant parié sur ce cheval, à multiplier par la valeur du jeton pari. A la 3e course, les gains sont *doublés* !

Si le cheval a le jeton *Pace*, chaque joueur ayant parié sur lui gagne 100 de plus (pour un pari de 1) ou 200 (pour un pari de 2). Chaque joueur ayant misé sur le dernier cheval doit payer à la banque 100 (pour un pari de 1) ou 200 (pour un pari de 2). Si un joueur n'a pas assez, il paie ce qu'il peut.

### Nouvelle course

On recommence à la phase 1, après avoir mélangé toutes les cartes-chevaux.

Un jeu Alea - cette carte conçue par JesWeb - <http://jesweb.free.fr>

