

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# Galopp Royal

Inventé par Klaus Teuber.

Édité par Goldsieber.

Traduit de l'anglais en français par Alain Magoni .

Copyright 1995, Klaus Teuber.

Pour 3 - 6 Joueurs.

## Table des matières De Jeu

- \* 1 plateau de jeu
- \* 6 chaises à porteurs
- \* 1 Arc de Triomphe
- \* 9 socles en plastique (2 supplémentaires)
- \* 40 cartes « porteur »
- \* 6 petits « plateaux porteurs »
- \* 1 dé à quatre faces
- \* Pièces d'or de valeurs 1, 5, 10, 50

## Le plateau de jeu

- Grande fontaine : On y empile les cartes porteurs.
- Les cases de victoire: On y place les chaises à porteurs quand elles passent la ligne d'arrivée (Arc de Triomphe)
- Case (1, 2, 3, 4, 5 et 6) d'arrivée pour les courses 1, 2, 3, etc.
- L'étang : Si vous entrez en arrière dans cet étang, vous êtes hors course.

## Préparations

Attachez les socles en plastique sur les chaises à porteurs et sur l'arc de Triomphe.

1. Le plateau de jeu est placé au milieu de la table.
2. Les cartes « porteur » sont battues et mises face cachée sur la grande fontaine.
3. Chaque joueur choisit une couleur et prend la chaise à porteurs et le plateau de cette couleur.
4. Chaque joueur place sa chaise sur la case départ.
5. L'arc de Triomphe est placé sur la ligne d'arrivée de la première course (20/10/5).
6. Placez le dé à côté du plateau de jeu.
7. Choisissez un joueur pour être banquier.
8. Le banquier donne à chaque joueur 50 pièces d'or.

## Le Jeu

Le jeu est divisé en deux phases :

1. Enchérir pour composer les équipes.
2. Six courses:

o 1ere course : perte d'un porteur, deux nouvelles équipes aux enchères.

o 2ème course : perte d'un porteur, deux nouvelles équipes aux enchères.

o ...

o 6ème course : décompte des points.

Après l'enchère des équipes du début de partie, six courses ont lieu.

Après chaque course, chaque joueur perdra un porteur de son équipe et en recevra un nouveau puis, deux équipes de remplacement seront mises aux enchères.

Après la 6ème course, la partie est finie. Le joueur avec le plus de pièces d'or gagne la partie.

Les porteurs avec les numéros positifs 1, 2, 3 et 5 avanceront votre chaise de ce nombre de cases pendant la course.

Le porteur avec le chiffre négatif -2 est un bouffon, il reculera votre chaise de 2 cases. S'il est obtenu trop souvent vous vous trouverez dans l'étang et ainsi hors course.

Le porteur +2/-2 est un porteur astucieux. Si vous obtenez ce chiffre vous pourrez avancer votre chaise de deux cases et reculer un adversaire de deux cases, ou reculer deux autres chaises d'une case chacune.

EXCEPTION : Le porteur astucieux ne peut pas envoyer la chaise d'un autre joueur dans l'étang. Cependant, vous pouvez déplacer votre propre chaise vers l'arrière, ce qui peut être un avantage (voir les échanges de porteur). Si vous reculez votre chaise, alors une autre chaise à porteurs doit être avancée de deux cases ou deux chaises à porteurs d'une case.

Commencez les enchères (pour 3 ou 4 joueurs)

(voir ci-dessous pour 5 ou 6 joueurs).

Avant la première course, les équipes de porteurs sont mises aux enchères

Si 4 joueurs ont besoin d'une équipe, chaque joueur prend une carte porteur de la pile et la regarde tout en la maintenant face cachée aux autres joueurs.

Si 3 joueurs ont besoin d'une équipe, alors comme au-dessus, chaque joueur prend une carte porteur. La 4ème carte est tirée mise face visible au bord du plateau.

Début des enchères:

- Le plus petit joueur fait la première offre. Il doit offrir une ou plusieurs pièces de monnaie ou passer.
- Si vous passez, vous êtes hors de l'enchère courante et vous placez votre carte de porteur visage vers le bas devant vous.
- En continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, le prochain joueur doit augmenter l'offre ou passer.
- Lorsque la dernière offre est faite, après que tous autres joueurs aient passé, le joueur verse l'argent à la banque et prend les quatre cartes de porteurs constituant son équipe.
- Si tous les joueurs passent, alors chaque carte porteur est jetée et de nouvelles cartes porteurs sont tirées.
- Le joueur suivant le dernier premier joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre) commence la nouvelle enchère.

S'il y a seulement 3 joueurs sans équipe, alors chacun d'eux prend une carte porteur et une 4ème carte est tirée et placée pour que tout le monde la voit.

S'il y a seulement deux joueurs sans équipe, alors chacun d'eux prend 2 cartes porteur de la pile.

Le dernier joueur sans équipe paye 10 pièces d'or à la banque et tire les 4 premières cartes « porteur » de la pile.

Une fois qu'une équipe a été gagnée, le gagnant place ses porteurs sur les emplacements prévus.

EXEMPLE: Hans, Werner, Pia et Claudia jouent. La première équipe est mise aux enchères. Chaque joueur tire une carte porteur de la pile, la regarde et la maintient face cachée. Hans commence offrir à 1 pièce de monnaie. Pia, augmente l'offre à 2 pièces de monnaie. En continuant dans le sens des aiguilles d'une montre: Werner offre 3, Claudia passe à 5. Hans passe et place sa carte porteur visage vers le bas. Pia propose 6. Werner passe. Claudia offre 7 et Pia propose 9 pièces. Claudia passe. Pia verse 9 pièces de monnaie à la banque et prend les cartes porteur des autres joueurs. Elle place son équipe. Pia se repose hors des prochaines enchères. Hans, Werner et Claudia pioche chaque une autre carte porteur de la pile. Une 4ème est placée à côté du plateau de jeu. Hans gagne l'équipe. Maintenant seulement Werner et Claudia sont sans équipe. Chacun pioche deux cartes « porteur ». Claudia gagne l'équipe avec une offre de 8 pièces d'or. En conclusion, Werner paye 10 pièces d'or et prend les quatre cartes porteur dans la pile et forme ainsi son équipe.

## Pour 5 ou 6 joueurs

Pour 5 joueurs : Chaque joueur prend une carte « porteur ». Le premier joueur qui passe écarte sa carte « porteur ». Cette carte ne fera pas partie de l'équipe.

Pour 6 joueurs : Chaque joueur prend une carte, les deux premiers joueurs qui passent, écartent leurs carte « porteur ». Ni l'une ni l'autre de ces cartes ne feront une partie de l'équipe.

## Les Courses

Le plus petit joueur commence la première course et lance le dé.

Chaque chiffre du dé correspond à la position d'un porteur. Le joueur lance le dé et se réfère au porteur indiqué et fait l'action du porteur. Puis c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Plus d'une chaises à porteurs peut être sur la même case pendant une course.

Fin d'une course :

Le premier joueur à déplacer sa chaise sur la case avec l'arc de Triomphe déplace sa chaise sur la case avec le numéro romain un (I). Quand les deuxième et troisième positions ont été déterminées les chaises sont placées sur " II " et " III " respectivement.

Le prix en argent est distribué selon ce qui est inscrit sur la case où se trouve l'arc de Triomphe. Par exemple, après la première course le premier joueur reçoit 20 pièces d'or, le deuxième 10 et le troisième 5. Seulement les trois premiers joueurs reçoivent un prix.

Le dernier joueur a un avantage dans la prochaine course (voir des échanges de porteur) ainsi il est important d'avoir un dernier joueur. Lorsqu'il y a plus de 3 joueurs dans le jeu, les joueurs devront continuer la course pour voir qui sera dernier.

L'Étang :

Un joueur qui entre dans l'étang est hors course. Le premier joueur qui entre dans l'étang est automatiquement dernier. Dans un jeu à trois joueurs, le premier joueur dans

l'étang reçoit quand même le troisième prix. Si un deuxième joueur dans une course de trois joueurs entrait dans l'étang, ce joueur recevrait le deuxième prix.

## Échanges de porteurs

- Le joueur qui fini dernier d'une course peut enlever une carte porteur de chaque chaise. Naturellement ce joueur enlèvera le plus mauvais porteur de sa propre chaise et le meilleur porteur de chacune des autres chaises.
- Après, chaque joueur, en commençant par le dernier joueur et continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, tire une nouvelle carte « porteur » pour remplacer le porteur perdu.

## Équipes de remplacement

- 2 nouvelles équipes sont mises en enchères. Celui qui est peu satisfait de son équipe a maintenant une chance d'en acquérir une nouvelle.
- Les règles de l'enchère sont identiques à celles décrites avec les exceptions suivantes.
  - La première offre est toujours faite par le joueur qui a joué la dernière fois dans la course précédente.
  - Celui qui gagne l'offre doit immédiatement jeter sa vieille équipe même si la vieille équipe est meilleure que la nouvelle équipe.
  - Le joueur qui a gagné la première équipe peut également enchérir sur la deuxième équipe.
  - Si tous les joueurs passent, l'enchère n'est pas répétée. Ainsi si tous les joueurs transmettent les deux enchères puis personne n'obtient une nouvelle équipe.

## Course suivante

L'arc de Triomphe est déplacé sur la case suivante. Par exemple, dans la deuxième course les joueurs concourront pour des prix de valeurs 25/12/6.

Tous les joueurs placent leurs chaise sur la case début.

La prochaine course est commencée par le joueur qui a joué la dernière fois dans la course précédente.

6ème Course

Après la 6ème course, le jeu est fini. Tous les joueurs comptent leurs pièces d'or. Le joueur qui en a le plus est déclaré vainqueur ; en cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants