

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val

Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



RÈGLE DU JEU

3 CHEVAUX - 1 TIERCÉ

Jeu de Société pour 2 - 3 - 4 joueurs
complété par un système inédit pour choisir ses chevaux

LES NOMBRES-ROBOT

Le jeu de société que vous venez d'acquérir est basé sur la célèbre émission télévisée d'Alain Jérôme. Il permet, comme au P.M.U. ou sur l'hippodrome, de choisir ses chevaux, d'appuyer leurs chances, puis de les amener à la victoire de façon astucieuse.

3 CHEVAUX - 1 TIERCÉ est un jeu de société où la science des cartes a plus de part que la chance. Il autorise de multiples combinaisons tactiques et, en amusant, vous fait pénétrer dans les milieux colorés du turf.

MATÉRIEL

- Un jeu de cartes spéciales.
- Une piste-hippodrome.
- 30 chevaux.
- 1 liasse de chèques au porteur et une série de jetons.
- 1 brochure règle du jeu.

LA PARTIE

La partie se joue en une ou plusieurs courses c'est une question de convention et... de temps disponible.

LE BUT DU JEU

Il s'agit de faire gagner, dans l'ordre ou dans le désordre, les trois chevaux que vous avez choisis.

Le vainqueur est celui qui, à la fin de la partie, possède le plus d'argent.

ORDRE DES OPÉRATIONS :

1° Choisir la distance de la course (se baser, si on le désire, sur la course du tiercé de la semaine)

2° Faire son tiercé : sélectionner 3 chevaux parmi les partants et inscrire leur numéro de dossard, par ordre de préférence, sur un petit carré de papier (ne pas montrer votre choix aux autres) ;

3° Verser au moins 3,00 F chacun au P.M.U. du jeu (les joueurs ne doivent faire qu'un seul tiercé, qu'ils peuvent cependant jouer plusieurs fois) ;

4° Dépouiller les paris ;

5° Amener les chevaux au départ ;

6° Jouer la carte ;

7° Avancer un cheval de 200 mètres par levée ;

8° Former, avec les cartes ramassées, les combinaisons qui permettent de faire avancer ou rétrograder les chevaux sur la piste ;

9° À l'issue de la course, toucher éventuellement les rapports.

LES CARTES - LEUR VALEUR :

1° **32 cartes de turf** : 4 couleurs et 8 cartes dans chaque couleur. (Pour faciliter la tâche des joueurs, nous avons donné à ces cartes une valeur hiérarchique qui correspond à celle des jeux classiques) :

Commissaire de course	AS
Eleveur	ROI
Propriétaire	DAME
Entraîneur	VALET
Jockey	10
Premier Garçon	9
Lad	8
Garçon d'Ecurie	7

Ces cartes, associées d'une certaine façon, permettent, après chaque coup, de constituer des combinaisons qui autorisent la progression ou le handicap des chevaux en course (voir tableau page 5) ;

2° **21 cartes de nombres-robot** : numérotées de 1 à 21 et portant chacune un texte qui décrit les qualités (ou les défauts) d'un cheval.

Ces cartes servent à couper ou à surcouper.

Leur valeur est indiquée par leur chiffre.

Le 21, le 7 et le 1, appelés **super-nombres**, sont les plus forts. Ensuite vient le 19, puis le 18, le 17, etc.

LE P.M. U. :

La caisse du P.M.U. contient :

En jetons :

12 jetons de	3,00 F	(ronds, de couleur rouge)
12 jetons de	15,00 F	(rectangulaires, de couleur bleue)
12 jetons de	30,00 F	(rectangulaires, de grand format et de couleur jaune)

En chèques au porteur :

4 chèques de 100,00 F
12 chèques de 500,00 F
8 chèques de 2.000,00 F
4 chèques de 5.000,00 F
4 chèques de 10.000,00 F

Les jetons servent uniquement aux joueurs pour parier.

Après chaque course, le P.M.U. paye, par chèques, les rapports suivants :

Pour une mise de :	RAPPORT	
	Dans l'ordre	Dans le désordre
3,00	500,00	100,00
15,00	2.500,00	500,00
30,00	5.000,00	1.000,00
60,00	10.000,00	2.000,00

LES PARIS :

Le P.M.U. distribue équitablement les jetons de paris aux joueurs.

Chacun n'a droit qu'à trois chevaux qu'il peut jouer une ou plusieurs fois.

Vous choisissez, par exemple : le 15-12-8, il vous reste assez d'argent pour appuyer ce tiercé 5 fois. Inscrivez sur votre papier :

15 }
12 } 5 fois
8 }

et versez 15,00 F au P.M.U. (5 fois 3,00 F).

AVANT LE DÉPART

CHOIX DE LA COURSE :

La distance à parcourir est déterminée d'un commun accord. Dans **3 CHEVAUX - 1 TIERCÉ**, la course la plus longue est de 4.800 mètres. Mais, pour donner plus de piment et d'actualité au jeu, il vaut mieux courir sur la distance du tiercé de la semaine. Vous savez, par exemple, que la course du tiercé sera le PRIX DE MARLY-LE-ROI. Cette course se dispute sur 2.000 mètres. C'est sur cette distance que vous jouez aussi la partie.

PRÉPARATION :

Quand tous les joueurs ont fait leur tiercé (inscrit, chacun, les numéros des 3 chevaux choisis sur leur papier) il faut déterminer le nombre de chevaux qui restent en course (les autres sont supposés n'avoir plus aucune chance). L'un des joueurs dépouille les paris et amène les chevaux choisis par les parieurs sur la ligne de départ.

Exemple : Vous jouez à 4. Au dépouillement on trouve les tiercés suivants :

	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e
A :	6	4	2
B :	1	8	24
C :	12	1	7
D :	13	3	25

Dans notre exemple, on voit que deux joueurs ont, par coïncidence, joué le 1. Il ne faut donc mettre en piste que 11 chevaux qui portent les numéros :1 - 2-3-4-6-7-8-12-13-24-25.

Il est certain qu'un cheval joué par plusieurs joueurs devient grand favori et à toutes chances d'être à l'arrivée.

LA COURSE

3 CHEVAUX - 1 TIERCÉ n'est pas un jeu de hasard. Les joueurs doivent s'efforcer de tirer le meilleur parti de leurs cartes (ce sont elles qui conditionnent la course des chevaux sur la piste). Ils ne perdront pas de vue les « défausses » des adversaires et dirigeront leur jeu de façon à ramasser le plus de levées possibles.

LA DONNE :

Le jeu de la carte se déroule dans le sens de marche des aiguilles d'une montre.

Le donneur (celui qui tire la carte la plus haute) bat soigneusement le paquet de toutes les cartes (de turf et de nombres-robot), fait couper par son voisin de droite et distribue, une à une, faces cachées, 12 cartes à chacun.

Avec les cartes non distribuées, il constitue un « talon » où les joueurs puiseront en cours de partie.

Le joueur qui se trouve à la gauche du donneur joue le premier.

Il abat une carte de son choix (carte de turf ou carte de nombre). Deux possibilités :

A. – **C'est une carte de turf** : dans ce cas, les adversaires doivent suivre dans la couleur mais ne sont pas obligés de monter, c'est-à-dire de fournir une carte de valeur plus élevée. Ils peuvent cependant couper :

1° S'ils ne possèdent pas de carte de la couleur jouée ;

2° S'ils ont un des super-nombres (21, 7 ou 1), qui permettent de couper ou de surcouper à n'importe quel moment, même s'ils possèdent une carte de la couleur jouée.

B. – **C'est une carte de nombre-robot** : les autres joueurs doivent jeter également une carte " nombre "" et la levée appartient à celui qui abat la plus forte.

Faute de carte "nombre", on se défause d'une carte de turf.

UN COUP DE CRAVACHE :

Celui qui ramasse la levée :

1° Avance l'un de ses chevaux de 200 mètres ou rétrograde un adversaire de 200 mètres (2 cases) :

2° Ecarte, s'il le désire, une carte de sa main pour en prendre une autre au « talon » (mettre la carte écartée sous le « talon » face cachée).

Il rejoue le premier (en d'autres termes, il entame pour la levée suivante).

Quand toutes les cartes ont été abattues et les levées ramassées, chaque joueur expose devant lui ses combinaisons (Ecuries plus ou moins importantes, brelan ou carré de commissaires, séquence : trois nombres-robot, qui se suivent, etc.).

LES COMBINAISONS :

Ci-dessous les combinaisons réalisables et leur influence sur la marche du jeu :

POUR AVANCER

- | | |
|---|--|
| 1° Ecurie Royale : 6 cartes qui se suivent dans une même couleur. | Faites progresser 3 chevaux de 600 mètres chacun. |
| 2° Grande Ecurie : 6 cartes pouvant être de couleurs différentes | Faites progresser 3 chevaux de 400 mètres chacun. mais qui se suivent. |
| 3° Ecurie Standard : 4 cartes de même couleur : l'éleveur, le propriétaire, l'entraîneur, le jockey. | Faites progresser 3 chevaux de 200 mètres chacun. |
| 4° Petite Ecurie : 3 cartes de même couleur : le propriétaire, l'entraîneur, le jockey. | Faites progresser 2 chevaux de: 200 mètres chacun. |
| 5° Ecurie Mixte : 3 cartes de couleurs différentes : le propriétaire, l'entraîneur, le jockey. | Faites progresser 1 cheval de 200 mètres. |

A noter que la carte « commissaire » peut remplacer n'importe quelle autre carte de turf pour réussir les combinaisons ci-dessus.

Pour composer les « Ecuries Royales », les « Ecuries Standards » et les « Petites Ecuries », il faut que cette carte « commissaire » soit de la même couleur que les autres.

Pour composer les « Grandes Ecuries » et les « Ecuries Mixtes », elle peut être d'une couleur différente aux autres.

POUR HANDICAPER

- | | |
|--|---|
| 1° Carré de commissaires : les 4 cartes dans la même main. | Handicapez tous vos concurrents de 100 mètres. |
| 2° Brelan de commissaires : 3 cartes commissaires dans la même main. | Handicapez 3 chevaux adverses de 100 mètres (au choix). |
| 3° Les trois super-nombres dans la même main (le 21, le 7 et le 1). | Même s'ils présentent des combinaisons valables, vos adversaires ne peuvent bouger leurs chevaux. |
| 4° Trois nombres-robot qui se suivent (4-3-2 ou 19-18-17, par exemple). | Handicapez de 100 mètres le cheval concurrent qui se trouve immédiatement après votre leader. |

ACCÉLÉRATION ET ARRIVÉE :

Il s'agit maintenant de déplacer les chevaux en fonction des combinaisons ci-dessus.

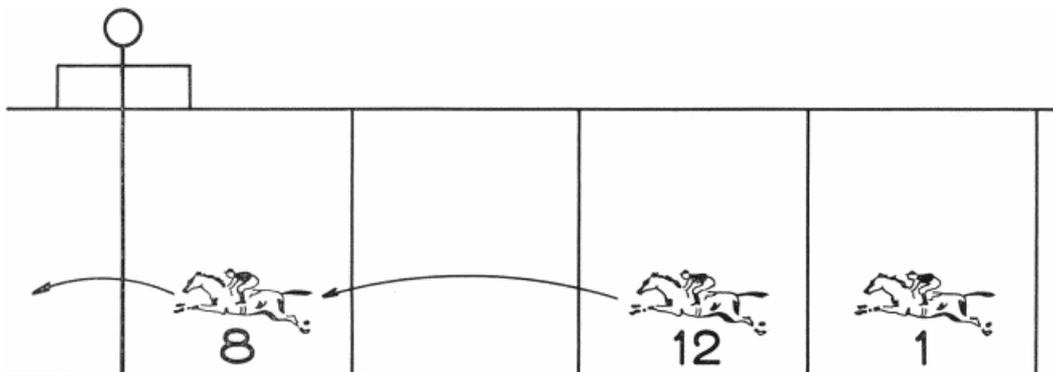
Pour éviter les erreurs ou les malentendus, le donneur commence, puis son voisin de gauche et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les concurrents aient joué.

LE RUSH FINAL :

Il arrive un moment où un joueur fait franchir le poteau d'arrivée à l'un de ses chevaux (ce cheval sera le premier du tiercé). Le joueur n'est pas gagnant pour autant, puisqu'au coup suivant ses adversaires peuvent venir s'intercaler dans le tiercé. Mais il a droit à une bonification de « rush final » qui entraîne ses deux autres chevaux dans le sillage du leader. En effet, **le joueur qui fait franchir, en gagnant, le poteau d'arrivée à un cheval, bénéficie d'une bonification de même valeur que la levée ou la combinaison qui lui a permis d'obtenir son succès.** C'est comme s'il avait fait deux levées au lieu d'une ou présenté deux combinaisons au lieu d'une.

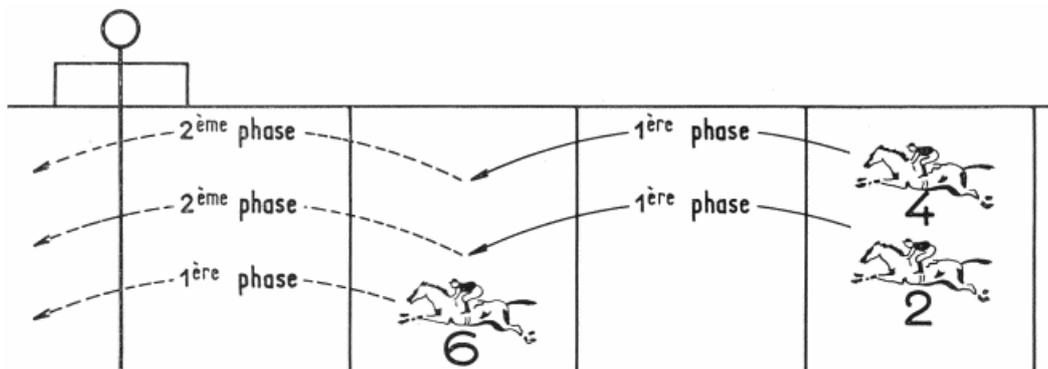
Les quelques exemples ci-dessous illustrent cette disposition particulière de la règle, qui précipite le dénouement de la course et permet souvent de gagner le tiercé sans coup férir.

1^{er} exemple : le 8 gagne la course.



Vous ramassez une levée. Vous pouvez donc régulièrement avancer un cheval de deux cases. Bien entendu, vous choisissez le 8 qui passe le poteau : vous avez droit à 200 mètres supplémentaires (soit 2 cases) : vous avancez, à votre choix le 1 2 ou le 1 de 2 cases.

2^e exemple : Tiercé dans l'ordre : 6-4-2.



C'est à votre tour de jouer et vous exposez une combinaison « Ecurie Standard », qui permet de faire progresser 3 chevaux de 200 mètres chacun. C'est simple : le 6 passe le poteau, le 4 et le 2 avancent d'abord sur l'avant-dernière case, puis, bénéficiant de la prime de « rush final » , passent à leur tour le poteau et vous font gagner le tiercé.

LA COURSE EST TERMINÉE :

Quand trois chevaux ont franchi le poteau d'arrivée, la course est terminée.

Le ou les joueurs, qui possèdent le bon tiercé, encaissent leurs rapports et l'on dispute la course suivante dans les mêmes conditions que précédemment.

POUR JOUER A 5

Si vous êtes 5, désignez un « banquier » qui ne participe pas au jeu proprement dit et dont les fonctions sont les suivantes :

- Encaisser les mises.
- Dépouiller les bulletins de paris (il est conseillé de le faire secrètement pour conserver à la course tout son "suspense").
- Amener les chevaux sur la ligne de départ.
- A la fin de chaque course, payer les rapports.
- A la fin de la partie, vérifier les comptes de chacun et désigner le vainqueur.