

OBJECTIF: Chaque manche, les cartes Course font avancer 3 chevaux, puis les joueurs effectuent tour à tour une Action. Dès que 3 chevaux ont terminé la course, les joueurs calculent leurs gains. Celui qui a le plus d'argent remporte la partie !

MISE EN PLACE:

- Placez les 3 cartes Piste en ligne pour créer la Piste.
- Choisissez le côté (A) ou (B) pour chaque carte Cheval, puis alignez-les verticalement sur la case Départ. Le côté (A) est conseillé pour votre première course.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS

6 CHEVAUX SUR
la Case Départ



2 La Piste est à la fois une grille sur laquelle les chevaux se déplacent, mais sert aussi à suivre l'argent des joueurs.

- Choisissez un Premier Joueur.
- Le Premier Joueur choisit une couleur et prend la carte Marqueur Argent correspondante. Il la place sur la case « 8 » de la Piste avec le côté ayant uniquement une flèche pointant vers le « 8 ». Tous les autres joueurs choisissent chacun un Marqueur Argent et les placent sur la case « 9 ».
- Chaque joueur prend les 2 cartes Pari de la même couleur que son Marqueur Argent, et les place devant lui.

- Mélangez face cachée les 4 cartes Pari de Départ et distribuez-en 1 à chaque joueur. Prenez connaissance de vos Paris de Départ et placez ensuite la carte face cachée devant vous (avec le rappel des actions de l'action visible). Rangez les cartes de Paris de Départ non utilisés.

- Placez la carte Bookmaker à côté de la Piste, en laissant suffisamment de place pour les cartes Pari.



- Le Premier Joueur prend les 4 cartes Course.



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE:

- RÉVÉLEZ LES CARTES COURSE:** Le Premier Joueur mélange et tourne au hasard les 4 cartes Course, puis les retourne une par une en formant une ligne. Seule la partie haute des cartes Course compte durant chaque manche. Ignorez la partie du bas.

Les cartes Course indiquent les choses suivantes :

- Le cheval qui avance de 3 cases.
- Les deux chevaux qui avancent d'1 case.
- Les actions qui peuvent être choisies.

EXEMPLE DE COURSE RÉVÉLÉE



- AVANCEZ LES 3 CHEVAUX DE LA QUATRIÈME CARTE RÉVÉLÉE EN PROCÉDANT COMME SUIT :**

Regardez où se trouve l'icône ➤ sur la troisième carte

Course. L'icône pointe un cheval sur la **quatrième carte**. Ce cheval avance de 3 cases.

- Les deux autres chevaux de la quatrième carte avancent d'1 case chacun.

SEULES les cartes Course peuvent faire passer la ligne d'arrivée à un cheval.

Utilisez la partie image des cartes Cheval pour indiquer leur position sur la Piste.

EXEMPLE UTILISANT LA COURSE RÉVÉLÉE PLUS HAUT

L'icône ➤ de la troisième carte Course pointe vers le 2 de la quatrième carte.

- 1 +1
- 2 +3
- 3 +1



Si plusieurs chevaux traversent la ligne d'arrivée en même temps, le numéro de cheval le plus bas termine la course en premier.

3. EFFECTUEZ DES ACTIONS: En commençant par le premier joueur, puis chacun son tour dans le sens horaire, les joueurs effectuent une **Action**. Les Actions possibles et les chevaux pouvant en bénéficier dépendent des éléments présents sur les cartes Course :

- le numéro de cheval (pour Avancer, Parier, Capacité)
- au moins une icône Action (pour Argent, Manger)

Une fois votre Action terminée, vous devez retourner face cachée une des cartes Course restantes contenant l'icône d'Action ou le numéro de cheval lié à l'Action effectuée.

Avancer: Avancez un cheval de X cases, X étant le nombre de fois que ce cheval apparaît sur le haut des cartes Course.

EXEMPLE: La Course révélée plus haut permet à l'un des chevaux ci-dessous d'avancer de la manière suivante :

- 1 +3
- 2 +2
- 3 +2
- 4 +3
- 5 +1
- 6 +1

L'icône Avancer est également utilisée dans les Capacités des chevaux et sur les objets de Concession, et est accompagnée d'un nombre.

Exemple:
+2 -1

Parier: Placez ou augmentez un Pari de 3\$ sur un cheval apparaissant sur le haut des cartes Course. Réduisez votre Argent sur la Piste Argent, puis choisissez entre A et B:

- Placez une de vos cartes Pari avec le côté 3\$ qui touche la partie de la carte Bookmaker correspondant au cheval sur lequel vous pariez.
- Augmentez un pari déjà placé. Tournez ou retournez votre carte Pari sur le prochain incrément de 3\$ (12\$ est le montant maximal de Pari sur un cheval).

+ \$2 Vous devez payer des frais supplémentaires de 2\$:

- si le cheval est sur la case 8 ou 9 de la Piste.
- pour chaque carte Pari des adversaires si vous placez une nouvelle carte Pari sur ce cheval.



(ACTIONS, suite)

 **Argent:** Augmentez votre Argent sur la Piste du total d'Argent qui apparaît sur le haut des cartes Course.

 **Capacité:** Appliquez les effets du texte d'une carte Cheval parmi ceux qui apparaissent sur le haut des cartes Course.

 **Manger:** Vous pouvez utiliser un objet de Concession parmi ceux listés sur le dos de votre carte Pari de Départ pour chaque  qui apparaît sur le haut des cartes Course. Payez le prix de chaque objet en réduisant votre argent sur la Piste et déplacez un cheval en fonction de votre choix.

4. PRÉPAREZ-VOUS POUR UNE NOUVELLE MANCHE:

Quand tous les joueurs ont effectué une action, le joueur à gauche du Premier Joueur prend les 4 cartes Course et devient le nouveau Premier Joueur pour la manche suivante.



EXEMPLE DE BOOKMAKER

BOOKMAKER.
Le montant du pari le plus proche de la carte Pari permet de suivre les paris de chaque joueur (voir ci-dessous).



A choisit l'action Avancer et déplace le Cheval 1 de trois cases sur la Piste (puisque il y a 3 1 apparaissant sur le haut des cartes Course). Il choisit ensuite de retourner la quatrième carte Course.

B choisit l'action Argent  Il gagne 4\$ car les cartes Course 1 et 3 contenant l'icône  sont encore révélées. Il choisit ensuite de retourner la troisième carte Course.

C choisit l'Action Pari et mise sur le Cheval 5. Il paie 7\$ (3\$ +2 +2, puisque le Cheval 5 est sur la case «9» et **B** a déjà un Pari sur le Cheval 5). Elle retourne ensuite la première carte Course qui est la seule à contenir le cheval 5.



Cheval 4 \$2 : -1, mais choisit à la place l'action Manger. Elle paye 2\$ pour réaliser l'action du haut de sa carte Pari de Départ. Grâce à cela, elle choisit d'avancer le Cheval 2 d'1 case.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMpte DES POINTS:

La partie se termine dès que le troisième cheval franchit la ligne d'arrivée (case 9 de la Piste). Les joueurs révèlent alors leurs Paris de Départ et les multiplient par les Cotes des 3 chevaux qui ont terminé la course. Faites ensuite de même pour les Paris placés sur la carte Bookmaker et ajoutez l'Argent restant pour avoir le total. Le joueur avec le plus d'argent remporte la partie ! En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité partagent la victoire.

EXEMPLE DE DÉCOMpte:

Le multiplicateur des COTES dépend de la position finale des chevaux. La cote est rappelée en haut de chaque cheval.



JOUEUR	PARIS DE DÉPART	PARIS PUBLICS	ARGENT	SCORE
			0 + 18 + 18 + 7	
	0 x \$2=\$0 9 x \$2=\$18	1 9 9 x \$2=\$18	\$7	= \$43
	2 x \$2=\$4 9 x \$2=\$18	3 3 5 6 0 x \$3=\$0 9 x \$6=\$54	\$9	= \$85
	0 x \$2=\$0 0 x \$2=\$0	5 3 9 x \$3=\$27	\$0	= \$27
	2 x \$1=\$2 0 x \$1=\$0 0 x \$1=\$0	2 6 0 x \$6=\$0	\$9+2	= \$13

Argent « Fin de Partie » de la carte Pari de Départ

CLARIFICATIONS SUPPLÉMENTAIRES:

- Le cheval « en-tête » est celui qui est devant et n'a pas encore fini la course.
- Un cheval qui a fini la course sera retiré de la partie jusqu'au décompte des scores. Vous ne pouvez jamais parier sur ou utiliser la capacité d'un cheval qui a fini la course.
- Pour effectuer une Action nécessitant de l'Argent, vous devez en avoir suffisamment.

AUTEUR: Chris Handy

DÉVELOPPEUR: John Brieger

ÉDITION DES RÈGLES: Breeze Grigas

ILLUSTRATIONS: Clau Souza

TRADUCTION: Valentin Le Lay

ADAPTATION GRAPHIQUE: Clément Marty, Antoine Morandi



www.perplext.com



matagot-friends.com