

## LE SUPER CRACK

### REGLE DU JEU

Le but de ce jeu est de devenir propriétaire d'une écurie de chevaux de course de même couleur grâce à des victoires et des paris réussis.

### La banque

Le responsable peut être l'un des joueurs. Après avoir disposé les billets de banque et les « cartes propriétaires » devant lui, ainsi que les cartes spéciales en tas, faces cachées, à côté de la piste, le banquier distribue 20 000 F à chaque joueur de la façon suivante :

- 1 chèque de 10 000 F
- 2 billets de 2 000 F
- 4 billets de 1 000 F
- 3 billets de 500 F
- 5 billets de 100 F

### Achat des chevaux

Chaque joueur jette le dé. Le joueur ayant obtenu le maximum de points achète le cheval de son choix suivant le barème ci-après. Le banquier joint au cheval une carte de propriétaire. Le numéro de cette carte désigne la place du cheval sur la ligne de départ. Les achats se poursuivent suivant les dés, comme ci-dessus. La vente cesse par manque d'acheteurs.

cheval couleur indifférente	même couleur	même couleur	même couleur
1er cheval 2 000 F	2e cheval 4 000 F	3e cheval 6 000 F	4e cheval 10 000 F

### Depart et handicap

Le banquier distribue 4 cartes spéciales à chacun des joueurs, faces cachées. Chacun va agir suivant l'indication donnée par ces cartes.

Exemple : un joueur a **2 cartes bleues** de recul. Il fait reculer dans la zone rouge un ou plusieurs de **ses chevaux** suivant les nombres indiqués. Il a aussi **1 carte rouge et une verte**. Avec la **rouge**, il fait reculer le cheval de son choix mais il peut aussi garder cette carte afin d'influencer le déroulement de la course elle-même. Avec la **verte**, le joueur peut l'utiliser tout de suite afin de réduire le handicap de l'un de ses chevaux ou la conserver pour la course elle-même.

Les cartes utilisées sont replacées sous le paquet de cartes.

### Frais d'engagement

Les chevaux sont en place. Les propriétaires dont le ou les chevaux ont été pénalisés (placés dans la zone rouge) doivent régler à la banque le montant de cette pénalité.

Exemple : un cheval reculé de 6 cases fera payer à son propriétaire 600 F.

### Les paris

Chaque joueur va tenter de gagner au « tiercé » en pariant sur les **couleurs** des trois premiers chevaux placés à l'arrivée. Il achète à la banque, suivant le barème ci-après, des jetons de couleur qui seront les preuves de son pari.

Exemple : un joueur pense que les trois premiers seront deux jaunes et un bleu ; il peut acheter deux jetons jaunes et un bleu pour 200 F, mais il peut aussi augmenter ses chances en achetant 4, 5 ou 6 jetons.

Chaque joueur ne peut effectuer qu'un **seul pari** par course.

### Prix des paris

3 jetons : 200 F

4 jetons : 500 F

5 jetons : 1 000 F

6 jetons : 2 000 F

Si au cours d'une partie un joueur prend une carte « **pion noir** », il reçoit ce pion de la banque et le joint aux jetons de son pari. Ce jeton remplace **n'importe quelle couleur** pour l'arrivée. C'est une chance énorme pour gagner le « tiercé ».

### La course

Chaque propriétaire défend ses propres chevaux. Pour déterminer le premier à le faire, les joueurs jettent le dé. Celui qui obtient le meilleur chiffre commence la course. Il jette le dé pour chacun de ses chevaux dans l'ordre croissant de leurs numéros et les fait avancer du nombre de points respectifs obtenus.

Exemple : un joueur possède les chevaux 2, 9, 13. Il jette le dé, obtient 4, il avance donc le cheval n° 2 de 4 cases, puis jette de nouveau le dé, obtient 6 et avance le cheval n° 9 de 6 cases et ainsi de suite.

## **SPRINT**

Si un joueur tire une carte marquée **SPRINT**, il envoie son cheval directement à l'avant-dernière case, et devra faire un 1 pour le faire arriver.

## **JOKER**

Quand un cheval tombe dans la rivière ou dans la haie, il doit obtenir un 1 sur le dé pour en sortir, à moins que son propriétaire ne possède un **JOKER** qui lui permet de poursuivre la course.

Quand un cheval tombe sur une case marquée d'une astérisque \*, le propriétaire prend une carte spéciale et agit suivant les indications portées sur celle-ci. Il la replace ensuite sous le paquet.

## **Arrivée**

A proximité de la ligne d'arrivée, les chevaux doivent tomber exactement sur cette ligne pour faire partie des gagnants.

Exemple : un cheval est à 4 cases de la ligne d'arrivée. Son propriétaire doit obtenir un 4 sur le dé pour que son cheval arrive. S'il fait un 6, le cheval avancera de 4 cases et reculera de 2 cases. Il devra faire ensuite un 2 pour arriver.

## **Résultat**

Les trois premiers chevaux sont arrivés. Les cartes spéciales non utilisées doivent être replacées sous le paquet. Quand les paris et les primes seront réglés par la banque, les joueurs pourront tenter d'acheter d'autres chevaux, de se les céder en vente libre ou proposer des enchères si un propriétaire est menacé de faillite.

## **Gains des paris**

Chaque joueur peut constater s'il possède les couleurs des trois chevaux gagnants dans ses jetons de paris.

Les rapports versés par la banque sont proportionnels à la mise effectuée par le joueur (le pion noir n'entre pas en compte).

Exemple : un joueur a acheté 4 jetons : 2 jaunes, 1 bleu, 1 vert. Il a touché un pion noir grâce à une carte. Les trois chevaux gagnants sont : 2 jaunes, 1 rouge ; le pion noir permet au joueur de gagner le tiercé, mais son rapport sera basé sur les quatre jetons initialement joués.

Arrivée des 3 premières couleurs	Rapport ou 3 jetons 200 F	Rapport ou 4 jetons 500 F	Rapport ou 5 jetons 1 000 F	Rapport ou 6 jetons 2 000 F
3 couleurs différentes	50 000	10 000	5 000	2 000
2 même couleurs et autre	100 000	50 000	10 000	5 000
3 même couleurs	200 000	100 000	50 000	10 000

### Gains des chevaux gagnants

La banque verse une prime à chacun des propriétaires des trois chevaux gagnants. Cette somme est proportionnelle à la puissance de l'écurie.

	Ecurie différ. couleur	si 2 chevaux de même couleur	si 3 chevaux de même couleur	si 4 chevaux de même couleur
au 1er	5 000	7 000	10 000	15 000
au 2e	3 000	5 000	7 000	10 000
au 3e	1 000	2 000	3 000	5 000

Exemple : le propriétaire du cheval classé 1er a deux autres chevaux de la même couleur que celui-ci dans son écurie : trois chevaux identiques : 10 000 F.

Exemple : le propriétaire du cheval classé 1er n'a que ce cheval de cette couleur, les autres étant différents, gagné 5 000 F.

Exemple : le propriétaire dont les chevaux sont arrivés 1er et 3e cumule les sommes.

**SERA DECLARE « SUPER CRACK » le premier joueur ayant gagné 100 000 F avec une écurie complète (soit 4 chevaux de même couleur).**