

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



REGLE DU JEU



Contenu de la boîte de jeu :

6 chevaux pions, 1 dé, 25 cartes "ventes des chevaux", 62 cartes "parcours", 6 triangles "échange", 500 billets.

Quantité de billets remis à chaque joueur en début de partie : (Chaque joueur dispose de **3050,00** euros)

5 billets de 10 euros, 4 billets de 50 euros, 2 billets de 100 euros, 3 billets de 200 euros, 2 billets de 500 euros et 1 billet de 1000 euros.

Le début de la partie :

Vous devez charger un joueur responsable de la banque.

Chaque joueur doit acheter un cheval, miser sur son propre cheval ou sur celui d'un autre joueur et placer son cheval sur la case départ. Attention vous ne pouvez miser que sur un cheval par course. Même si aucun pari n'a été pris sur un cheval, ce dernier doit quand même participer à la course.

Pour la première partie, le joueur faisant le plus grand score à l'aide du dé commencera. Ensuite, ce sera le vainqueur de la course précédente qui débutera.

Le but du jeu :

Le joueur ayant récupéré le plus d'argent à la fin de la partie sera alors le gagnant du jeu HIPPODROME.

Les cases :

Le parcours est fractionné de 39 cases et 1 case de départ. Case départ où se placeront les chevaux au début de chaque partie.

Les cases **1-10-25-31** indiquent "Tiercé mise 20". Lorsqu'un joueur s'arrête sur cette case, il doit placer 20 euros à l'endroit prévu à cet effet.

La case **38** "Tierce Bravo" permet au joueur de remporter l'argent du tiercé.

Les cases **3-8-13-18-22-27-32-37** "carte", vous indiquent que vous devez prendre la première carte du tas parcours. Celle-ci vous indiquera une péripétie bonne ou mauvaise (voir paragraphe cartes parcours).

La case **6**, "allocation 150", vous sera versée par la banque.

La case **11**, vous passez votre tour.

La case **16**, vous devez payer la somme de 300 euros immédiatement à la banque.

Les cases **20-30** "ventes des chevaux", vous devez prendre un triangle "échange" et revendre votre cheval après la course (voir paragraphe carte des chevaux).

Les cases **23-35** "chute" et "arrêté". Vous devez sortir du jeu et aller tout droit aux écuries jusqu'à la fin de la course. L'argent qui avait été parié sur votre cheval est perdu.

La case **40** "Arrivée". Vous arrivez 1^{er}, 2^{ème} ou 3^{ème}, la banque vous verse la somme que vous avez gagnée.

Le premier : la côte gagnante du cheval multipliée par l'argent misé en début de partie.

Le deuxième et le troisième : la côte placée multipliée par l'argent misé en début de partie.

Les cartes des chevaux :

En début de partie, chaque joueur doit lancer le dé à tour de rôle pour pouvoir acheter son cheval. Si, par exemple, le dé marque 3, vous devrez prendre la troisième carte du tas. Par la suite, vous devez payer votre cheval à la banque, le prix est inscrit sur la carte.

Si vous possédez un triangle "échange", la banque doit vous verser la somme indiquée sur votre cheval "reprise du cheval". Puis, vous devez reprendre un nouveau cheval comme indiqué sur le dessus. Dans le cas où vous n'auriez pas assez d'argent pour l'acheter, vous devenez simple joueur et devez parier uniquement sur les autres joueurs. Si le cheval sur lequel vous avez parié prend un triangle "échange" vous avez le droit de redevenir propriétaire si cette fois vous avez assez d'argent pour l'acheter. Faute de quoi vous êtes contraint de renouveler la situation simple joueur jusqu'à la prochaine fois.

Les cartes parcours : (L'argent des cartes est remis à la banque sauf pour le tiercé)

* Les cartes "**Remontez en selle sur les cases 23-35**" : Cette carte est valable pour une seule fois. Si vous l'utilisez sur la case 23 vous devez-vous en séparer immédiatement. A la fin de la course, si vous l'avez toujours en votre possession, vous devez la remettre sous le tas de cartes.

* Les cartes "**Avancez et Reculez de 2 cases**" : Vous devez vous exécuter aussitôt et faire ce que la nouvelle case marquée vous indique.

* Les cartes "**Payer le vétérinaire et Changer les sabots**" vous obligent à verser les sommes mentionnées à la banque soit immédiatement soit à la fin de la course.

* Les cartes "**Un prix est offert de 750 euros**" sont valables seulement si votre cheval arrive premier et pour une seule course.

* Les cartes "**Vous êtes favori**" : Les côtes gagnantes et placées indiquées sur votre carte des chevaux ne sont plus valables et sont toutes les deux de 2 fois pour une course.

* Les cartes "**Allures douteuses**" signifient que si vous êtes dans les cases 8-18-32 au moment où vous tirez cette carte, vous devez quitter la course.

* Les cartes "**Chance la trésorerie vous doit des comptes**" et "**Prime d'élevage**" indiquent que la banque doit vous remettre l'argent immédiatement.

* Les cartes "**Chance vous doublez votre mise de départ**" vous permettent de rapporter le double si vous finissez la course dans les 3 premiers.

* Les cartes "**Juge aux allures douteuses**", vous permettent de faire arrêter immédiatement le cheval de votre choix qui doit quitter la course.

BONNE CHANCE A TOUS AVEC HIPPODROME !!!



EXEMPLE DE JEU

* Lancer le dé, le dé marque 4.

* Prenez le paquet de cartes bleues marquées "**vente des chevaux**", prenez la quatrième carte. Celle-ci vous est attribuée et comporte le nom de votre cheval (ex : DIABOLIQUE). La côte gagnante de ce cheval est de 7 fois, sa côte placée est de 2 fois et son prix est de 920 euro à l'achat que vous réglez immédiatement à la banque.

* Votre cheval se place sur la case **DÉPART**.

* Misez sur votre cheval ou un autre participant la somme que vous souhaitez, minimum 10 euro. Pour l'exemple, vous avez misé 50 euro sur votre propre cheval. Vous ne pouvez miser que sur un cheval par course.

Nous vous conseillons d'inscrire sur papier les mises de chacun des joueurs ainsi que le nom du cheval sur lequel le pari a été pris. La personne chargée de la banque serait la mieux prédisposée pour cette tâche.

* Ensuite, pour débiter le jeu, lancer à tour de rôle le dé. La personne ayant obtenu le plus grand nombre débitera la partie. Dans le cas d'une égalité, relancer le dé seulement entre les personnes ayant obtenus le plus gros score au premier tour. Par la suite, le gagnant de la course précédente commencera.

* Vous avez obtenu un 6, vous débutez donc la partie.

* Lancer le dé, le dé marque 3

La case n°3 indique "**carte**". Vous prenez la première carte marron marquée "carte parcours". Celle-ci vous indique "payer les fers des sabots 90 euro". Vous vous acquittez de cette somme immédiatement ou conservez cette carte et payerez la totalité à la fin de la course.

* A votre tour, lancer le dé, celui-ci marque 3.

La case n°6 indique "**Allocation 150 euro**". La banque vous remet immédiatement 150 euro.

* Vous lancez le dé, il marque 4.

La case n°10 indique "**Tiercé mise 20**". Vous devez mettre 20 euro sur le tapis de jeu. Cette somme se multipliera chaque fois qu'un joueur tombera sur les cases **1-10-25-31** ou tirera une carte parcours prévue à cet effet. La case n°38 "**Tiercé Bravo**" correspond aux sommes versées pendant le parcours sur les cases **1-10-25-31**.

Cette somme revient au joueur qui sera sur cette case. Les sommes versées resteront pendant plusieurs parties, tant qu'il n'y auras pas de gagnant.

* Vous lancez le dé, le dé marque 6. La case n°16 indique "**Taxe de Luxe 300 euro**". La banque vous verse immédiatement cette somme.

* Vous lancez le dé, le dé marque 4.

La case n°20 indique "**vente des chevaux**". Prenez un triangle "échange" que vous conservez jusqu'à la fin de la partie. Vous possédez un triangle échange, vous devez après course rendre votre cheval en récupérant la somme marquée "reprise du cheval" (somme inférieure à l'achat). La banque vous verse la somme de la reprise du cheval. Ensuite, vous devez vous approprier un nouveau cheval et le payer à la banque.

* Vous lancez le dé, il indique 3.

La case n°23 "**chute**". Dommage, vous perdez votre mise et ne participez plus à la course. Sauf si vous avez tiré une carte "Remontez en selle". Dans ce cas, présentez-la aux autres joueurs, remettez-la sous le tas de cartes et continuez votre course.

* Vous lancez le dé, le dé marque 2.

La case n°25 indique "**Tiercé mise 20**". Vous devez mettre 20 euros sur le tapis de jeu.

* Vous lancez le dé, le dé marque 2.

La case n°27 est une case "**carte**". Vous tirez une carte parcours. Celle-ci vous demande d'avancer de 2 cases. Vous vous retrouvez alors sur la case 29. La case n°29 est neutre, vous attendez votre tour pour continuer la course.

* Lancez le dé, le dé marque 4. La case n°33 est neutre.

* Lancez le dé, celui-ci marque 5. La case n°38 "**Tiercé Bravo**". Vous remportez les mises du Tiercé.

* Lancez le dé, le dé marque 5.

Vous êtes arrivé. Votre cheval est diabolique. Sa côte gagnante est de 7 fois, sa côte placée est de 2 fois.

Vous aviez misé 50 euro. Vous êtes premier, vous touchez : $7 \times 50 = 350$ euro. Vous êtes deuxième, vous touchez : $2 \times 50 = 100$ euro. Vous êtes troisième, vous touchez : $2 \times 50 = 100$ euro.

La banque vous verse votre argent immédiatement.