

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



LE NOUVEAU JEU DE COURSES

ASCOT

MODÈLE OU BREVET DÉPOSÉ DANS TOUS LES PAYS

BRÈVE DESCRIPTION DU JEU

Ce jeu est l'image fidèle d'une véritable Course de Chevaux, avec ses préliminaires, ses émotions, ses surprises et ses périls. Il se compose de deux parties bien distinctes :

1° **LE CHAMP D'ENTRAÎNEMENT** et 2° **LE CHAMP DE COURSES**.

Les chevaux sont d'abord entraînés sur une Piste préparatoire où ils se révèlent plus ou moins capables. Ils peuvent y gagner des bons points (ou **Avantages**), ou recevoir des mauvais (**Désavantages**). Leurs propriétaires reçoivent des Rapports des Entraîneurs experts et du Vétérinaire vigilant qui dénoncent et corrigent aussitôt les défauts de chaque cheval et lui font faire ainsi des progrès nécessaires pour aborder la Piste finale.

La Course étant un plaisir des plus onéreux, les joueurs peuvent, pendant l'Entraînement, se rendre acquéreurs de certaines **Affaires** ou Charges. L'exercice habile de ces Charges leur permettra de grossir leur bourse de façon suffisante pour affronter les dépenses imprévues et même, quelquefois, pour conjurer les périls dont chaque piste du Champ de Courses est semée.

L'intérêt principal de ce jeu consiste dans le fait que le **CHAMP DE COURSES ne possède que 6 pistes pour 12 chevaux**. Chaque pouce de terrain est disputé et gagné après un âpre combat. Que d'initiative, d'audace, d'attention soutenue doit déployer chaque joueur, pour mener son **Favori** au poteau final !

Si la route est semée de dangers, elle présente également des avantages réels, qu'un joueur attentif saura saisir au moment opportun. Ainsi, chaque joueur est rendu pleinement responsable du trajet qu'il fait parcourir à chacun de ses chevaux, des avances ou des reculs qu'il lui fait effectuer et, par conséquent, de son échec ou de son triomphe final.

Etes-vous un bon jockey ?

Une partie à l'ASCOT vous, donnera la réponse.

Si vous avez su mener votre cheval avec adresse, vous en serez pleinement récompensé par le succès.

Si un de vos adversaires s'en est montré plus capable, le Totalisateur pourra encore vous consoler, en vous versant généreusement l'espèce sonnante.

Ainsi, l'ASCOT vous procurera quelquefois une plus grande assurance de vous-même, souvent un gros bénéfice et toujours une soirée passionnante

RÈGLE DU JEU

(POUR DEUX A SIX JOUEURS)

BANQUIER. - DISTRIBUTION D'ARGENT

L'un des joueurs est désigné **Banquier**. Avant de commencer la partie, il distribue l'argent aux joueurs, lui-même inclus. Chaque joueur reçoit la somme de Frs 281.000, répartis comme suit : 10 billets de Frs 20.000, 6 billets de Frs 10.000, 5 billets de Frs 2.000 et 10 billets de Frs 500. L'argent restant après la distribution ne doit plus servir au jeu, ni faire partie des prix de la course. Il est donc recommandé de le ranger dans la boîte, afin d'éviter toute confusion. Le Banquier doit séparer son argent personnel de celui de la Banque.

La Banque sera constituée au cours du jeu par les versements que les joueurs feront au Banquier en payant la valeur réelle des cartes qu'ils auront conservées après la donne, ou la valeur diminuée de celles qu'ils auront acquises à la vente aux enchères.

C'est également le Banquier qui encaissera les versements du droit d'entrée au CHAMP DE COURSES. A la fin de la partie, le Banquier distribuera en prix la somme totale qui lui avait été versée, après s'en être déduit les 10% pour les services rendus.

Les emprunts ne sont pas autorisés. Si, au cours de la partie, un joueur ne peut faire face à ses obligations, il doit vendre, à titre privé, un (ou plusieurs) de ses **Chevaux** ou une (ou plusieurs) de ses **Affaires** au plus offrant. Il peut également vendre ses Rapports avantageux, tels que « **Brides incassables** », etc., s'il les a tirés au cours du jeu.

DEBUT DU JEU

Ouvrez le 1^{er} tableau, réservé à l'ENTRAINEMENT, et placez les douze Chevaux tels qu'ils sont numérotés, dans leurs boxes respectifs. Les chevaux jaunes et bleus (¹), sont des poids légers, entraînés aux Ecuries Stevens ; les chevaux noirs et rouges sont des poids lourds, entraînés aux Ecuries Walroy. Les **Rapports** des Entraîneurs et du Vétérinaire, les **Cartes de Membre**, les petites cartes de couleur, dites **Avantages**, et les branches, dites **Désavantages** sont placés sur le tableau aux endroits indiqués.

LA DONNE

Les vingt cartes de location de Chevaux et Affaires sont mélangées et distribuées à tous les joueurs, On termine le 1^{er} tour de donne en plaçant sur la table une carte de plus que le nombre de joueurs, pour former le tas du « mort ». C'est-à-dire que lorsqu'il y a 4 joueurs, on partage les cartes en 5 tas, pour 5 joueurs en 6 tas, etc. Tous les joueurs doivent recevoir le même nombre de cartes ; pour arriver à ce résultat, le donneur peut ajouter ou retrancher quelques cartes du tas du mort. Ce tas sera vendu aux Enchères par le Commissaire-Priseur.

Le joueur qui a reçu la carte du Commissaire-Priseur doit le déclarer immédiatement après la donne, en plaçant la carte ouverte sur la table. Si personne n'a reçu la carte, le Commissaire-Priseur est nommé d'un commun accord par les joueurs.

Tous les joueurs sont alors obligés d'échanger une de leurs cartes contre une des cartes du « mort » (que personne ne doit regarder), en commençant par le joueur placé à la gauche du donneur. Chaque joueur place sous le paquet la carte qu'il jette, et prend la carte du dessus, Lorsque tous les joueurs ont fait cet échange obligatoire, ils peuvent, s'ils le désirent, mettre d'autres cartes dans le tas du mort, destiné aux enchères. En jetant ces cartes, les joueurs doivent se souvenir des points suivants :

1° Chaque joueur se rend acquéreur des **Chevaux** et des **Affaires** dont il conserve les cartes (²)

2° Chaque joueur peut avoir, à l'ENTRAINEMENT, autant de Chevaux (des deux Ecuries) et d'Affaires qu'il lui plaît mais il ne doit pas oublier qu'au CHAMP DE COURSES, tous les joueurs doivent posséder les Chevaux à nombre égal, et que les Affaires n'y sont plus valables, sauf celle du Bookmaker. (Il est donc recommandable de conserver au moins une Affaire, afin d'en tirer profit pendant l'ENTRAINEMENT).

3° Aucun joueur ne peut être propriétaire à la fois des cartes **Ecuries Stevens et Walroy**.

4° Trois Chevaux au plus, par joueur, peuvent prendre part à la dernière COURSE.. (Sauf dans une partie à 2 joueurs où chacun peut avoir 4, 5 et même 6 Chevaux.)

5° A la fin de l'ENTRAINEMENT, les joueurs pourront s'acheter et se vendre des chevaux mutuellement, de façon à les avoir tous en nombre égal pour aborder la COURSE,

6° Les chevaux noirs ont plus de chance de gagner que les chevaux rouges, les chevaux rouges ont une meilleure chance que les chevaux jaunes, et les chevaux bleus, le moins de chance.

7° Les chevaux les moins bons **peuvent gagner**, car rien n'est certain dans une course.

8° A la vente aux enchères, on peut acquérir des **Chevaux** ou des **Affaires** pour une somme moindre que celle indiquée sur la carte.

VENTE AUX ENCHÈRES

Le Commissaire-Priseur prend le tas du mort, avec toutes les cartes qui ont été rejetées dedans, et met aux enchères toutes ces cartes, une à une, en les vendant au plus offrant. Afin de stimuler un plus grand intérêt dans cette vente, chaque joueur doit cacher son jeu. Le Commissaire-Priseur, lui-même, ne doit montrer qu'une seule carte à la fois, celle qu'il met aux enchères, sans faire voir ce qui lui reste à vendre. Dès qu'un joueur s'est rendu acquéreur d'une ou d'un lot de cartes, il doit immédiatement payer au Banquier le montant de cet achat et remettre au Commissaire-Priseur sa commission de 10%, en arrondissant à la centaine la plus rapprochée. Le Commissaire-Priseur peut prendre part aux enchères et se rendre acquéreur de cartes mais il doit être impartial et donner aux autres joueurs la possibilité d'enchérir. Le Commissaire-Priseur doit s'efforcer, dans l'intérêt du jeu, de vendre toutes les cartes du mort ; toutefois, s'il reste des cartes invendues, on les supprime du jeu. ainsi que les chevaux correspondant à ces cartes.

Après la vente aux enchères, tous les joueurs reprennent les cartes qu'ils ont conservées après la donne (et qu'ils avaient mises de côté pendant la vente aux enchères) pour payer au Banquier la valeur de chacune d'elles, indiquée sur la carte. Le Banquier, lui-même, ne doit pas oublier de payer les siennes. La carte du Commissaire-Priseur est gratuite.

¹ Dans la règle, le terme **cheval** a été adopté pour **jockey**, afin d'éviter les longueurs. Ex « cheval rouge » signifie cheval monté par le jockey rouge, etc.

² Afin d'ajouter du cachet au jeu, il est question, au CHAMP D'ENTRAINEMENT, de location de chevaux, mais, pratiquement, le joueur ayant loué le Cheval, devient son propriétaire. pour la durée de la partie.

I. CHAMP D'ENTRAÎNEMENT

Utiliser deux dés

Le premier à jeter les dés est le Commissaire du Club des Propriétaires. Les autres joueurs jouent chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur jette les dés à chacun de ses tours une fois pour tous ses chevaux qui sortiront un à un de leurs boxes respectifs et avanceront sur la piste, dans le sens des flèches, du nombre de cases indiqué par les dés. Les dés doivent être laissés sur la table jusqu'à ce que le joueur qui est en train de jouer ait fait avancer tous ses chevaux et ait terminé ses transactions. Chaque joueur doit placer devant lui, par ordre de numéros (de 1 à 12), les cartes correspondant aux chevaux qu'il possède et faire avancer ses chevaux toujours dans ce même ordre. Il doit se conformer aux instructions écrites sur les cases. où chacun de ses chevaux s'arrête, ainsi qu'aux instructions qu'il lira dans les Rapports des Entraîneurs ou ceux du Vétérinaire.

ARRÊT SUR UNE CASE

Lorsqu'un cheval s'arrête sur une case, son propriétaire doit lire l'indication en haut de cette case pour connaître la personne à laquelle il doit s'adresser pour remplir ses obligations. Exemple le cheval s'arrête sur la case : « Fers spéciaux pour la Course Frs 10,000 ». Cette case porte en haut l'indication Maréchal-Ferrant (voir tableau ENTRAÎNEMENT en bas de l'Ecurie Stevens). C'est donc au joueur qui a la carte du Maréchal-Ferrant que le propriétaire du cheval devra payer Fs 10.000.

Lorsque le cheval s'arrête sur une case portant la mention Ecurie, le propriétaire de ce cheval est invité, soit à payer une somme, soit à prendre un Rapport de l'Entraîneur. Dans les deux cas, ce joueur doit s'adresser à l'Ecurie d'où son cheval est sorti. Exemple le cheval est sorti de l'Ecurie Walroy ; son propriétaire paie la somme réclamée à la personne qui a la carte « Ecurie Walroy », ou, s'il a un Rapport à prendre, il le prend également de cette Ecurie (Rapports rouges). On procède de façon analogue pour les chevaux sortant de l'Ecurie Stevens (Rapports bleus).

Les Rapports du Chirurgien vétérinaire s'appliquent à tous les chevaux,

Lorsqu'un joueur est invité à prendre un Rapport, il doit lire la première carte du paquet de Rapports et suivre les instructions qui y sont données, ensuite, il doit remettre la carte sous le paquet, à moins qu'il ne lui soit dit de la conserver.

Note. - Le Rapport du Vétérinaire : « Vos chevaux souffrent de gourme », etc., commande au joueur qui l'a tiré de s'arrêter de jouer immédiatement et ne pas faire avancer les chevaux que, normalement, il devrait faire avancer pour finir son tour. En outre, il ne jette pas les dés à son tour de jouer suivant. Il est ainsi privé des possibilités de gagner des bons Rapports qui peuvent être tirés pendant ce temps par d'autres joueurs.

MEMBRES DU CLUB

Lorsqu'un joueur s'arrête sur l'inscription l'invitant à devenir Membre du Club des Propriétaires, il paie les droits d'entrée au Commissaire du Club, prend la carte de Membre et n'a plus de cotisation à payer pendant cette partie. L'entrée au Club est facultative. Le joueur qui a la carte du Commissaire du Club est Membre d'office.

Un Membre du Club a le droit de recevoir un Rapport, soit du Vétérinaire, soit de l'un ou de l'autre Entraîneur, à n'importe quel moment du jeu, mais avant qu'il jette les dés lui-même. Il ne peut prendre plus d'un Rapport à la fois et devra obligatoirement se conformer aux instructions qui y seront données, qu'elles soient à son avantage ou pas. Il peut appliquer le Rapport ainsi obtenu à un cheval de son choix, en respectant toutefois la règle de la distinction des Ecuries. (C'est-à-dire que les Rapports Walroy ne peuvent être appliqués aux chevaux sortant de l'Ecurie Stevens, et vice versa.)

Les Membres du Club sont donc privilégiés vis-à-vis des autres joueurs, du fait qu'ils ont une chance plus grande de recevoir des bons Rapports qui leur seront très utiles sur le CHAMP DE COURSES. Mais, d'autre part, comme ils peuvent avoir un Rapport à leur désavantage, ils doivent décider eux-mêmes s'ils ont intérêt d'exercer leurs droits de Membres du Club des Propriétaires.

Note. - Au cours de l'Entraînement, les Membres du Club doivent payer pour « Les Dépenses du dîner, veille de course 4.000 frs » ainsi que pour « La Bienfaisance - 4000 frs », alors que les autres joueurs ne paient pas. Ils ont, par contre, un avantage sur les autres joueurs, au moment où ils se posent sur la case « Gel ».

Note. - Lorsque le propriétaire d'un cheval exerce lui-même les fonctions mentionnées en haut de la case où son cheval s'est arrêté, il doit se conformer aux indications reçues, mais ne peut naturellement pas se payer à lui-même.

Plusieurs chevaux peuvent se trouver sur la même case.

Chaque cheval fait une fois le tour de la piste d'Entraînement et revient dans son box. Il y entre aussitôt qu'il obtient un nombre de points égal ou supérieur à celui qui lui est nécessaire pour entrer. Si un joueur commence par erreur un second tour et dépasse les boxes de ses chevaux, il peut les y faire rentrer dès qu'il s'en aperçoit, mais l'argent payé lors de ce second tour, ainsi que les instructions suivies, doivent être maintenus.

Il n'y a pas de gagnant dans cette 1^{ère} partie. Lorsque tous les chevaux ont terminé leur ENTRAÎNEMENT, ils prennent place sur le CHAMP DE COURSES.

AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

Les petites cartes de couleur noires, rouges, jaunes et bleues, gagnées à l'ENTRAÎNEMENT, ne serviront qu'au CHAMP DE COURSES où elles donneront des avantages aux chevaux de la même couleur que ces cartes.

Il en est de même pour les petites cartes blanches, avec cette seule différence qu'elles désavantageront tous les chevaux, indépendamment de la couleur.

Les unes et les autres seront mises sur la carte du cheval qui les aura gagnées, ceci pendant l'ENTRAÎNEMENT seulement.

II. CHAMP DE COURSES

Préliminaires.

Au moment d'entrer au CHAMP DE COURSES, les joueurs doivent avoir un nombre égal de chevaux. (Sauf le cas d'une élimination pendant l'entraînement.) ils doivent donc échanger, acheter ou vendre les chevaux, entre eux. Les chevaux sont vendus avec leurs cartes respectives et les Avantages et les Désavantages gagnés pendant l'Entraînement par chaque cheval. La valeur des chevaux pouvant être diminuée ou accrue, selon leurs progrès à l'Entraînement, leur prix sera à débattre entre l'acheteur et le vendeur. **Les Rapports peuvent être vendus séparément.**

1° Les cartes de Membres du Club, ainsi que celles des Affaires (saut la carte du Bookmaker) ne servent plus et doivent être enlevées du jeu.

2° Chaque joueur ne peut faire courir plus de 3 chevaux (sauf dans une partie à 2 joueurs). Il paie au Banquier Frs 10.000 par cheval, comme droit d'entrée et place ses chevaux sur les cases de départ, de façon que le numéro du cheval coïncide avec celui de la case.

FAVORI

Avant de commencer la Course, chaque joueur peut désigner son Favori. Ce choix est facultatif, mais il permet au joueur de destiner ainsi à son Favori les meilleurs coups de dé. Si un joueur n'a pas de Favori, il doit taire avancer tous ses chevaux exactement dans le même ordre que sur le CHAMP D'ENTRAÎNEMENT. Par exemple, s'il possède les chevaux n° 4, 8 et 12, il doit toujours les faire avancer dans cet ordre. Mais s'il choisit n° 8 comme favori, il pourra le faire avancer premier, second ou troisième, suivant le nombre de points qu'il juge le plus avantageux pour lui à chaque tour, tandis que les n° 4 et 12 devront toujours continuer à avancer par ordre de numéros.

LES PARIS

Le Bookmaker s'occupe des paris avant le début de la Course. Il prend le bloc du Totalisateur et lit un à un les noms des chevaux (en indiquant les Favoris, s'il y a lieu). Il doit attendre que les joueurs aient parié sur un cheval, avant d'en énoncer un autre. Les joueurs peuvent parier sur n'importe quel cheval de leur choix et le montant des paris n'est pas limité, mais quatre paris seulement, par cheval, sont autorisés. Le joueur ayant misé sur un cheval recevra du Bookmaker, en tant que reçu pour sa mise, un ticket numéroté, portant le nom du cheval. Le Bookmaker inscrira la somme versée dans la case dont le numéro correspondra au numéro du ticket. C'est-à-dire que la mise de la première personne devra être inscrite dans la case n° 1, en face du nom du cheval choisi et cette personne recevra le ticket n° 1. La somme versée par la seconde personne pariant sur le même cheval sera inscrite dans la case n° 2, et le ticket n° 2 lui sera délivré, et ainsi de suite.

Ceci est la seule manière de parier, On ne jouera pas aux placés, sauf sur la demande expresse des joueurs et, dans ce cas, ils devront s'adresser au Bookmaker indépendamment du Totalisateur. Ces paris seront sans cotation fixe, étant une convention strictement privée entre le joueur et le Bookmaker.

Après la Course, les joueurs qui auront parié sur le cheval gagnant présenteront leurs reçus au Bookmaker pour recevoir l'argent qui leur sera dû.

La caisse du Totalisateur doit être rigoureusement séparée de celle du Banquier.

DÉPART

N'utiliser qu'un seul dé.

Le joueur ayant jeté le plus grand chiffre commence la Course, Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. **Chaque joueur avance tous ses chevaux pendant le même tour, en jetant le dé séparément pour chaque cheval.** Il avance ses chevaux toujours par ordre de numéros, sauf le Favori. Chaque jet de dé compte : les joueurs doivent faire avancer leurs chevaux si possible.

Tous les chevaux sont considérés comme étant placés sur la même ligne de départ, c'est-à-dire que les chevaux ayant les n° de 7 à 12 peuvent passer par-dessus ceux placés devant eux, afin de se poser sur la 1^{ère} case après « Starting Gate » (Il va sans dire, qu'à partir de cette 1^{ère} case et jusqu'à la fin de la partie, le saute-mouton est rigoureusement interdit). Pour commencer la course, un cheval doit toujours suivre la piste dans le prolongement de son numéro. Mais il peut changer de piste à partir de la 2^{ème} case après « Starting Gate », selon les règles énoncées plus loin.

ARRÊT SUR UNE CASE.

Les pistes sont divisées en cases, ou « longueurs », les unes blanches avec inscriptions, les autres de couleur. Les chevaux s'arrêtent indifféremment sur les unes et les autres, suivant le nombre de points obtenu en jetant le dé. Deux chevaux ne peuvent se trouver sur la même case.

1° **Lorsqu'un cheval s'arrête sur une case avec inscription**, il doit suivre les instructions reçues, mais ceci, une fois par tour seulement, C'est-à-dire que si, en se conformant aux instructions une première fois il retombe sur une autre inscription, il ne tient plus compte de cette dernière.

2° **Lorsqu'un cheval s'arrête sur une case de la même couleur que lui**, il a droit de compléter son tour par des longueurs supplémentaires, suivant la liste ci-dessous :

un cheval NOIR, s'arrêtant sur une case NOIRE, avance de 4 cases SUPPLÉMENTAIRES.

— ROUGE	—	ROUGE	—	3	—
— JAUNE	—	JAUNE	—	2	—
— BLEU	—	BLEUE	—	1	—

3° **Lorsqu'un cheval s'arrête sur une case de couleur autre que la sienne**, son propriétaire **peut la transformer en une case de sa couleur**, en se servant de la petite carte de la couleur du cheval ou **Avantage** et profiter ainsi des longueurs supplémentaires correspondant à sa couleur.

Exemple : un cheval rouge se posant sur une case jaune, noire ou bleue, utilise un Avantage rouge et fait 3 longueurs supplémentaires.

UTILISATION DES AVANTAGES ET DES DÉSAVANTAGES

Sur le CHAMP DE COURSES, ils ne doivent pas être nécessairement utilisés par le cheval qui les a gagnés à l'ENTRAÎNEMENT. Chaque joueur peut utiliser les **Avantages** qu'il a en main pour n'importe quel cheval lui appartenant, de la même couleur que l'avantage en question ; et les **Désavantages**, pour n'importe lequel de ses chevaux. Ce qui lui permet de délester et de pousser son Favori.

Les Avantages ne peuvent être employés que sur les cases d'une couleur différente de la leur. Il existe cependant une seule exception à cette règle la case blanche avant le dernier tournant permet d'y utiliser un Avantage à tout joueur qui en possède, de quelque couleur qu'il soit. (Le cheval qui en profitera devra nécessairement être de la même couleur que l'Avantage employé).

Lorsque l'on emploie un Avantage, on doit le rejeter dans le centre du tableau. Chaque Avantage ne peut être utilisé qu'une fois. On ne peut utiliser plus d'un Avantage par cheval, pendant le même tour.

Un cheval ne peut profiter de la couleur deux fois pendant le même tour, que ce soit en se servant de l'Avantage, ou en se plaçant sur la case de sa couleur.

On se débarrasse des Désavantages de deux façons : **a)** Si un cheval se pose sur une case de sa couleur, son propriétaire peut jeter un Désavantage, mais il ne profite pas alors des longueurs supplémentaires attribuées à cette couleur. **b)** Si un cheval se pose sur une case de couleur autre que la sienne, son propriétaire peut jeter simultanément un Avantage (pour transformer la couleur de la case) et un Désavantage, mais ne pas profiter des longueurs supplémentaires.

Un joueur n'est pas obligé d'utiliser tous ses Avantages, bien qu'il soit dans son intérêt de le faire, mais il doit **obligatoirement se débarrasser de tous ses Désavantages avant qu'un de ses chevaux arrive au poteau final, sans quoi ce cheval se trouverait disqualifié.**

Le fait d'avoir en main un certain nombre d'Avantages ne permet pas de jeter simplement ceux-ci avec un nombre égal de Désavantages, dans le but de se débarrasser de ces derniers. On ne peut le faire que d'après les règles énoncées ci-dessus.

UTILISATION DES RAPPORTS

Les Rapports qui ont été conservés par les joueurs depuis l'ENTRAÎNEMENT immunisent leurs chevaux des dangers qu'ils peuvent rencontrer sur le CHAMP DE COURSES. Ainsi, si un cheval tombe dans la case « Bride cassée » ou « Rupture de vaisseau », le propriétaire du cheval doit jeter le Rapport correspondant à la case, pour maintenir le cheval, sans quoi il serait éliminé du jeu. La case : « Votre cheval tombe », etc., oblige le cheval qui s'y pose à s'y arrêter et à attendre d'avoir fait 6. Il a le droit d'en repartir **au tour suivant après avoir tiré 6** Mais si le propriétaire du cheval a le Rapport correspondant, il le jette aussitôt, et son cheval continue d'avancer normalement au tour suivant.

Chaque Rapport ne peut être utilisé qu'une fois et doit être rejeté dans le centre, après usage. Les joueurs peuvent s'acheter les Rapports mutuellement, en cas de besoin, à un prix convenu entre eux. Au CHAMP DE COURSES, les Rapports sont utilisés **sans distinction d'Ecuries.**

CHANGEMENT DE PISTE

Un cheval peut changer de piste autant de fois qu'il le désire, soit pour se rapprocher de la piste intérieure, soit pour se poser sur sa couleur. Ce changement est soumis à deux règlements :

1° Un cheval (lorsqu'il n'est pas gêné devant par d'autres chevaux) change de piste **en avançant progressivement et en décalant de biais, d'une piste par longueur.** C'est-à-dire que pour aller de la piste la plus extérieure à la piste la plus intérieure, ou vice-versa, il faut avoir au moins 5 points à faire.

En aucun cas un cheval ne peut se déplacer en ligne horizontale, ni sauter une ou plusieurs pistes, afin de se placer sur la piste de son choix.

2° Lorsqu'un cheval voit un ou des chevaux devant lui, il doit se souvenir qu'il **ne peut couper la piste devant un autre cheval, ni pour la traverser, ni pour s'y arrêter, à moins d'être à 3 longueurs de distance en avant de ce cheval**, sur cette même piste.

Pour dépasser un cheval, il faut emprunter une des pistes à droite ; toutefois, il est permis de dépasser par la gauche, s'il y a impossibilité de jouer autrement. Si la disposition de chevaux ne permet pas à l'un d'eux de changer la piste, celui-ci doit suivre la sienne, jusqu'à ce qu'il trouve le moment propice pour s'en écarter.

Ce règlement prime les instructions données par les cases blanches et les avantages donnés par les cases de couleur. **Il doit être rigoureusement observé**, bien qu'il empêche très souvent les chevaux d'avancer.

Si un joueur ne peut placer son cheval sur la longueur que lui indique le dé, parce que celle-ci est occupée par d'autres chevaux, il doit se considérer bousculé, et reculer d'une longueur, sans suivre les instructions qui pourraient y être données.

Lorsque l'inscription d'une case invite un joueur à dépasser le ou les chevaux se trouvant devant lui, il doit se placer une case en avant de ce ou ces derniers sur une autre piste que la leur. Si la disposition de chevaux ne le lui permet pas, il ne profite pas de l'inscription.

Quand un joueur est invité à prendre **des pistes** intérieures ou extérieures, il a le choix entre les 3 intérieures ou les 3 extérieures. Mais s'il est question **d'une piste**, il doit prendre la plus intérieure ou la plus extérieure des 3, suivant la prescription.

Les joueurs ne doivent pas changer de piste dans le secteur compris entre le poteau du dernier tournant et la case blanche avec indication : « Cravachez et placez-vous », etc. Ils essaieront donc de placer leurs chevaux près de la barrière, avant d'aborder le tournant, la piste intérieure étant la seule qui ne présente pas de danger d'élimination pour « Rupture de vaisseau ».

A partir de la case : « Cravachez et placez-vous... », et jusqu'au poteau d'arrivée, les chevaux peuvent à nouveau changer de pistes.

Pour gagner, il faut dépasser le poteau d'arrivée, en venant par n'importe quelle piste, mais en jetant un nombre de points exact. (C'est-à-dire que si l'on se trouve sur la dernière case avant le poteau, il faut obtenir 1 point, si l'on se trouve sur l'avant-dernière case, il faut 2 points, etc.). Tant que l'on n'a pas le chiffre exact, on reste sur place.

Lorsque les 3 premiers chevaux ont dépassé le poteau d'arrivée et qu'aucune objection n'a été soulevée pour le non-emploi de tous les Désavantages par les propriétaires de ces chevaux, la partie est considérée terminée.

LES PRIX

Deux personnes auront à distribuer l'argent à la fin de la Course : le Banquier et le Bookmaker. **Le Banquier** répartira l'argent de la Banque de la façon suivante : il donnera la moitié au 1^{er} arrivé, 1/4 au 2^{ème} arrivé et 1/4 au 3^{ème} arrivé.

Le Bookmaker ne distribuera l'argent du Totalisateur qu'entre les personnes ayant parié sur le 1^{er} arrivé. Il totalisera les sommes versées pour tous les chevaux et se déduira 10% de commission du total global ainsi obtenu. (Dans certains cas les 10% seront approximatifs, afin d'obtenir une somme ronde). Ensuite, le Bookmaker divisera le total global par le total du cheval gagnant. Le chiffre obtenu servira de multiple pour la mise de chaque personne. C'est-à-dire que chaque personne recevra autant de fois sa mise que le total du gagnant sera contenu dans le total global.

Exemple : le total global des mises = 150.000 frs. Le total du cheval gagnant = 6.000 frs. Le Bookmaker se déduit les 10% : $150.000 - 15.000 = 135.000$ frs. On divise le total global par le total du gagnant : $135.000 : 60.000 = 2$. Donc, chaque personne ayant parié sur le gagnant reçoit deux fois sa mise, et le reste de la caisse est abandonné au profit du Bookmaker.

Si personne n'a parié sur le gagnant, tout l'argent reste en caisse, soit au profit du Bookmaker, si les joueurs s'arrêtent de jouer, soit pour grossir la caisse du Totalisateur, s'ils recommencent une autre partie. (Cette convention doit être réglée entre les joueurs avant le début du jeu).

LE GAGNANT

Le gagnant du jeu est le joueur dont le cheval est arrivé le 1^{er}. Sur la demande des joueurs (avant le début de la partie), on peut désigner deux gagnants : celui dont le cheval est arrivé le 1^{er} et celui qui se trouve le plus riche à la fin de la partie.

MIRO COMPANY EDITEUR, 7, RUE DE TALLEYRAND, PARIS-7^e
se fera un plaisir de répondre à toutes les questions concernant le jeu .4SCOT

PRIÈRE DE JOINDRE UN TIMBRE POUR LA RÉPONSE.