

LA TRIPLÉ COURONNE

**ENFIN UN JEU DE SOCIÉTÉ QUI VOUS FAIT
DECOUVRIR LA RÉALITÉ D'UN GRAND SPORT DE
COMPÉTITION!**

Apprenez à mieux connaître en vous amusant le monde fascinant des courses de chevaux en devenant propriétaire d'une écurie de courses. La conception des plans de batailles de vos pur-sangs, la sélection de jockeys et la gestion de vos paris font partie de vos activités. Comme dans la réalité, tous les chevaux ont leurs traits caractéristiques et certains sont meilleurs que d'autres. Ainsi le jeu se joue sans dés et les pur-sangs se "déplacent" selon leurs dispositions individuelles: certains aiment la course en avant ... d'autres préfèrent la course d'attente ... Mais, d'autres facteurs interviennent aussi tels que les aléas de la course ou la préparation physique du cheval, et cela, par le truchement de "Cartes de Course" et de "Cartes d'Entraînement et de Chance". Il n'est donc pas garanti que le meilleur gagne, et les "outsiders" vous réserveront des surprises!

Laissez-vous griser par la compétition, et clamez comme tout propriétaire et tant de parieurs votre ... joie de gagner!

Nombre de joueurs: 2 à 6. Un 7ème joueur peut participer s'il assume uniquement le rôle de banquier.

Age des joueurs: enfants, à partir de 7 ans, et adultes (le jeu prévoit 3 versions de complexité croissante).

Objet du jeu: gérer une écurie de course en achetant, vendant louant, assurant et faisant courir vos chevaux; favoriser la carrière de vos jockeys préférés; et finalement, comme tout turfiste qui se respecte: parier.

Buts du jeu: non seulement gagner le plus d'argent (LE VAINQUEUR DU JEU), mais encore remporter les prestigieux trophées suivants:

- *La Cravache d'Or*, accordée au propriétaire associé au jockey détenteur du plus grand nombre de victoires,
- *Le Cheval d'Or*, attribué au propriétaire du cheval ayant rapporté le plus d'argent,
- *La Coupe d'Or*, remise au propriétaire du cheval ayant gagné la dernière course, le Championnat du Monde, et, récompense suprême dont rêve tout un chacun ...

La Triple Couronne, décernée au VAINQUEUR DU JEU qui aurait remporté au cours de la même partie les 3 palmes d'Or précitées.

Durée du jeu: le jeu prévoit 4 programmes différents de durée croissante:

- Programme d'Initiation (durée approximative 1 heure pour 4 joueurs)
- Programme Réduit (durée approximative 2 heures pour 4 joueurs)
- Programme Complet (durée approximative 4 heures pour 4 joueurs)
- Programme Marathon (durée approximative 6 heures pour 4 joueurs)

Comment commencer à jouer? Prenez le "Livret des Courses" et distribuez aux autres joueurs les "Feuillets des Programmes". Suivez point par point les instructions des règlements car ceux-ci ont été conçus de sorte que vous puissiez jouer au fur et à mesure que vous avancez dans votre lecture.

LE JEU COMPREND

- un champ de course comportant:
 - une piste
 - 2 emplacements pour les "Cartes de Course" et pour les "Cartes d'Entrainement et de Chance"
 - 4 lices qui rappellent l'ordre de priorité des couleurs (à lire de gauche à droite)
 - un paddock (où se placent tous les chevaux avant la course)
 - l'enclosure des vainqueurs (où se placent après la course, par ordre d'arrivée, les chevaux recevant des prix)
- un tableau d'affichage indiquant:
 - les "avances" des chevaux selon leurs sommes rapportées
 - les noms et âges des chevaux
 - les sommes rapportées par cheval
 - les noms des jockeys
 - le nombre de victoires par jockey
 - le numéro du "déplacement" des chevaux
- 24 marqueurs pour indiquer les sommes rapportées par cheval
- 12 marqueurs pour indiquer le nombre de victoires par jockey
- 1 marqueur pour indiquer le numéro des "déplacements" des chevaux
- le "Livret des Courses" contenant les Règlements et les Programmes d'"Initiation", "Réduit", "Complet" et "Marathon" et le "Catalogue des Chevaux"
- 6 "Feuillets des Programmes" contenant le "Résumé des Règlements", les Programmes d'"Initiation", "Réduit", "Complet" et "Marathon" et le "Catalogue des Chevaux"
- 24 "Cartes de Chevaux"
- 50 "Cartes de Course" jaunes
- 50 "Cartes d'Entrainement et de Chance" rouges
- 12 "Cartes de Jockey"
- 18 "Cartes d'Assurance"
- 24 pions-chevaux en plastique de 6 couleurs différentes (Bleu, Blanc, Rouge, Jaune, Vert et Noir)
- 1 Cravache d'Or
- 1 Cheval d'Or
- 1 Coupe d'Or
- 1 Triple Couronne
- 144 billets de banque:

24 billets de	5 000 F
24 billets de	10 000 F
24 billets de	50 000 F
24 billets de	100 000 F
24 billets de	500 000 F
12 billets de	1 000 000 F
12 billets de	5 000 000 F
- Soit un capital bancaire total de 87 960 000 F



LIVRET DES COURSES

- **Introduction (page 2)**
- **Règlement et Programme d'Initiation (pages 3 à 6)**
- **Règlement et Programme Réduit (pages 7 à 13)**
- **Règlement et Programmes Complet et Marathon
(pages 15 à 29)**
- **Catalogue des Chevaux (pages 31-32)**

Introduction

Si vous n'avez encore jamais joué à "LA TRIPLE COURONNE", commencez par le "Règlement pour le Programme d'Initiation".

Une fois familiarisé avec le déroulement des courses, vous pourrez vous lancer dans le "Règlement pour le Programme Réduit" qui est plus élaboré. Il vous suffira de vous concentrer sur les règles nouvelles par rapport au "Règlement pour le Programme d'Initiation": celles-ci sont imprimées en **caractères gras**.

Enfin, lorsque vous serez devenu joueur chevronné, et souhaiterez passer au stade de professionnel, vous vous attaquerez au "Règlement pour le Programme Complet et pour le Programme Marathon". Il vous suffira de vous concentrer sur les règles nouvelles par rapport au "Règlement pour le Programme Réduit": celles-ci sont imprimées en **caractères gras**.

* * *

Remarque 1: Suivez point par point les instructions des règlements car ceux-ci ont été conçus de sorte que vous puissiez jouer au fur et à mesure que vous avancez dans votre lecture.

Remarque 2: Pour éviter toute ambiguïté, les règlements sont abondamment illustrés par des exemples et des schémas auxquels les renvois sont nombreux. Pour une lecture plus rapide, il est conseillé aux joueurs de ne les prendre en considération que s'ils ont un doute sur l'interprétation d'une règle.

Remarque 3: Les programmes "Complet" et "Marathon" se jouent avec le même règlement.

Remarque 4: La compétition pour les 3 palmes d'Or et *La Triple Couronne* a lieu dans les programmes "Complet" et "Marathon".

REGLEMENT POUR LE "PROGRAMME D'INITIATION"

I - ROLE DU BANQUIER:

Un des joueurs assume le rôle de banquier durant toute la partie. Il a 3 missions:

1ère mission: gérer l'argent de la banque.

A) Distribution d'argent: Chaque joueur reçoit de la banque, au début de la partie, 2 billets de 1 000 000 F. Soit un total de 2 000 000 F.

B) Distribution des prix: A l'issue de chaque course, le banquier verse aux propriétaires des chevaux recevant des prix, les allocations dont le montant figure sur le "Programme d'Initiation" (voir "Livret des Courses" p.6 ou "Feuillets des Programmes" p.3): cette somme tient compte du nombre de joueurs.

Exemple: si 4 joueurs participent à la 3ème course, la banque verse 600 000 F au propriétaire du cheval arrivé 1er, 400 000 F au 2ème, 200 000 F au 3ème, mais il n'y a pas d'allocation pour la 4ème place (voir schéma 1(a) ci-dessous).

SCHÉMA 1: PROGRAMME D'INITIATION

3ème course: PRIX DE FRANCE. Pour chevaux de 4 et 5 ans. ← (b)

Prix (Milliers de F) \ Nombre de joueurs	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	600	600	600	600	600
Deuxième prix	400	400	400	400	400
Troisième prix		200	200	200	200
Quatrième prix				100	100

↑
(a)

2ème mission: distribuer les écuries.

Le banquier distribue à chaque joueur une écurie - soit 4 "Cartes de Chevaux" de couleur identique: Bleu, Blanc, Rouge, Jaune, Vert ou Noir (voir schéma 4(a) p.5) - par tirage au sort ou selon les affinités de chacun.

3ème mission: tenir à jour sur le "Tableau d'Affichage" le "Compteur des Déplacements" qui indique le numéro du "déplacement" des chevaux.

(Nous verrons plus loin que chaque "Carte du Cheval" indique, entre autres choses, de combien de cases le cheval avance à chacun des 12 "déplacements" prévus).

Avant le départ de chaque course, le banquier met à 1 le "Compteur des Déplacements" qui se trouve au bas du "Tableau d'Affichage" (voir schéma 2(a) p.4). Pendant la course, il le tiendra à jour en faisant avancer le marqueur d'une case à chaque fois que tous les chevaux de la course se seront déplacés et annoncera à voix haute, le numéro du nouveau "déplacement" à effectuer.

SCHEMA 2: TABLEAU D'AFFICHAGE

TABLEAU D'AFFICHAGE
Compteur des Sommes Reportées par Cheval (en milliers de F)

AGE	CHEVAUX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2 ANS	2 ANS 1												
	2 ANS 2												
	2 ANS 3												
	2 ANS 4												
3 ANS	3 ANS 1												
	3 ANS 2												
	3 ANS 3												
	3 ANS 4												
4 ANS	4 ANS 1												
	4 ANS 2												
	4 ANS 3												
	4 ANS 4												
5 ANS	5 ANS 1												
	5 ANS 2												
	5 ANS 3												
	5 ANS 4												

Compteur de Nombre de Victoires par Jockey

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Compteur des Déplacements

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

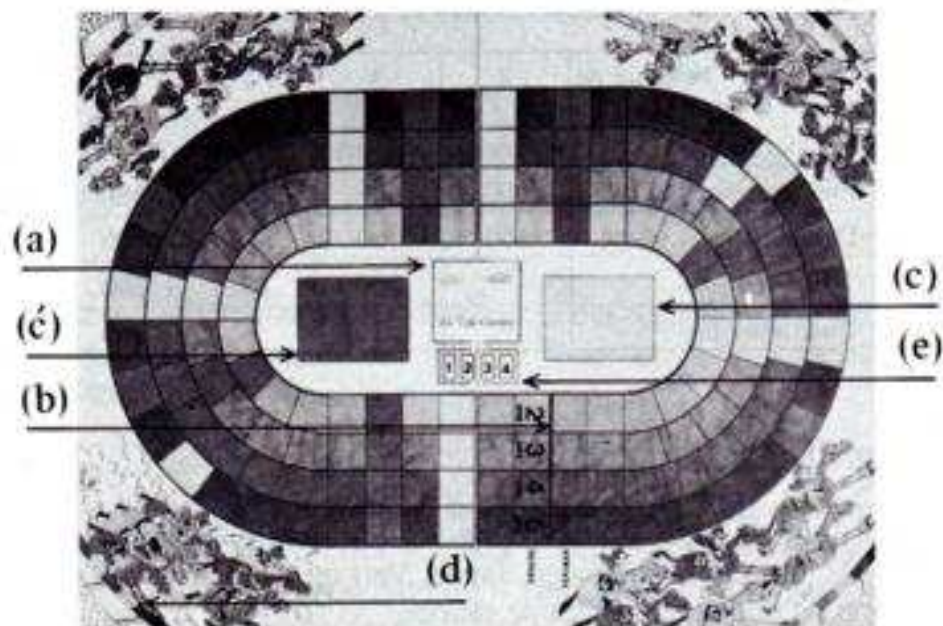
(b) [indicated on the left of the main table]

(a) [indicated by an arrow pointing to the displacement counter]

II - DEROULEMENT DES COURSES:

1) Le banquier range les pions-chevaux dans le paddock situé au centre du champ de courses (voir schéma 3(a) ci-dessous).

SCHEMA 3: CHAMP DE COURSES



2) Détermination des partants. Les joueurs vérifient sur le "Programme d'Initiation" (voir "Livret des Courses" p.6 ou "Feuillets des Programmes" p.3) les conditions de qualification à la course et déterminent leurs partants parmi leurs chevaux qui remplissent les conditions d'âge (voir schéma 1(b) p.3). Ils sortent du paddock le(s) petit(s) pion(s)-cheval(-aux) d'une couleur identique à celle indiquée sur les "Cartes des Chevaux" (voir schéma 4(a) p.5) et placent leur(s) partant(s) derrière la ligne de départ (voir schéma 3(b) ci-dessus) en respectant les couloirs d'âge (les 2 ans dans le couloir pour 2 ans à l'intérieur, les 5 ans dans le couloir pour 5 ans à l'extérieur, etc.). La course se joue corde à gauche dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et s'achève après un tour de piste révolu.

- 3) Le banquier vérifie que les jeux de 50 "Cartes de Course" jaunes et de 50 "Cartes d'Entraînement et de Chance" rouges sont au complet. Il les bat et les place retournés dans les 2 emplacements prévus (voir schéma 3 (c) et (c') p.4) au centre du champ de courses.
- 4) Le banquier met à 1 le "Compteur des Déplacements" sur le "Tableau d'Affichage" (voir schéma 2(a) p.4).
- 5) Départ de la course. Les chevaux se déplacent selon 3 critères:

- (a) leur âge: les plus jeunes d'abord. On déplacera donc les 2 ans, puis les 3 ans, les 4 ans et enfin les 5 ans;
- (b) leur couleur (voir schéma 4(a) ci-dessous): les Bleus passent en premier, puis les Blancs, les Rouges, les Jaunes, les Verts, et enfin les Noirs;


Exemple: (a) un cheval de 4 ans noir se déplacera avant un cheval de 5 ans bleu alors que, (b) dans la même catégorie d'âge, un cheval bleu se déplacera avant un cheval noir.

N.B.: Les 4 lices placées aux quatre coins de la piste rappellent l'ordre de priorité des couleurs (à lire de gauche à droite), (voir schéma 3(d) p.4). On peut également se référer à la liste des chevaux qui figure sur le "Tableau d'Affichage" (voir schéma 2(b) p.4) et sur le "Catalogue des Chevaux" (voir "Livret des Courses" p.31 ou "Feuillets des Programmes" p.11), et qui, lue de haut en bas, indique leur ordre de déplacement.

- (c) leurs "Cartes de Chevaux" qui indiquent le nombre de cases (de 1 à 6) qu'ils parcourent à chaque "déplacement".

Exemple: le cheval Danseuse Etoile commencera sa course par un 3 (il avance de 3 cases). Au tour suivant, il avancera à nouveau de 3 cases, puis de 4, et ainsi de suite (voir schéma 4(b) ci-dessous).

SCHEMA 4: CARTE DU CHEVAL



DANSEUSE ETOILE
 Age: 2 ans
 Total des points: 33

Prix (Milliers de F)	Programme	
	Complet	Marathon
conseillé	2 200	2 900
de réserve	1 100	1 400

COTE: 3

(b) →

3	3	4	4	2	3	2	3	2	1	2	4
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

N.B.: Le respect de l'ordre du déplacement des chevaux est crucial pour le bon fonctionnement du jeu. Pour faciliter le déroulement de la partie, les joueurs peuvent s'asseoir autour de la table de jeu, dans l'ordre de la couleur des écuries (Bleu, Blanc, Rouge, Jaune, Vert et Noir), et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

- 6) Lorsque tous les chevaux se sont déplacés, le banquier avance d'un point le marqueur du "Compteur des Déplacements" et annonce à voix haute le numéro du nouveau "déplacement".

7) A chaque fois qu'un cheval atteint une case jaune de "Carte de Course" ou rouge de "Carte d'Entraînement et de Chance", son propriétaire tire la carte correspondante et en lit le contenu à voix haute (tout joueur souhaitant en vérifier l'authenticité pourra le faire). Il se conforme ensuite à ce qu'elle stipule (avance ou recule son cheval, tire de nouvelles cartes s'il y a lieu, reçoit de l'argent ou en paye à la banque). Il remet enfin la carte au banquier qui collecte l'ensemble des cartes tirées au cours de la course, sauf s'il s'agit d'une "Carte de Course" comportant une annotation "Conservez cette carte".

8) La course s'achève lorsque la ligne d'arrivée (voir schéma 3(b) p.4) est franchie par les 1, 2, 3 ou 4 chevaux recevant des prix (voir schéma 1(a) p.3). L'arrivée des chevaux est jugée par ordre de passage de la ligne d'arrivée, et dans le respect de l'ordre de déplacement des chevaux. Si les 12 "déplacements" ne suffisent pas pour passer la ligne d'arrivée, le banquier remet à 1 le "Compteur des Déplacements" puis le mettra sur 2, et ainsi de suite: les joueurs jouent jusqu'à l'arrivée de tous les chevaux recevant des prix.

9) Les chevaux recevant des prix sont placés par ordre d'arrivée, dans les emplacements prévus (voir schéma 3 (e) p.4) dans l'enclosure des vainqueurs.

10) Le banquier paie les prix aux propriétaires des chevaux recevant des allocations en suivant les informations fournies par le "Programme d'Initiation".

Course suivante: Se référer à nouveau aux points 1 à 10 du "Déroulement des Courses".

A l'issue de la dernière course est déclaré **VAINQUEUR DU JEU** le joueur qui a le plus d'argent liquide (ne pas tenir compte des valeurs potentielles des chevaux).

PROGRAMME D'INITIATION

1ère course: PRIX DU PREMIER PAS. Pour chevaux de 2 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix		200	200	200	200
Troisième prix				100	100

2ème course: PRIX DU HARAS DU PIN. Pour chevaux de 3 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix		200	200	200	200
Troisième prix				100	100

3ème course: PRIX DE FRANCE. Pour chevaux de 4 et 5 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	600	600	600	600	600
Deuxième prix	400	400	400	400	400
Troisième prix		200	200	200	200
Quatrième prix				100	100

REGLEMENT POUR LE "PROGRAMME REDUIT"

I - ROLE DU BANQUIER:

Un des joueurs assume le rôle de banquier durant toute la partie. Il a 3 missions:

1ère mission: gérer l'argent de la banque.

A) Distribution d'argent: Chaque joueur reçoit de la banque, au début de la partie, 2 billets de 1 000 000 F. Soit un total de 2 000 000 F.

B) Distribution des prix: A l'issue de chaque course, le banquier verse aux propriétaires des chevaux recevant des prix, les allocations dont le montant figure sur le "Programme Réduit" (voir "Livret des Courses" p.13 ou "Feuillets des Programmes" p.4): cette somme tient compte du nombre de joueurs.

Exemple: si 2 joueurs participent à la 4ème course, la banque verse 400 000 F au propriétaire du cheval arrivé 1er, 300 000 F au 2ème mais il n'y a pas d'allocation pour les 3ème et 4ème places (voir schéma 1(a) ci-dessous).

SCHEMA 1: PROGRAMME REDUIT

4ème course: PRIX DE L'ESPERANCE. Pour tous chevaux ayant rapporté 0 F. ← (b)

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs	2	3	4	5	6
		joueurs	joueurs	joueurs	joueurs	joueurs
Premier prix		400	400	400	400	400
Deuxième prix		300	300	300	300	300
Troisième prix			200	200	200	200
Quatrième prix					100	100

(a)

C) Gestion des droits d'entrée à la course: Avant le départ, le banquier fait payer aux propriétaires des partants les droits d'entrée à la course, qui s'élèvent pour chaque cheval à 10 % du 1er prix de la course.

Exemple: le droit d'entrée par cheval pour la 4ème course est de $0,1 \times 400\,000$ soit 40 000 F.

A l'issue de la course, le banquier verse 75% du total des droits d'entrée perçus au propriétaire du vainqueur et les 25 % restants au propriétaire du 2ème.

Exemple: si la 4ème course est courue par 8 chevaux, le montant total des droits d'entrée s'élève à 320 000 F. Le propriétaire du gagnant recevra: $0,75 \times 320\,000$ soit 240 000 F. Le propriétaire du second recevra: $0,25 \times 320\,000$ soit 80 000 F.

D) Gestion des enjeux: Si la partie se joue à 4 joueurs ou plus, ceux-ci peuvent effectuer des mises "gagnantes" sur les chevaux de la course à condition qu'il y ait au moins 4 partants. Pour "gagner", il faut que le cheval choisi arrive 1er. Les enjeux se font avant la course auprès du banquier qui inscrit sur une feuille les montants des mises des joueurs et encaisse les enjeux. Ceux-ci se font par tranche de 10 000 F et sont plafonnés à 200 000 F par joueur et par course. La somme d'argent qu'un joueur touche sur ses paris ne peut dépasser le montant du 1er prix de la course.

Exemple: si un joueur gagne 420 000 F sur une mise "gagnante" dans la 4ème course, il ne pourra toucher que 400 000 F (montant équivalent au 1er prix de la 4ème course).

A l'issue de la course les mises "gagnantes" sont payées par le banquier en fonction du barème suivant: cote du cheval multipliée par le montant du pari. Les cotes des chevaux figurent sur leurs "Cartes de Chevaux" (voir schéma 4(c) p.11) et dans le "Catalogue des Chevaux" (voir "Livret des Courses" p.31 ou "Feuillets des Programmes" p.11).

Exemple: si Danseuse Etoile gagne et qu'un joueur a misé sur elle 30 000 F, il touchera: 3 (cote de Danseuse Etoile) \times 30 000 soit 90 000 F.

2ème mission: distribuer les écuries.

Le banquier distribue à chaque joueur une écurie - soit 4 "Cartes de Chevaux" de couleur identique: Bleu, Blanc, Rouge, Jaune, Vert ou Noir (voir schéma 4(a) p.11) - par tirage au sort ou selon les affinités de chacun.

3ème mission: tenir à jour sur le "Tableau d'Affichage" les 2 indicateurs suivants:

A) Le "Compteur des Déplacements" qui indique le numéro du "déplacement" des chevaux. (Nous verrons plus loin que chaque "Carte du Cheval" indique, entre autres choses, de combien de cases le cheval avance à chacun des 12 "déplacements" prévus).

Avant le départ de chaque course, le banquier met à 1 le "Compteur des Déplacements" qui se trouve au bas du "Tableau d'Affichage" (voir schéma 2(a) ci-dessous). Pendant la course, il le tiendra à jour en faisant avancer le marqueur d'une case à chaque fois que tous les chevaux de la course se seront déplacés et annoncera à voix haute, le numéro du nouveau "déplacement" à effectuer.

SCHEMA 2 : TABLEAU D'AFFICHAGE



B) Le "Compteur des Sommes Rapportées par Cheval" qui indique le montant des prix rapportés par chaque cheval au cours de la partie

A l'issue de chaque course, le banquier paie les prix (voir 1ère mission B) p.7) et tient la comptabilité des sommes rapportées par cheval (voir schéma 2(c) ci-dessus). Celle-ci permet de déterminer si un cheval est qualifié pour telle ou telle course.

Exemple: à l'issue de la 4ème course, le cheval Danseuse Etoile arrive 2ème. Le banquier verse alors les 300 000 F d'allocation pour cette 2ème place à son propriétaire, et déplace le marqueur des sommes rapportées correspondant au nom de Danseuse Etoile de 0 F à 300 000 F. Danseuse Etoile se trouve désormais qualifiée pour la 5ème course puisqu'elle a rapporté plus de 150 000 F (voir conditions de qualification à la 5ème course p.13).

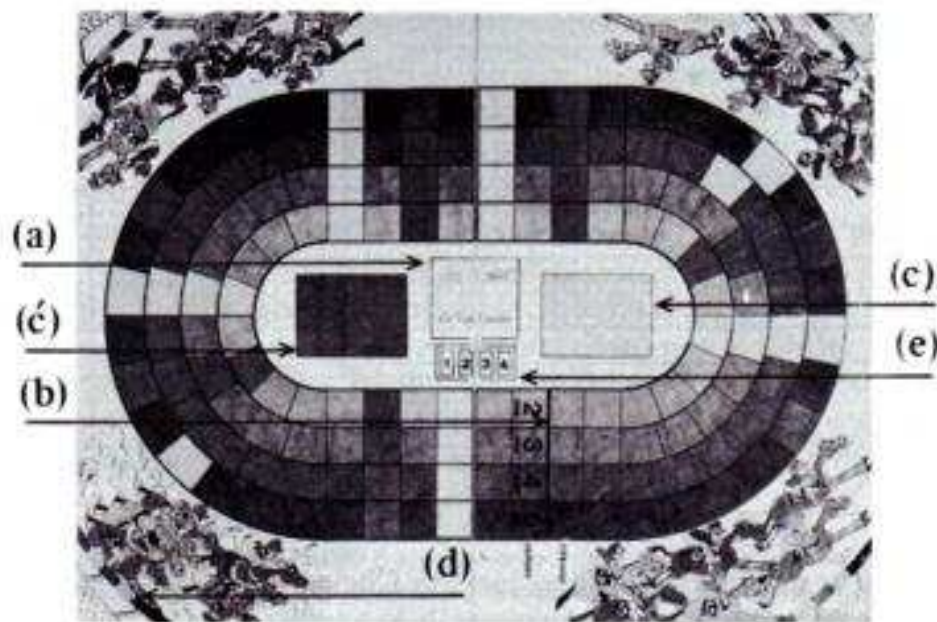
N.B.: Le banquier note sur une feuille le(s) nom(s) du(des) cheval(-aux) accidenté(s), touché(s) par l'une des 2 "Cartes de Course" l'(les)empêchant de "courir la prochaine course ou les 2 prochaines courses pour laquelle (lesquelles) il(s) est (sont) qualifié(s) par son(leur) âge" (indépendamment des conditions de sommes rapportées) et détermine à partir de quelle course il(s) pourra(-ont) à nouveau courir.

II - DEROULEMENT DES COURSES:

Le banquier s'assure que les 24 marqueurs indiquant les sommes rapportées par chacun des 24 chevaux marquent bien 0 (F), (voir schéma 2(c) p.9).

1) Le banquier range les pions-chevaux dans le paddock situé au centre du champ de courses (voir schéma 3(a) ci-dessous).

SCHEMA 3: CHAMP DE COURSES



2) Détermination des partants. Les joueurs vérifient sur le "Programme Réduit" (voir "Livret des Courses" p.13 ou "Feuillets des Programmes" p.4) les conditions de qualification à la course et déterminent leurs partants parmi leurs chevaux qui remplissent les conditions d'âge et/ou de sommes rapportées (voir schéma 1(b) p.7). Ils sortent du paddock le(s) petit(s) pion(s)-cheval(-aux) d'une couleur identique à celle indiquée sur les "Cartes des Chevaux" (voir schéma 4(a) p.11) et placent leur(s) partant(s) derrière la ligne de départ (voir schéma 3(b) ci-dessus) en respectant les couloirs d'âge (les 2 ans dans le couloir pour 2 ans à l'intérieur, les 5 ans dans le couloir pour 5 ans à l'extérieur, etc.). La course se joue corde à gauche dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et s'achève après un tour de piste révolu.

3) Le banquier vérifie que les jeux de 50 "Cartes de Course" jaunes et de 50 "Cartes d'Entraînement et de Chance" rouges sont au complet. Il les bat et les place retournés dans les 2 emplacements prévus (voir schéma 3 (c) et (c') ci-dessus) au centre du champ de courses.

4) Le banquier met à 1 le "Compteur des Déplacements" sur le "Tableau d'Affichage" (voir schéma 2(a) p.9).

5) Le banquier perçoit les droits d'entrée (10% du 1er prix de la course par cheval) et en dépose la somme bien à part, dans la caisse de la banque.

6) Le banquier inscrit sur une feuille les enjeux pour les mises "gagnantes" et encaisse les montants des paris. Rappel: les paris ne sont possibles que s'il y a 4 joueurs au minimum et qu'au moins 4 chevaux participent à la course.

7) Départ de la course. Les chevaux se déplacent selon 3 critères:

- (a) leur âge: les plus jeunes d'abord. On déplacera donc les 2 ans, puis les 3 ans, les 4 ans et enfin les 5 ans;
- (b) leur couleur (voir schéma 4(a) ci-dessous): les Bleus passent en premier, puis les Blancs, les Rouges, les Jaunes, les Verts, et enfin les Noirs;

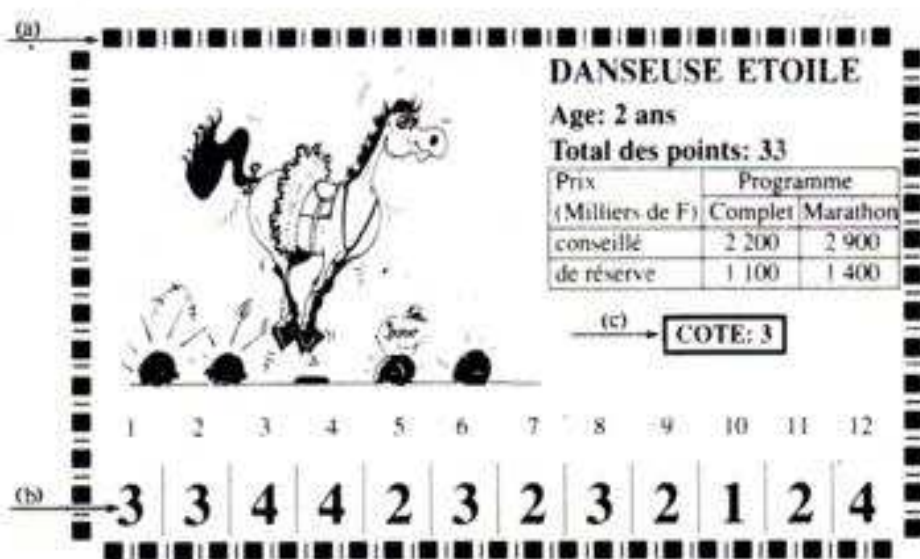
Exemple: (a) un cheval de 4 ans noir se déplacera avant un cheval de 5 ans bleu alors que, (b) dans la même catégorie d'âge, un cheval bleu se déplacera avant un cheval noir.

N.B.: Les 4 lices placées aux quatre coins de la piste rappellent l'ordre de priorité des couleurs (à lire de gauche à droite), (voir schéma 3(d) p.10). On peut également se référer à la liste des chevaux qui figure sur le "Tableau d'Affichage" (voir schéma 2 (b) p.9) et sur le "Catalogue des Chevaux" (voir "Livret des Courses" p.31 ou "Feuillets des Programmes" p.11), et qui, lue de haut en bas, indique leur ordre de déplacement.

- (c) leurs "Cartes de Chevaux" qui indiquent le nombre de cases (de 1 à 6) qu'ils parcourent à chaque "déplacement".

Exemple: le cheval Danseuse Etoile commencera sa course par un 3 (il avance de 3 cases). Au tour suivant, il avancera à nouveau de 3 cases, puis de 4, et ainsi de suite (voir schéma 4(b) ci-dessous).

SCHEMA 4: CARTE DU CHEVAL



N.B.: Le respect de l'ordre du déplacement des chevaux est crucial pour le bon fonctionnement du jeu. Pour faciliter le déroulement de la partie, les joueurs peuvent s'asseoir autour de la table de jeu, dans l'ordre de la couleur des écuries (Bleu, Blanc, Rouge, Jaune, Vert et Noir), et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

8) Lorsque tous les chevaux se sont déplacés, le banquier avance d'un point le marqueur du "Compteur des Déplacements" et annonce à voix haute le numéro du nouveau "déplacement".

9) A chaque fois qu'un cheval atteint une case jaune de "Carte de Course" ou rouge de "Carte d'Entraînement et de Chance", son propriétaire tire la carte correspondante et en lit le contenu à voix haute (tout joueur souhaitant en vérifier l'authenticité pourra le faire). Il se conforme ensuite à ce qu'elle stipule (avance ou recule son cheval, tire de nouvelles cartes s'il y a lieu, reçoit de l'argent ou en paye à la banque). Il remet enfin la carte au banquier qui collecte l'ensemble des cartes tirées au cours de la course, sauf s'il s'agit d'une "Carte de Course" comportant une annotation "Conservez cette carte".

10) La course s'achève lorsque la ligne d'arrivée (voir schéma 3(b) p.10) est franchie par les 1, 2, 3 ou 4 chevaux recevant des prix (voir schéma 1(a) p.7). L'arrivée des chevaux est jugée par ordre de passage de la ligne d'arrivée, et dans le respect de l'ordre de déplacement des chevaux. Si les 12 "déplacements" ne suffisent pas pour passer la ligne d'arrivée, le banquier remet à 1 le "Compteur des Déplacements" puis le mettra sur 2, et ainsi de suite: les joueurs jouent jusqu'à l'arrivée de tous les chevaux recevant des prix.

11) Les chevaux recevant des prix sont placés par ordre d'arrivée, dans les emplacements prévus (voir schéma 3 (e) p.10) dans l'enclosure des vainqueurs.

12) Le banquier paie les prix aux propriétaires des chevaux recevant des allocations en suivant les informations fournies par le "Programme Réduit" **et met à jour le "Compteur des Sommes Rapportées par Cheval"** (voir schéma 2(c) p.9). **Les revenus des droits d'entrée ne sont pas comptabilisés dans la grille des sommes rapportées par cheval.**

13) **Le banquier redistribue l'intégralité de la somme des droits d'entrée à la course à raison de 75% au propriétaire du cheval arrivé 1er, et 25% au propriétaire du cheval arrivé second.** (Conseil pratique: divisez en 2 tas égaux le total des droits d'entrée. Redivisez en 2 tas égaux l'une de ces moitiés. Versez ce quart au propriétaire du cheval arrivé second et les trois quarts restants au propriétaire du gagnant).

14) **Le banquier paie les enjeux "gagnants"** (voir barème 1ère mission D) p.8).

Course suivante: Se référer à nouveau aux points 1 à 14 du "Déroulement des Courses".

A l'issue de la dernière course est déclaré **VAINQUEUR DU JEU** le joueur qui a le plus d'argent liquide (ne pas tenir compte des valeurs potentielles des chevaux).

PROGRAMME REDUIT

1ère course: PRIX DU PREMIER PAS. Pour chevaux de 2 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix		200	200	200	200
Troisième prix				100	100

2ème course: PRIX DU HARAS DU PIN. Pour chevaux de 3 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix		200	200	200	200
Troisième prix				100	100

3ème course: PRIX DE FRANCE. Pour chevaux de 4 et 5 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	600	600	600	600	600
Deuxième prix	400	400	400	400	400
Troisième prix		200	200	200	200
Quatrième prix				100	100

4ème course: PRIX DE L'ESPERANCE. Pour tous chevaux ayant rapporté 0 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix	300	300	300	300	300
Troisième prix		200	200	200	200
Quatrième prix				100	100

5ème course: CHAMPIONNAT DU MONDE. Pour tous chevaux ayant rapporté au moins 150 000 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	1 000	1 000	1 000	1 000	1 000
Deuxième prix	500	500	500	500	500
Troisième prix	300	300	300	300	300
Quatrième prix		200	200	200	200

REGLEMENT POUR LE "PROGRAMME COMPLET" ET POUR LE "PROGRAMME MARATHON"

I - ROLE DU BANQUIER:

Un des joueurs assume le rôle de banquier durant toute la partie. Il a 3 missions:

1ère mission: gérer l'argent de la banque.

A) Distribution d'argent: Chaque joueur reçoit de la banque, au début de la partie, 2 billets de 5 000 000 F. Soit un total de 10 000 000 F.

Si les joueurs ne désirent pas faire la vente aux enchères des chevaux prévue dans la 2ème mission du banquier, celui-ci distribue à chaque joueur une écurie - soit 4 "Cartes de Chevaux" de couleur identique: Bleu, Blanc, Rouge, Jaune, Vert ou Noir (voir schéma 4(a) p.22) - par tirage au sort ou selon les affinités de chacun. Dans ce cas, les joueurs reçoivent les montants suivants:

2 billets de 1 000 000 F. Soit un total de 2 000 000 F.

B) Distribution des prix: A l'issue de chaque course, le banquier verse aux propriétaires des chevaux recevant des prix, les allocations dont le montant figure sur le "Programme Complet" ou sur le "Programme Marathon" (voir "Livret des Courses" p.25-29 ou "Feuillets des Programmes" p.5-9): cette somme tient compte du nombre de joueurs.

Exemple: si 2 joueurs participent à la 4ème course, la banque verse 400 000 F au propriétaire du cheval arrivé 1er, 300 000 F au 2ème mais il n'y a pas d'allocation pour les 3ème et 4ème places (voir schéma 1(a) ci-dessous).

SCHEMA 1: PROGRAMME COMPLET OU PROGRAMME MARATHON

4ème course: PRIX REVELATION. Pour tous chevaux ayant rapporté 0 F. ← (b)

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix	300	300	300	300	300
Troisième prix		200	200	200	200
Quatrième prix				100	100

(a)

C) Gestion des droits d'entrée à la course: Avant le départ, le banquier fait payer aux propriétaires des partants les droits d'entrée à la course, qui s'élèvent pour chaque cheval à 10 % du 1er prix de la course.

Exemple: le droit d'entrée par cheval pour la 4ème course est de $0,1 \times 400\,000$ soit 40 000 F.

A l'issue de la course, le banquier verse 75% du total des droits d'entrée perçus au propriétaire du vainqueur et les 25 % restants au propriétaire du 2ème.

Exemple: si la 4ème course est courue par 8 chevaux, le montant total des droits d'entrée s'élève à 320 000 F. Le propriétaire du gagnant recevra: $0,75 \times 320\,000$ soit 240 000 F.
Le propriétaire du second recevra: $0,25 \times 320\,000$ soit 80 000 F.

D) Gestion des enjeux: Si la partie se joue à 4 joueurs ou plus, ceux-ci peuvent effectuer des mises a) "gagnantes" et b) "**jumelées**" sur les chevaux de la course à condition qu'il y ait au moins 4 partants. Pour "gagner", il faut a) que le cheval choisi arrive 1er, **b) que les 2 chevaux choisis arrivent 1er et 2ème dans l'ordre s'il y a 4 partants, dans n'importe quel ordre s'il y a 5 partants ou plus**. Les enjeux se font, avant la course auprès du banquier qui inscrit sur une feuille les montants des mises des joueurs et encaisse les enjeux. Ceux-ci se font par tranche de 10 000 F et sont **illimités**. La somme d'argent qu'un joueur touche sur ses paris ne peut dépasser le montant du 1er prix de la course.

Exemple: si un joueur gagne 120 000 F sur une mise "gagnante" et 320 000 F sur un "jumelé", dans la 4ème course, il ne pourra toucher que 400 000 F (montant équivalent au 1er prix de la 4ème course).

A l'issue de la course:

a) les mises "gagnantes" sont payées par le banquier en fonction du barème suivant: cote du cheval multipliée par le montant du pari. Les cotes des chevaux figurent sur leurs "Cartes de Chevaux" (voir schéma 4(c) p.22) et dans le "Catalogue des Chevaux" (voir "Livret des Courses" p.31 ou "Feuillets des Programmes" p.11).

Exemple: si Danseuse Etoile gagne et qu'un joueur a misé sur elle 30 000 F, il touchera: 3 (cote de Danseuse Etoile) \times 30 000 soit 90 000 F.

b) les mises "**jumelées**" sont payées par le banquier en fonction du barème suivant: cote du 1er cheval multipliée par cote du 2ème cheval multipliée par le montant du pari divisé par 2.

Exemple 1: si une course est courue par 4 chevaux et gagnée par Danseuse Etoile et que Jumbo arrive 2ème, le joueur qui a misé 50 000 F sur ce "jumelé dans l'ordre" touchera:

$\frac{3 \text{ (cote de Danseuse Etoile)} \times 4 \text{ (cote de Jumbo)} \times 50\,000 \text{ F}}{2}$ soit 300 000 F.

Exemple 2: si la course est courue par 5 chevaux et gagnée par Schmatex et que D'Artagnan arrive 2ème, le joueur qui a misé 20 000 F sur ce jumelé touchera, qu'il ait le "jumelé dans l'ordre ou le désordre":

$\frac{5 \text{ (cote de Schmatex)} \times 3 \text{ (cote de D'Artagnan)} \times 20\,000 \text{ F}}{2}$ soit 150 000 F.

E) Gestion des contrats d'assurance: Les joueurs peuvent s'assurer contre les manques-à-gagner encourus à la suite d'accidents (signalés dans les "Cartes de Course") dont sont victimes leurs chevaux.

Il existe 3 types de contrats d'assurance:

a) "Assurance sur la Course Courue":

- **Risque couvert:** le cheval doit être "retiré immédiatement de la course".
- **Indemnisation:** égale au 1er prix de la course.
- **Prime:** 10% du 1er prix de la course.

Exemple 1 : la prime de l'"Assurance sur la Course Courue" contractée avant le départ de la 4ème course est de $0,1 \times 400\ 000$ soit 40 000 F.
L'indemnisation est de 400 000 F.

b) "Assurance sur la Prochaine Course":

- **Risque couvert:** Le cheval ayant besoin de soins "ne pourra courir
 - la prochaine course pour laquelle il est qualifié par son âge;
 - les 2 prochaines courses pour lesquelles il est qualifié par son âge".
- **Indemnisation:** égale au 1er prix de la prochaine course pour laquelle le cheval est qualifié par son âge (indépendamment des conditions de sommes rapportées).
- **Prime:** 10% du 1er prix de la prochaine course pour laquelle le cheval est qualifié par son âge (indépendamment des conditions de sommes rapportées).

Exemple 2 : la prime de l'"Assurance sur la Prochaine Course" contractée avant le départ de la 4ème course pour un cheval de 3 ans participant au "Programme Complet" est de $0,1 \times 1\ 000\ 000$ (1er prix de la 6ème course) soit 100 000 F. L'indemnisation est de 1 000 000 F.

c) "Assurance sur les Deux Prochaines Courses":

- **Risque couvert:** Le cheval ayant besoin de soins "ne pourra courir
 - la prochaine course pour laquelle il est qualifié par son âge;
 - les 2 prochaines courses pour lesquelles il est qualifié par son âge".
- **Indemnisation:** égale au(x) 1er(s) prix
 - de la prochaine course pour laquelle le cheval est qualifié par son âge (indépendamment des conditions de sommes rapportées);
 - des 2 prochaines courses pour lesquelles le cheval est qualifié par son âge (indépendamment des conditions de sommes rapportées).
- **Prime:** 10% du 1er prix de la prochaine course pour laquelle le cheval est qualifié par son âge (indépendamment des conditions de sommes rapportées) + 5% du 1er prix de la 2ème prochaine course pour laquelle le cheval est qualifié par son âge (indépendamment des conditions de sommes rapportées).

Exemple 3 : la prime de l'“Assurance sur les Deux Prochaines Courses” contractée avant le départ de la 4^{ème} course pour un cheval de 3 ans participant au “Programme Complet” est de $0,1 \times 1\,000\,000$ (1^{er} prix de la 6^{ème} course) + $0,05 \times 600\,000$ (1^{er} prix de la 8^{ème} course) soit 130 000 F. L'indemnisation est de :

- 1 000 000 F si le cheval “ne pourra courir la prochaine course”,
- 1 600 000 F si le cheval “ne pourra courir les 2 prochaines courses”.

Le jeu fournit 18 “Cartes d'Assurance” (6 de chaque type).

Chaque joueur n'a le droit de souscrire qu'à un seul contrat de chaque type par course, mais les 3 assurances peuvent être cumulées.

Exemple 4 : le propriétaire d'un cheval de 3 ans participant au “Programme Complet” couvert par les 3 types d'assurance dans la 4^{ème} course, toucherait, si son cheval était victime d'une entorse, ce qui l'empêcherait de courir les 2 prochaines courses, l'équivalent des 1^{ers} prix de 3 courses, soit le total des sommes citées dans les Exemples 2 et 3 ci-dessus:

$1\,000\,000 + 1\,600\,000 = 2\,600\,000$ F.

N.B.1 : Le banquier note sur une feuille le(s) nom(s) du(des) cheval(-aux) accidenté(s), touché(s) par l'une des 2 “Cartes de Course” l'(les) empêchant de “courir la prochaine course ou les 2 prochaines courses pour laquelle (lesquelles) il(s) est(sont) qualifié(s) par son(leur) âge” (indépendamment des conditions de sommes rapportées) et détermine à partir de quelle course il(s) pourra(-ont) à nouveau courir.

N.B.2 : Il est bien entendu que les sommes versées par l'assurance ne peuvent être comptabilisées dans la grille des sommes rapportées par cheval (voir schéma 2(c) p.19). Elles n'entrent donc pas en ligne de compte pour la qualification d'un cheval à telle ou telle course, ou au trophée du Cheval d'Or.

2^{ème} mission: diriger la vente aux enchères des chevaux (ou les répartir entre les joueurs - voir 1^{ère} mission A) -). Distribuer les jockeys.

Remarque 1 : Les joueurs sont invités à consulter le “Catalogue des Chevaux” (voir “Livret des Courses” p.31-32 ou “Feuille des Programmes” p.11-12) où les caractéristiques des chevaux sont énoncées .

Remarque 2 : Le banquier met aux enchères autant d'écuries qu'il y a de joueurs. Les écuries sont choisies après entente avec les joueurs.

Exemple : s'il y a 3 joueurs, le banquier mettra en vente les chevaux de 3 écuries, soit 12 chevaux.

La vente s'effectue en suivant l'ordre de classement des chevaux dans le “Catalogue des Chevaux”. L'adjudicateur (le banquier) vante les mérites des chevaux à vendre: il annonce à voix haute le nom du cheval, son âge, le nombre de points que totalisent ses “déplacements”, et sa couleur. Il lit ensuite le descriptif du cheval au dos de la “Carte du Cheval” et en annonce le “prix conseillé” (voir schéma 4(d) p.22) - ce “prix conseillé” représente l'évaluation du cheval par les experts courtiers - selon qu'il participe au “Programme Complet” ou au “Programme Marathon”. Les enchères commencent. La mise à prix initiale correspond au “prix de réserve” (voir schéma

4(d') p.22). Les enchères sont émises à voix haute par les joueurs et augmentent par tranche de 10 000 F minimum. L'adjudicateur-banquier (qui peut lui-aussi émettre des enchères) répète les enchères à voix haute. L'adjudication d'un cheval a lieu lorsque personne ne désire plus surenchérir. L'adjudicateur-banquier annonce alors qu'il va adjuger le cheval et tape 3 fois avec le doigt sur la table. Le transfert de propriété a lieu au 3ème coup si aucun joueur n'a surenchéri. Le nouveau propriétaire reçoit alors la "Carte du Cheval" et paie en échange à la banque, le montant de son achat. Tout cheval qui ne peut être vendu pour un montant minimum égal à son "prix de réserve" ne participera pas au jeu. La vente se poursuit jusqu'à ce que tous les chevaux des écuries choisies aient été soit vendus, soit retirés.

N.B.: Il est conseillé aux futurs propriétaires d'acheter un cheval dans chaque catégorie d'âge.

Le banquier lit les caractéristiques des jockeys sur les "Cartes de Jockey" et les répartit entre les joueurs (2 par joueur) selon les affinités de chacun ou par tirage au sort. Par son "Atout", chaque jockey est prémuni contre une "Carte de Course" qui fait reculer son cheval d'une case. Les jockeys ne peuvent être échangés ou prêtés entre joueurs durant la partie.

3ème mission: tenir à jour sur le "Tableau d'Affichage" les 3 indicateurs suivants:

A) Le "Compteur des Déplacements" qui indique le numéro du "déplacement" des chevaux. (Nous verrons plus loin que chaque "Carte du Cheval" indique, entre autres choses, de combien de cases le cheval avance à chacun des 12 "déplacements" prévus).

Avant le départ de chaque course, le banquier met à 1 le "Compteur des Déplacements" qui se trouve au bas du "Tableau d'Affichage" (voir schéma 2(a) ci-dessous). Pendant la course, il le tiendra à jour en faisant avancer le marqueur d'une case à chaque fois que tous les chevaux de la course se seront déplacés et annoncera à voix haute, le numéro du nouveau "déplacement" à effectuer.

SCHEMA 2 : TABLEAU D'AFFICHAGE



B) Le "Compteur des Sommes Rapportées par Cheval" qui indique le montant des prix rapportés par chaque cheval au cours de la partie: A l'issue de chaque course, le banquier paie les prix (voir 1ère mission B) p.15) et tient la comptabilité des sommes rapportées par cheval (voir schéma 2(c) p.19). Celle-ci permet de déterminer:

- si un cheval est qualifié pour telle ou telle course .
- le cheval qui a rapporté le plus d'argent à l'issue de la partie et qui fait gagner à son propriétaire le "Cheval d'Or". Si plusieurs chevaux ont droit à cette récompense, leurs propriétaires respectifs se partageront le trophée.

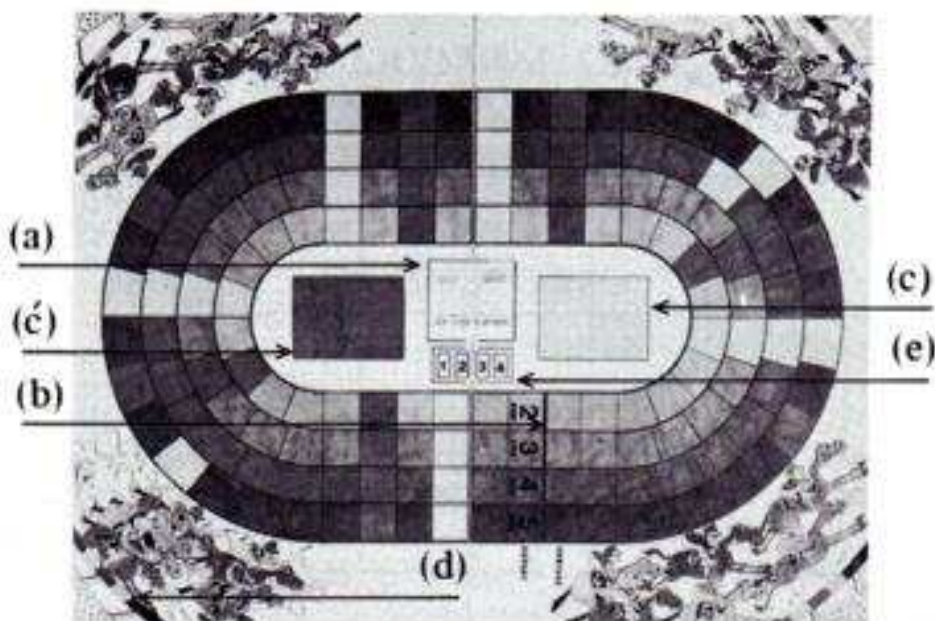
C) Le "Compteur du Nombre de Victoires par Jockey": A l'issue de chaque course, le banquier marque un point au jockey du vainqueur, s'il fait partie des 12 jockeys "Vedettes" en compétition pour la "Cravache d'Or". Pour ce faire, il déplace d'une case le marqueur du jockey (voir schéma 2(d) p.19) qui indique ainsi le nombre de ses victoires. A la fin de la partie, le propriétaire associé au jockey détenteur du plus grand nombre de victoires, se verra attribuer la très fameuse "Cravache d'Or". Si plusieurs jockeys ont le même nombre de victoires, leurs mentors respectifs se partageront le trophée.

II - DEROULEMENT DES COURSES:

Le banquier s'assure que les 24 marqueurs indiquant les sommes rapportées par chacun des 24 chevaux marquent bien 0 (F), (voir schéma 2(c) p.19), et que les marqueurs indiquant le nombre de courses gagnées par les 12 jockeys sont sur 0 (victoire), (voir schéma 2(d) p.19).

1) Le banquier range les pions-chevaux dans le paddock situé au centre du champ de courses (voir schéma 3(a) ci-dessous).

SCHEMA 3: CHAMP DE COURSES



2) Détermination des partants. Les joueurs vérifient sur le "Programme Complet" ou sur le "Programme Marathon" (voir "Livret des Courses" p.25-29 ou "Feuillets des Programmes" p.5-9 les conditions de qualification à la course et déterminent leurs partants parmi leurs chevaux qui remplissent les conditions d'âge et/ou de sommes rapportées (voir schéma 1(b) p.15). Ils sortent du paddock le(s) petit(s) pion(s)-cheval(-aux) d'une couleur identique à celle indiquée sur les "Cartes des Chevaux" (voir schéma 4(a) p.22) et placent leur(s) partant(s) derrière la ligne de départ (voir schéma 3(b) p.20) - **sauf si des avances d'un nombre déterminé de cases (voir schéma 2(e) p.19) sont prévues pour certains chevaux dans les conditions de la course** - en respectant les couloirs d'âge (les 2 ans dans le couloir pour 2 ans à l'intérieur, les 5 ans dans le couloir pour 5 ans à l'extérieur, etc.). La course se joue corde à gauche dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et s'achève après un tour de piste révolu.

3) Détermination des montes. Les joueurs choisissent, entre leurs 2 jockeys, celui qui doit monter tel ou tel cheval de leur écurie. Ce choix se fait en combinant avant le départ de la course la "Carte du Jockey" choisi avec la "Carte du Cheval" (glisser la "Carte du Jockey" par en-dessous dans la fente de la "Carte du Cheval"), (voir schéma 4(e) p.22). Le bon choix du jockey peut avoir une importance déterminante, pour la victoire dans la course (incidence de son "Atout"), et pour l'obtention de la "Cravache d'Or". Si un joueur a plus de 2 chevaux engagés dans une course, il lui faudra choisir les deux d'entre eux qui seront montés par ses jockeys "Vedettes". Le ou les autres devront courir avec des jockeys qui ne participent pas à la lutte pour la "Cravache d'Or", et qui n'ont donc pas de carte spécifique.

4) Le banquier vérifie que les jeux de 50 "Cartes de Course" jaunes et de 50 "Cartes d'Entraînement et de Chance" rouges sont au complet. Il les bat et les place retournés dans les 2 emplacements prévus (voir schéma 3 (c) et (c') p.20) au centre du champ de courses.

5) Le banquier met à 1 le "Compteur des Déplacements" sur le "Tableau d'Affichage" (voir schéma 2(a) p.19).

6) Le banquier perçoit les droits d'entrée (10% du 1er prix de la course par cheval) et en dépose la somme bien à part, dans la caisse de la banque.

7) Le banquier inscrit sur une feuille les enjeux pour les mises "gagnantes" et les mises "jumelées" (pour des courses de 4 partants, les jumelés doivent être dans l'ordre) et encaisse les montants des paris. Rappel: les paris ne sont possibles que s'il y a 4 joueurs au minimum et qu'au moins 4 chevaux participent à la course.

8) Le banquier encaisse les primes d'assurance. En échange de leur paiement, les propriétaires des chevaux reçoivent une, deux ou trois (au maximum) "Cartes d'Assurance" (voir 1ère mission E) p.17-18). Le banquier vérifie alors que tous les propriétaires détenteurs de "Cartes d'Assurance" les ont bien glissées par en-dessous dans la fente de la (des) carte(s) de leur(s) cheval(-aux) assuré(s) (voir schéma 4(f) p.22).

9) Départ de la course. Les chevaux se déplacent selon 3 critères:

- (a) leur âge: les plus jeunes d'abord. On déplacera donc les 2 ans, puis les 3 ans, les 4 ans et enfin les 5 ans;
- (b) leur couleur (voir schéma 4(a) p.22): les Bleus passent en premier, puis les Blancs, les Rouges, les Jaunes, les Verts, et enfin les Noirs;

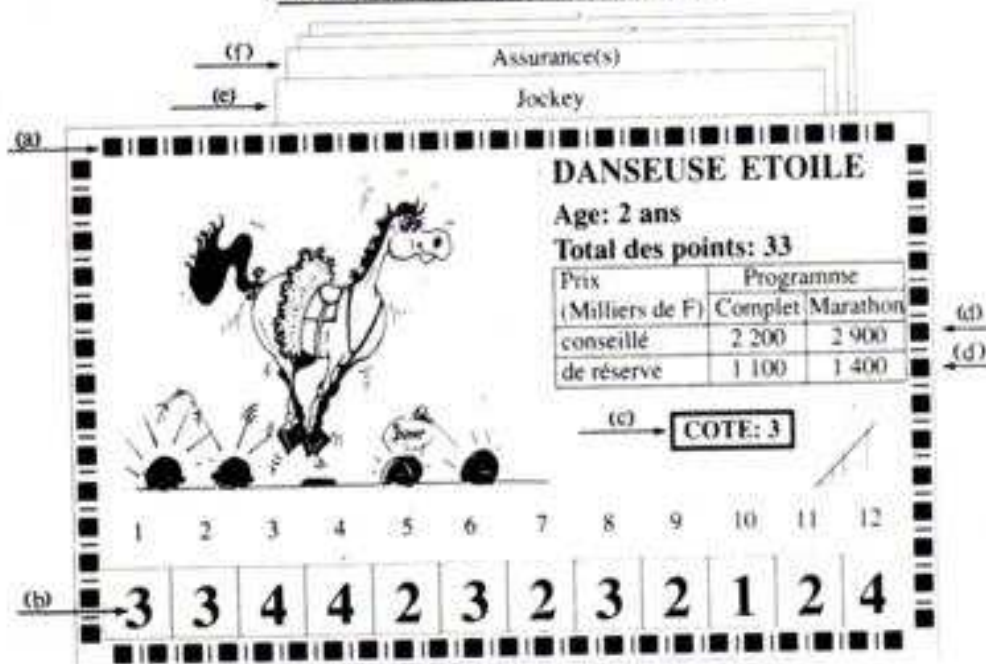
Exemple: (a) un cheval de 4 ans noir se déplacera avant un cheval de 5 ans bleu alors que, (b) dans la même catégorie d'âge, un cheval bleu se déplacera avant un cheval noir.

N.B.: Les 4 lices placées aux quatre coins de la piste rappellent l'ordre de priorité des couleurs (à lire de gauche à droite), (voir schéma 3(d) p.20). On peut également se référer à la liste des chevaux qui figure sur le "Tableau d'Affichage" (voir schéma 2(b) p.19) et sur le "Catalogue des Chevaux" (voir "Livret des Courses" p.31 ou "Feuillets des Programmes" p.11), et qui, lue de haut en bas, indique leur ordre de déplacement.

- (c) leurs "Cartes de Chevaux" qui indiquent le nombre de cases (de 1 à 6) qu'ils parcourent à chaque "déplacement".

Exemple: le cheval Danseuse Etoile commencera sa course par un 3 (il avance de 3 cases). Au tour suivant, il avancera à nouveau de 3 cases, puis de 4, et ainsi de suite (voir schéma 4(b) ci-dessous).

SCHEMA 4: CARTE DU CHEVAL



N.B.: Le respect de l'ordre du déplacement des chevaux est crucial pour le bon fonctionnement du jeu.

10) Lorsque tous les chevaux se sont déplacés, le banquier avance d'un point le marqueur du "Compteur des Déplacements" et annonce à voix haute le numéro du nouveau "déplacement".

11) A chaque fois qu'un cheval atteint une case jaune de "Carte de Course" ou rouge de "Carte d'Entrainement et de Chance", son propriétaire tire la carte correspondante et en lit le contenu à voix haute (tout joueur souhaitant en vérifier l'authenticité pourra le faire). Il se conforme ensuite à ce qu'elle stipule (avance ou recule son cheval, tire de nouvelles cartes s'il y a lieu, reçoit de l'argent ou en paye à la banque). Il remet enfin la carte au banquier qui collecte l'ensemble des cartes tirées au cours de la course, sauf s'il s'agit d'une "Carte de Course" comportant une annotation "Conservez cette carte".

12) La course s'achève lorsque la ligne d'arrivée (voir schéma 3(b) p.20) est franchie par les 1, 2, 3 ou 4 chevaux recevant des prix (voir schéma 1(a) p.15). L'arrivée des chevaux est jugée par ordre de passage de la ligne d'arrivée, et dans le respect de l'ordre de déplacement des chevaux. Si les 12 "déplacements" ne suffisent pas pour passer la ligne d'arrivée, le banquier remet à 1 le "Compteur des Déplacements" puis le mettra sur 2, et ainsi de suite: les joueurs jouent jusqu'à l'arrivée de tous les chevaux recevant des prix.

13) Les chevaux recevant des prix sont placés par ordre d'arrivée, dans les emplacements prévus (voir schéma 3 (e) p.20) dans l'enclosure des vainqueurs.

14) Le banquier paie les prix aux propriétaires des chevaux recevant des allocations en suivant les informations fournies par le "Programme Complet" ou le "Programme Marathon" et met à jour le "Compteur des Sommes Rapportées par Cheval" (voir schéma 2(c) p.19). Les revenus des droits d'entrée ne sont pas comptabilisés dans la grille des sommes rapportées par cheval.

15) Le banquier redistribue l'intégralité de la somme des droits d'entrée à la course à raison de 75% au propriétaire du cheval arrivé 1er, et 25% au propriétaire du cheval arrivé second. (Conseil pratique: divisez en 2 tas égaux le total des droits d'entrée. Redivisez en 2 tas égaux l'une de ces moitiés. Versez ce quart au propriétaire du cheval arrivé second et les trois quarts restants au propriétaire du gagnant).

16) Le banquier met à jour le "Compteur du Nombre de Victoires par Jockey" en avançant d'une case le marqueur du jockey gagnant, si celui-ci est l'un des jockeys "Vedettes" (voir schéma 2(d) p.19).

17) Le banquier paie les enjeux "gagnants" et "jumelés" (voir barèmes 1ère mission D) p.16).

18) Le banquier récupère toutes les "Cartes d'Assurance" et dédommage le(s) propriétaire(s) sinistré(s), en se conformant à ce qui est stipulé dans les contrats d'assurance (voir 1ère mission E) p.17-18).

Course suivante: Se référer à nouveau aux points 1 à 18 du "Déroulement des Courses".

Remarque 1: Possibilité de location d'un cheval

Un cheval peut être loué pour une course s'il y a accord entre son propriétaire et un loueur éventuel.

Ce prix de location est soumis aux conditions suivantes:

- Dans une course de 1 ou 2 partants, le prix de la location devra être égal au 1er prix de la course.

Exemple: pour la 4ème course, le montant de la location s'élèvera à 400 000 F (voir schéma 1 p.15).

- Dans une course de 3 ou 4 partants, le prix de la location se détermine aux enchères, mais devra être au minimum égal au 2ème prix de la course et ne pourra dépasser le montant du 1er prix.

Exemple: pour la 4ème course, la fourchette se situera entre 300 000 et 400 000 F, s'il y a 3 ou 4 partants (voir schéma 1 p.15).

- Dans une course de 5 partants ou plus, le prix de la location se détermine aux enchères, mais devra être au minimum égal au 3ème prix de la course et ne pourra dépasser le montant du 1er prix.

Exemple: pour la 4ème course, la fourchette se situera entre 200 000 et 400 000 F, s'il y a 5 partants ou plus (voir schéma 1 p.15).

Le prix de la location est payable avant la course.

C'est le loueur du cheval qui a) paie les 10% de droit d'entrée à la course, b) choisit entre ses jockeys celui qu'il souhaite faire monter et c) déplace le cheval pendant la course et en est financièrement responsable (il en assume les frais et touche les gains qu'il lui rapporte). Mais c'est le propriétaire du cheval qui l'assure, s'il le souhaite, et qui touche les indemnités éventuelles.

Remarque 2: Possibilité d'achat ou de vente d'un cheval

Tout cheval peut être vendu au plus offrant si son propriétaire le souhaite. Cette vente doit nécessairement avoir lieu avant le départ du Prix de l'Espérance. Le propriétaire peut fixer librement un "prix de réserve", c'est-à-dire un prix minimum. En tout état de cause, le montant de l'adjudication doit se situer dans la fourchette suivante: prix minimum: montant inscrit sur la "Carte du Cheval" sous la rubrique "prix de réserve" (voir schéma 4(d') p.22); prix maximum: montant inscrit sur la "Carte du Cheval" sous la rubrique "prix conseillé" (voir schéma 4(d) p.22).

Exemple: le prix de vente de Danseuse Etoile devra se situer dans la fourchette 1 100 000 / 2 200 000 F ("Programme Complet") ou 1 400 000 / 2 900 000 F ("Programme Marathon"), (voir schéma 4(d') et (d) p.22).

Remarque 3: Aucun prêt ou don entre joueurs n'est autorisé.

Si un joueur n'a plus assez d'argent pour inscrire un de ses chevaux dans une course et s'il ne peut se procurer de l'argent en louant ou en vendant un cheval dans les conditions prévues (voir Remarques 1 p.23 et 2 p.24), il doit se retirer du jeu. Ce faisant, il remet tout son argent restant et ses chevaux à la banque. Ceux-ci sont alors définitivement exclus du jeu.

A chaque fois qu'un joueur ne peut s'acquitter d'une dette (contractée lorsqu'il tire une "Carte d'Entraînement et de (mal)Chance"), il doit remettre, sans recevoir d'argent en échange, un de ses chevaux de son choix à la banque. Ce cheval sera alors définitivement exclu du jeu.

A l'issue de la dernière course, cérémonie des vainqueurs et remise des trophées.

Est déclaré **VAINQUEUR DU JEU** le joueur qui a le plus d'argent liquide (ne pas tenir compte des valeurs potentielles des chevaux).

- La "**Cravache d'Or**" est accordée au propriétaire associé au jockey détenteur du plus grand nombre de victoires.
- Le "**Cheval d'Or**" est attribué au propriétaire du cheval ayant rapporté le plus d'argent.
- La "**Coupe d'Or**" est remise au propriétaire du cheval ayant gagné la dernière course, le Championnat du Monde.

Si le **VAINQUEUR DU JEU** réussit à gagner au cours de la partie les 3 palmes d'Or mentionnées ci-dessus, il lui sera décerné la récompense suprême dont rêve tout un chacun, à savoir,

La Triple Couronne.

PROGRAMME COMPLET

1ère course: PRIX MORNY. Pour chevaux de 2 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix		200	200	200	200
Troisième prix				100	100

2ème course: PRIX LUPIN. Pour chevaux de 3 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix		200	200	200	200
Troisième prix				100	100

3ème course: PRIX GANAY. Pour chevaux de 4 et 5 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	600	600	600	600	600
Deuxième prix	400	400	400	400	400
Troisième prix		200	200	200	200
Quatrième prix				100	100

4ème course: PRIX REVELATION. Pour tous chevaux ayant rapporté 0 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix	300	300	300	300	300
Troisième prix		200	200	200	200
Quatrième prix				100	100

5ème course: GRAND CRITERIUM. Pour chevaux de 2 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	800	800	800	800	800
Deuxième prix		400	400	400	400
Troisième prix				200	200

6ème course: PRIX DU JOCKEY CLUB. Pour chevaux de 3 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	1 000	1 000	1 000	1 000	1 000
Deuxième prix		500	500	500	500
Troisième prix				300	300

7ème course: GRAND PRIX. Pour chevaux de 4 et 5 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	1 400	1 400	1 400	1 400	1 400
Deuxième prix	800	800	800	800	800
Troisième prix		400	400	400	400
Quatrième prix				200	200

8ème course: PRIX DE L'ESPERANCE. Pour tous chevaux n'ayant pas rapporté 550 000 F. Au départ, avance de 5 cases pour chevaux ayant rapporté 0 F; de 4 cases pour 100 000 F; de 3 cases pour 200 000 F; de 2 cases pour 300 000 F; d'1 case pour 400 000 F; pas d'avance pour 500 000 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	600	600	600	600	600
Deuxième prix	400	400	400	400	400
Troisième prix		200	200	200	200
Quatrième prix				100	100

9ème course: PRIX DES STARS. Pour tous chevaux ayant rapporté au moins 550 000 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	2 000	2 000	2 000	2 000	2 000
Deuxième prix	1 000	1 000	1 000	1 000	1 000
Troisième prix	500	500	500	500	500

10ème course: CHAMPIONNAT DU MONDE. Pour tous chevaux ayant rapporté au moins 750 000 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	3 000	3 000	3 000	3 000	3 000
Deuxième prix	1 500	1 500	1 500	1 500	1 500
Troisième prix	800	800	800	800	800

PROGRAMME MARATHON

1ère course: PRIX MORNY. Pour chevaux de 2 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix		200	200	200	200
Troisième prix				100	100

2ème course: PRIX LUPIN. Pour chevaux de 3 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix		200	200	200	200
Troisième prix				100	100

3ème course: PRIX GANAY. Pour chevaux de 4 et 5 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	600	600	600	600	600
Deuxième prix	400	400	400	400	400
Troisième prix		200	200	200	200
Quatrième prix				100	100

4ème course: PRIX REVELATION. Pour tous chevaux ayant rapporté 0 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix	300	300	300	300	300
Troisième prix		200	200	200	200
Quatrième prix				100	100

5ème course: PRIX CONSOLATION. Pour tous chevaux n'ayant pas rapporté 150 000 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix			300	300	300
Troisième prix			200	200	200
Quatrième prix				100	100

6ème course: PRIX DE LA SALAMANDRE. Pour chevaux de 2 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	600	600	600	600	600
Deuxième prix		300	300	300	300
Troisième prix				200	200

7ème course: PRIX DU JOCKEY CLUB. Pour chevaux de 3 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	1 200	1 200	1 200	1 200	1 200
Deuxième prix		600	600	600	600
Troisième prix				300	300

8ème course: PRIX D'ISPAHAN. Pour chevaux de 4 et 5 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	800	800	800	800	800
Deuxième prix	500	500	500	500	500
Troisième prix		300	300	300	300
Quatrième prix				200	200

9ème course: PRIX DE L'ESPERANCE. Pour tous chevaux n'ayant pas rapporté 550 000 F. Au départ, avance de 5 cases pour chevaux ayant rapporté 0 F; de 4 cases pour 100 000 F; de 3 cases pour 200 000 F; de 2 cases pour 300 000 F; d'1 case pour 400 000 F; pas d'avance pour 500 000 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	600	600	600	600	600
Deuxième prix	400	400	400	400	400
Troisième prix		200	200	200	200
Quatrième prix				100	100

10ème course: GRAND CRITERIUM. Pour chevaux de 2 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	1 000	1 000	1 000	1 000	1 000
Deuxième prix		500	500	500	500
Troisième prix				300	300

11ème course: POULE D'ESSAI. Pour chevaux de 3 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	600	600	600	600	600
Deuxième prix		300	300	300	300
Troisième prix				200	200

12ème course: GRAND PRIX. Pour chevaux de 4 et 5 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	1 400	1 400	1 400	1 400	1 400
Deuxième prix	800	800	800	800	800
Troisième prix		400	400	400	400
Quatrième prix				200	200

13ème course: PRIX SELECTION. Pour tous chevaux n'ayant pas rapporté 950 000 F. Au départ, avance de 5 cases pour chevaux ayant rapporté 0 F; de 4 cases pour 100 000 F; de 3 cases pour 200 000 F; de 2 cases pour 300 000 F; d'1 case pour 400 000 F; pas d'avance pour 500 000 à 900 000 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	1 000	1 000	1 000	1 000	1 000
Deuxième prix	500	500	500	500	500
Troisième prix		300	300	300	300
Quatrième prix				200	200

14ème course: PRIX DES STARS. Pour tous chevaux ayant rapporté au moins 950 000 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	2 400	2 400	2 400	2 400	2 400
Deuxième prix	1 200	1 200	1 200	1 200	1 200
Troisième prix	600	600	600	600	600

15ème course: CHAMPIONNAT DU MONDE. Pour tous chevaux ayant rapporté au moins 1 150 000 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	3 200	3 200	3 200	3 200	3 200
Deuxième prix	1 600	1 600	1 600	1 600	1 600
Troisième prix	800	800	800	800	800

CATALOGUE DES CHEVAUX

NOM	AGE	TOTAL DES POINTS	COULEUR	PROGR. COMPLET		PROGR. MARATHON		COTE
				Prix cons. (000 F)	Prix de rés. (000 F)	Prix cons. (000 F)	Prix de rés. (000 F)	
Danseuse Etoile	2 ans	33	BLEU	2 200	1 100	2 900	1 400	3
D'Artagnan	2 ans	33	BLANC	2 100	1 000	2 800	1 400	3
Caroline Chérie	2 ans	33	ROUGE	1 500	700	2 000	1 000	4
Jumbo	2 ans	33	JAUNE	1 500	700	2 000	1 000	4
Schmatex	2 ans	33	VERT	1 300	600	1 800	900	5
Force de Frappe	2 ans	34	NOIR	2 800	1 400	3 700	1 800	2
Kelbomec	3 ans	37	BLEU	1 600	800	2 100	1 000	3
Air Distingué	3 ans	37	BLANC	1 700	800	2 300	1 100	3
Clé Royale	3 ans	37	ROUGE	1 100	500	1 500	700	4
Sauve qui peut	3 ans	37	JAUNE	1 200	600	1 600	800	4
Concorde	3 ans	38	VERT	2 700	1 300	3 500	1 700	2
Pas de Panique	3 ans	37	NOIR	1 000	500	1 300	600	5
Comète	4 ans	41	BLEU	1 300	600	1 800	900	5
Bolide	4 ans	41	BLANC	1 600	800	2 100	1 000	4
Croque Monsieur	4 ans	41	ROUGE	1 100	500	1 500	700	7
Barbare	4 ans	42	JAUNE	2 400	1 200	3 200	1 600	3
Bouillonnante	4 ans	41	VERT	1 100	500	1 500	700	7
Féerie Boréale	4 ans	41	NOIR	1 100	500	1 500	700	7
Le Mamamouchi	5 ans	45	BLEU	900	400	1 200	600	8
Flûte Enchantée	5 ans	45	BLANC	600	300	800	400	10
Siberian Express	5 ans	46	ROUGE	2 300	1 100	3 000	1 500	3
Douchka	5 ans	45	JAUNE	900	400	1 200	600	8
Saperlipopette	5 ans	45	VERT	900	400	1 200	600	8
Monseigneur	5 ans	45	NOIR	1 100	500	1 500	700	7

NOM	TOTAL DES POINTS	DEPLACEMENTS											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Danseuse Etoile	33	3	3	4	4	2	3	2	3	2	1	2	4
D'Artagnan	33	1	2	2	3	4	3	3	3	4	2	3	3
Caroline Chérie	33	4	2	3	3	4	4	2	1	2	2	2	4
Jumbo	33	3	4	3	2	3	3	2	4	2	1	3	3
Schmatex	33	2	1	1	4	3	3	2	3	4	4	3	3
Force de Frappe	34	2	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	1
Kelbomec	37	2	2	2	1	4	5	2	4	5	3	3	4
Air Distingué	37	4	5	4	4	2	3	1	2	5	2	2	3
Clé Royale	37	1	2	1	3	2	5	3	4	4	4	4	4
Sauve qui peut	37	3	4	2	4	5	5	1	2	2	3	3	3
Concorde	38	5	4	4	5	3	2	2	3	2	4	3	1
Pas de Panique	37	1	2	4	2	3	2	3	4	5	5	3	3
Comète	41	2	1	4	3	4	2	2	5	6	6	3	3
Bolide	41	6	6	5	6	4	3	1	1	1	3	2	3
Croque Monsieur	41	3	1	6	5	2	3	2	3	6	3	4	3
Barbare	42	1	1	2	6	2	5	4	5	6	6	3	1
Bouillonnante	41	4	4	3	5	3	5	2	6	1	1	4	3
Féerie Boréale	41	5	3	5	3	3	4	3	3	2	6	1	3
Le Mamamouchi	45	2	5	5	4	4	3	4	6	1	4	4	3
Flûte Enchantée	45	1	2	6	3	6	3	3	4	6	5	1	5
Siberian Express	46	6	5	5	5	5	5	3	4	2	2	3	1
Douchka	45	5	1	2	3	4	5	6	6	4	4	2	3
Saperlipopette	45	3	3	3	3	3	3	6	6	6	4	1	4
Monseigneur	45	4	6	3	5	5	6	3	4	3	2	1	3

FEUILLET DES PROGRAMMES

- Résumé des Règlements

- Programme d'Initiation

- Programme Réduit

- Programme Complet

- Programme Marathon

- Catalogue des Chevaux

RESUME DES REGLEMENTS

Le jeu prévoit 3 Règlements - "Initiation", "Réduit" et "Complet" - et leurs Programmes de Courses respectifs. L'accroissement de leur complexité provient de l'ajout de nouvelles dispositions.

But du jeu: Gagner le plus d'argent - et de prestigieux Trophées (Règlement Complet seulement).

Règlement d'Initiation:

- Le banquier donne 2 000 000 F et une écurie (4 "Cartes de Chevaux" de même couleur) par joueur.
- Les joueurs vérifient sur le Programme les conditions de qualification à la course et déterminent leurs partants parmi leurs chevaux qui remplissent les conditions d'âge et/ou de sommes rapportées. Ils prennent un pion-cheval d'une couleur identique à celle indiquée sur la "Carte du Cheval" et placent leur(s) partant(s) derrière la ligne de départ - sauf si des avances d'un nombre déterminé de cases sont prévues dans les conditions de la course - en respectant les couloirs d'âge. La course se joue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et s'achève après un tour de piste.
- Le banquier bat et place les jeux de 50 "Cartes de Course" jaunes et de 50 "Cartes d'Entraînement et de Chance" rouges au centre du champ de courses. Lorsqu'un cheval atteindra une case jaune ou rouge, son propriétaire tirera la carte correspondante et se conformera à ce qu'elle stipule.
- Le banquier met à 1 le "Compteur des Déplacements" du "Tableau d'Affichage". Durant la course il le tiendra à jour en avançant le marqueur d'un point à chaque fois que tous les chevaux se seront déplacés et annoncera à voix haute le numéro du nouveau "déplacement" à jouer.
- Les chevaux se déplacent selon: (a) leur âge: les 2 ans, les 3 ans, les 4 ans puis les 5 ans; (b) leur couleur: les Bleus, les Blancs, les Rouges, les Jaunes, les Verts, puis les Noirs; et (c) leurs "Cartes de Chevaux" qui indiquent le nombre de cases qu'ils parcourent à chacun des 12 déplacements.
- La course s'achève lorsque la ligne d'arrivée est franchie par les 1, 2, 3 ou 4 chevaux recevant des prix et ceci, dans le respect de leur ordre de déplacement. Si les 12 déplacements prévus ne suffisent pas, le banquier remet à 1 le "Compteur des Déplacements" puis le mettra sur 2, etc.
- Le banquier paie les prix indiqués dans le Programme. Ceux-ci dépendent du nombre de joueurs.

Dispositions complémentaires pour le Règlement Réduit:

- Le banquier tient à jour après chaque course le "Compteur des Sommes Rapportées par Cheval".
- Le banquier perçoit les droits d'entrée, qui s'élèvent par cheval à 10% du 1er prix de la course. Après la course, il verse 75% de ces droits au vainqueur et les 25% restants au second.
- Possibilité d'enjeux si la partie se joue à 4 joueurs ou plus et s'il y a au moins 4 partants dans la course. Les mises "gagnantes" (il faut trouver le cheval qui arrive 1er) se font par tranche de 10 000 F, auprès du banquier, qui les note sur une feuille. Leur paiement se fait selon ce barème: cote du cheval (inscrite sur la "Carte du Cheval") multipliée par le montant du pari. La somme d'argent qu'un joueur touche sur ses paris ne peut dépasser le montant du 1er prix de la course.

Dispositions complémentaires pour le Règlement Complet:

- Le banquier met aux enchères autant d'écuries qu'il y a de joueurs. Il vend les chevaux un par un. Le prix de vente d'un cheval doit être au moins égal à son "Prix de Réserve" (voir sa "Carte du Cheval"). Les joueurs reçoivent 8 000 000 F supplémentaires (au lieu d'une écurie de course).
- Le banquier distribue 2 jockeys par joueurs. Leur "Atout" les prémunit contre une "Carte de Course" qui fait reculer le cheval d'une case. Insérer la "Carte du Jockey" dans la "Carte du Cheval".
- Le banquier tient à jour après chaque course le "Compteur du Nombre de Victoires par Jockey".
- Possibilité de mises "jumelées": il faut trouver les 2 premiers chevaux dans l'ordre s'il y a 4 partants, dans n'importe quel ordre s'il y a 5 partants ou plus. Leur paiement se fait selon ce barème: cote du 1er cheval multipliée par cote du 2ème cheval multipliée par le montant du pari divisé par 2.
- Possibilité de s'assurer contre les manque-à-gagner encourus à la suite d'accidents (signalés dans les "Cartes de Course"). Il existe 3 types d'assurance: a) sur la course courue, b) sur la prochaine course et c) sur les deux prochaines courses. Les conditions de souscription figurent sur les "Cartes d'Assurance". Chaque joueur n'a droit qu'à un seul contrat de chaque type, mais les 3 assurances peuvent être cumulées. Insérer la "Carte d'Assurance" dans la "Carte" du cheval couvert.
- Possibilité de location de chevaux entre joueurs. Le prix de la location devra être a) égal au 1er prix de la course s'il y a 1 ou 2 partants, b) dans la fourchette 1er prix-2ème prix s'il y a 3 ou 4 partants et c) dans la fourchette 1er prix-3ème prix s'il y a 5 partants ou plus. Le loueur du cheval a) paie les 10% de droit d'entrée, b) choisit son jockey et c) déplace le cheval et en est financièrement responsable. Mais c'est le propriétaire du cheval qui l'assure et touche les indemnités éventuelles.
- Possibilité d'achat ou de vente de chevaux entre joueurs tant que le Prix de l'Espérance n'a pas eu lieu. L'adjudication doit se situer dans la fourchette "prix de réserve" - "prix conseillé".
- Aucun prêt ou don entre joueurs n'est autorisé.
- A l'issue de la partie, remise des trophées: a) *La Couronne d'Or* est accordée au propriétaire associé au jockey détenteur du plus grand nombre de victoires, b) *Le Cheval d'Or* est attribué au propriétaire du cheval ayant rapporté le plus d'argent, c) *La Coupe d'Or* est remise au propriétaire du cheval ayant gagné la dernière course, le Championnat du Monde. Si le joueur qui a gagné le plus d'argent a aussi remporté ces 3 palmes d'Or, on lui décernera *La Triple Couronne*.

PROGRAMME D'INITIATION

1ère course: PRIX DU PREMIER PAS. Pour chevaux de 2 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix		200	200	200	200
Troisième prix				100	100

2ème course: PRIX DU HARAS DU PIN. Pour chevaux de 3 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix		200	200	200	200
Troisième prix				100	100

3ème course: PRIX DE FRANCE. Pour chevaux de 4 et 5 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	600	600	600	600	600
Deuxième prix	400	400	400	400	400
Troisième prix		200	200	200	200
Quatrième prix				100	100

PROGRAMME REDUIT

1ère course: PRIX DU PREMIER PAS. Pour chevaux de 2 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix		200	200	200	200
Troisième prix				100	100

2ème course: PRIX DU HARAS DU PIN. Pour chevaux de 3 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix		200	200	200	200
Troisième prix				100	100

3ème course: PRIX DE FRANCE. Pour chevaux de 4 et 5 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	600	600	600	600	600
Deuxième prix	400	400	400	400	400
Troisième prix		200	200	200	200
Quatrième prix				100	100

4ème course: PRIX DE L'ESPERANCE. Pour tous chevaux ayant rapporté 0 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix	300	300	300	300	300
Troisième prix		200	200	200	200
Quatrième prix				100	100

5ème course: CHAMPIONNAT DU MONDE. Pour tous chevaux ayant rapporté au moins 150 000 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	1 000	1 000	1 000	1 000	1 000
Deuxième prix	500	500	500	500	500
Troisième prix	300	300	300	300	300
Quatrième prix		200	200	200	200

PROGRAMME COMPLET

1ère course: PRIX MORNY. Pour chevaux de 2 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix		200	200	200	200
Troisième prix				100	100

2ème course: PRIX LUPIN. Pour chevaux de 3 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix		200	200	200	200
Troisième prix				100	100

3ème course: PRIX GANAY. Pour chevaux de 4 et 5 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	600	600	600	600	600
Deuxième prix	400	400	400	400	400
Troisième prix		200	200	200	200
Quatrième prix				100	100

4ème course: PRIX REVELATION. Pour tous chevaux ayant rapporté 0 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix	300	300	300	300	300
Troisième prix		200	200	200	200
Quatrième prix				100	100

5ème course: GRAND CRITERIUM. Pour chevaux de 2 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	800	800	800	800	800
Deuxième prix		400	400	400	400
Troisième prix				200	200

6ème course: PRIX DU JOCKEY CLUB. Pour chevaux de 3 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	1 000	1 000	1 000	1 000	1 000
Deuxième prix		500	500	500	500
Troisième prix				300	300

7ème course: GRAND PRIX. Pour chevaux de 4 et 5 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	1 400	1 400	1 400	1 400	1 400
Deuxième prix	800	800	800	800	800
Troisième prix		400	400	400	400
Quatrième prix				200	200

8ème course: PRIX DE L'ESPERANCE. Pour tous chevaux n'ayant pas rapporté 550 000 F. Au départ, avance de 5 cases pour chevaux ayant rapporté 0 F; de 4 cases pour 100 000 F; de 3 cases pour 200 000 F; de 2 cases pour 300 000 F; d'1 case pour 400 000 F; pas d'avance pour 500 000 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	600	600	600	600	600
Deuxième prix	400	400	400	400	400
Troisième prix		200	200	200	200
Quatrième prix				100	100

9ème course: PRIX DES STARS. Pour tous chevaux ayant rapporté au moins 550 000 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	2 000	2 000	2 000	2 000	2 000
Deuxième prix	1 000	1 000	1 000	1 000	1 000
Troisième prix	500	500	500	500	500

10ème course: CHAMPIONNAT DU MONDE. Pour tous chevaux ayant rapporté au moins 750 000 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	3 000	3 000	3 000	3 000	3 000
Deuxième prix	1 500	1 500	1 500	1 500	1 500
Troisième prix	800	800	800	800	800

PROGRAMME MARATHON

1ère course: PRIX MORNY. Pour chevaux de 2 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix		200	200	200	200
Troisième prix				100	100

2ème course: PRIX LUPIN. Pour chevaux de 3 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix		200	200	200	200
Troisième prix				100	100

3ème course: PRIX GANAY. Pour chevaux de 4 et 5 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	600	600	600	600	600
Deuxième prix	400	400	400	400	400
Troisième prix		200	200	200	200
Quatrième prix				100	100

4ème course: PRIX REVELATION. Pour tous chevaux ayant rapporté 0 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix	300	300	300	300	300
Troisième prix		200	200	200	200
Quatrième prix				100	100

5ème course: PRIX CONSOLATION. Pour tous chevaux n'ayant pas rapporté 150 000 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	400	400	400	400	400
Deuxième prix			300	300	300
Troisième prix			200	200	200
Quatrième prix				100	100

6ème course: PRIX DE LA SALAMANDRE. Pour chevaux de 2 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	600	600	600	600	600
Deuxième prix		300	300	300	300
Troisième prix				200	200

7ème course: PRIX DU JOCKEY CLUB. Pour chevaux de 3 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	1 200	1 200	1 200	1 200	1 200
Deuxième prix		600	600	600	600
Troisième prix				300	300

8ème course: PRIX D'ISPAHAN. Pour chevaux de 4 et 5 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	800	800	800	800	800
Deuxième prix	500	500	500	500	500
Troisième prix		300	300	300	300
Quatrième prix				200	200

9ème course: PRIX DE L'ESPERANCE. Pour tous chevaux n'ayant pas rapporté 550 000 F. Au départ, avance de 5 cases pour chevaux ayant rapporté 0 F; de 4 cases pour 100 000 F; de 3 cases pour 200 000 F; de 2 cases pour 300 000 F; d'1 case pour 400 000 F; pas d'avance pour 500 000 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	600	600	600	600	600
Deuxième prix	400	400	400	400	400
Troisième prix		200	200	200	200
Quatrième prix				100	100

10ème course: GRAND CRITERIUM. Pour chevaux de 2 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	1 000	1 000	1 000	1 000	1 000
Deuxième prix		500	500	500	500
Troisième prix				300	300

11ème course: POULE D'ESSAI. Pour chevaux de 3 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	600	600	600	600	600
Deuxième prix		300	300	300	300
Troisième prix				200	200

12ème course: GRAND PRIX. Pour chevaux de 4 et 5 ans.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	1 400	1 400	1 400	1 400	1 400
Deuxième prix	800	800	800	800	800
Troisième prix		400	400	400	400
Quatrième prix				200	200

13ème course: PRIX SELECTION. Pour tous chevaux n'ayant pas rapporté 950 000 F. Au départ, avance de 5 cases pour chevaux ayant rapporté 0 F; de 4 cases pour 100 000 F; de 3 cases pour 200 000 F; de 2 cases pour 300 000 F; d'1 case pour 400 000 F; pas d'avance pour 500 000 à 900 000 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	1 000	1 000	1 000	1 000	1 000
Deuxième prix	500	500	500	500	500
Troisième prix		300	300	300	300
Quatrième prix				200	200

14ème course: PRIX DES STARS. Pour tous chevaux ayant rapporté au moins 950 000 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	2 400	2 400	2 400	2 400	2 400
Deuxième prix	1 200	1 200	1 200	1 200	1 200
Troisième prix	600	600	600	600	600

15ème course: CHAMPIONNAT DU MONDE. Pour tous chevaux ayant rapporté au moins 1 150 000 F.

Prix (Milliers de F)	Nombre de joueurs				
	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs
Premier prix	3 200	3 200	3 200	3 200	3 200
Deuxième prix	1 600	1 600	1 600	1 600	1 600
Troisième prix	800	800	800	800	800

CATALOGUE DES CHEVAUX

NOM	AGE	TOTAL DES POINTS	COULEUR	PROGR. COMPLET		PROGR. MARATHON		COTE
				Prix cons. (000 F)	Prix de rés. (000 F)	Prix cons. (000 F)	Prix de rés. (000 F)	
Danseuse Etoile	2 ans	33	BLEU	2 200	1 100	2 900	1 400	3
D'Artagnan	2 ans	33	BLANC	2 100	1 000	2 800	1 400	3
Caroline Chérie	2 ans	33	ROUGE	1 500	700	2 000	1 000	4
Jumbo	2 ans	33	JAUNE	1 500	700	2 000	1 000	4
Schmatex	2 ans	33	VERT	1 300	600	1 800	900	5
Force de Frappe	2 ans	34	NOIR	2 800	1 400	3 700	1 800	2
Keibomec	3 ans	37	BLEU	1 600	800	2 100	1 000	3
Air Distingué	3 ans	37	BLANC	1 700	800	2 300	1 100	3
Clé Royale	3 ans	37	ROUGE	1 100	500	1 500	700	4
Sauve qui peut	3 ans	37	JAUNE	1 200	600	1 600	800	4
Concorde	3 ans	38	VERT	2 700	1 300	3 500	1 700	2
Pas de Panique	3 ans	37	NOIR	1 000	500	1 300	600	5
Comète	4 ans	41	BLEU	1 300	600	1 800	900	5
Bolide	4 ans	41	BLANC	1 600	800	2 100	1 000	4
Croque Monsieur	4 ans	41	ROUGE	1 100	500	1 500	700	7
Barbare	4 ans	42	JAUNE	2 400	1 200	3 200	1 600	3
Bouillonnante	4 ans	41	VERT	1 100	500	1 500	700	7
Féerie Boréale	4 ans	41	NOIR	1 100	500	1 500	700	7
Le Mamamouchi	5 ans	45	BLEU	900	400	1 200	600	8
Flûte Enchantée	5 ans	45	BLANC	600	300	800	400	10
Siberian Express	5 ans	46	ROUGE	2 300	1 100	3 000	1 500	3
Douchka	5 ans	45	JAUNE	900	400	1 200	600	8
Saperlipopette	5 ans	45	VERT	900	400	1 200	600	8
Monseigneur	5 ans	45	NOIR	1 100	500	1 500	700	7

NOM	TOTAL DES POINTS	DEPLACEMENTS											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Danseuse Etoile	33	3	3	4	4	2	3	2	3	2	1	2	4
D'Artagnan	33	1	2	2	3	4	3	3	3	4	2	3	3
Caroline Chérie	33	4	2	3	3	4	4	2	1	2	2	2	4
Jumbo	33	3	4	3	2	3	3	2	4	2	1	3	3
Schmatex	33	2	1	1	4	3	3	2	3	4	4	3	3
Force de Frappe	34	2	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	1
Kelbomec	37	2	2	2	1	4	5	2	4	5	3	3	4
Air Distingué	37	4	5	4	4	2	3	1	2	5	2	2	3
Clé Royale	37	1	2	1	3	2	5	3	4	4	4	4	4
Sauve qui peut	37	3	4	2	4	5	5	1	2	2	3	3	3
Concorde	38	5	4	4	5	3	2	2	3	2	4	3	1
Pas de Panique	37	1	2	4	2	3	2	3	4	5	5	3	3
Comète	41	2	1	4	3	4	2	2	5	6	6	3	3
Bolide	41	6	6	5	6	4	3	1	1	1	3	2	3
Croque Monsieur	41	3	1	6	5	2	3	2	3	6	3	4	3
Barbare	42	1	1	2	6	2	5	4	5	6	6	3	1
Bouillonnante	41	4	4	3	5	3	5	2	6	1	1	4	3
Féerie Boréale	41	5	3	5	3	3	4	3	3	2	6	1	3
Le Mamamouchi	45	2	5	5	4	4	3	4	6	1	4	4	3
Flûte Enchantée	45	1	2	6	3	6	3	3	4	6	5	1	5
Siberian Express	46	6	5	5	5	5	5	3	4	2	2	3	1
Douchka	45	5	1	2	3	4	5	6	6	4	4	2	3
Saperlipopette	45	3	3	3	3	3	3	6	6	6	4	1	4
Monseigneur	45	4	6	3	5	5	6	3	4	3	2	1	3