

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 (Bourgogne du sud), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# ROYAL TURF

[Retour présentation](#)

## COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu ([voir fin de page](#)).

1 Dé Spécial.



Les six faces du dé

7 Pions Etalons



6 Tuiles Personnage, 1 de chaque couleur de joueur (jaune, vert, bleu, rouge, violet, orange).



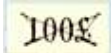
exemple de la tuile jaune (recto / verso)

24 Jetons Mise, 4 de chaque couleur de joueur: (numéroté 0, 1, 1 et 2)

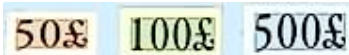


exemple des jetons jaunes (le dos de tous les jetons est vierge)

1 Tuile "allure" avec 100£ comportant 2 fouets.

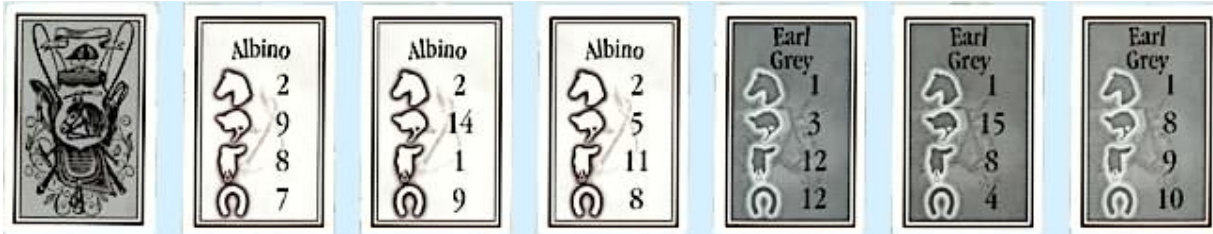


50 Tuiles Monnaie :



12 x 50£    26 x 100£    12 x 500£

21 Cartes cheval 3 de chaque couleur de cheval.



dos des 21 cartes





## RÈGLE DU JEU:

traduction Oya (correction et mise en page [jeuxstrategie.free.fr](http://jeuxstrategie.free.fr))

### Préparation

Mélangez les 21 cartes cheval et former une pile face cachée.

Chaque joueur reçoit la tuile Personnage et les jetons mises de sa couleur: il expose son Personnage devant lui, afin que les autres connaissent sa couleur et écarte la Mise '0' uniquement utilisée dans la Variante.

Les couleurs inutilisées sont écartées du jeu.

Triez les tuiles monnaie et placez les près du plateau, afin de former la banque.

### Déroulement de la partie

La Partie se joue en 3 courses.

#### Disposition des étalons

Pour préparer une course, on pioche une par une les "cartes cheval":

- S'il n'y a pas encore de "carte cheval" de cette couleur posée au dessus de la case Pari de la même couleur, on pose cette carte face visible au dessus de la case Pari de même couleur et l'on place l'étalon correspondant sur la première case vide précédant la ligne d'arrivée (le 1er étalon est posé sur la case 33, le 2ème sur la case 32, ....., le 7ème sur la case 27).

- S'il y a déjà une "carte cheval" de cette couleur posée, la carte piochée est glissée sous la pile.

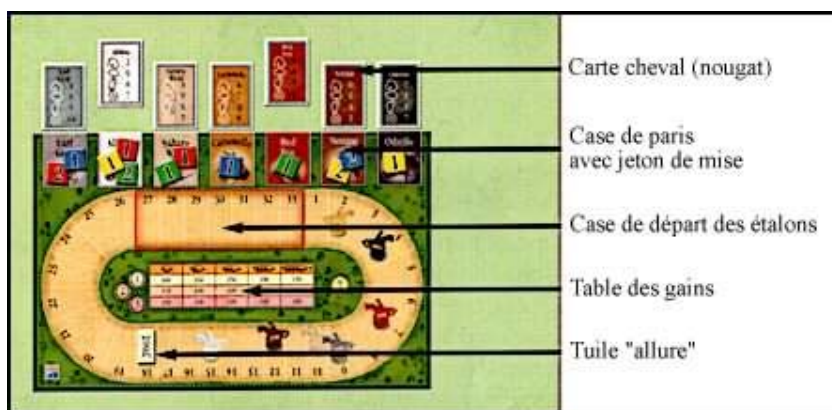
On s'arrête de piocher dès que les 7 étalons (et donc les 7 "cartes cheval") sont en place.

On place enfin la plaque "allure" sur la case 18.

#### Les paris

Le joueur le plus gentleman commence, il place l'un de ses jetons de pari sur l'un des 7 cases paris, comme indiqué sur l'illustration. (Un jeton de votre couleur sur une case pari, correspondant à un étalon, indique que vous pariez sur son arrivée dans les trois premiers à la fin de la course). Chacun des autres joueurs (dans le sens des aiguilles d'une montre) place ensuite un jeton, et ainsi de suite pendant trois tours de table, de façon à ce que chacun ait placé ses trois jetons.

Notez que chaque joueur peut seulement jouer un jeton par étalon et doit donc parier sur trois étalons différents. En revanche, plusieurs joueurs peuvent évidemment parier sur le même étalon.



#### Départ de la course

Le joueur qui a placé le premier jeton de pari jette le dé. Il déplace l'étalon de son choix du nombre de cases indiquées sur la "carte

cheval" de cet étalon pour le symbole indiqué par le dé. Chaque joueur à tour de rôle doit lancer le dé puis doit avancer l'étalon de son choix (ex: le dé indique "Fer à cheval", le joueur décide d'avancer le l'étalon noir, sur la "carte cheval" noire, à côté du symbole "Fer à cheval" est indiqué le chiffre 7 : l'étalon noir doit avancer de 7 cases). Puis il écarte légèrement la "carte cheval" du plateau, pour indiquer que personne ne peut avancer cet étalon tant que chaque étalon n'a pas avancé une fois. Dès que le 7ème étalon a été avancé, on rapproche à nouveau les 7 cartes cheval du plateau pour indiquer que le prochain joueur pourra avancer n'importe quel étalon.

**Important:** Sur une case, il ne peut se trouver qu'un seul étalon, si le déplacement d'un étalon se termine sur une case occupée, l'étalon déplacé doit reculer jusqu'à trouver une case vide ou se poser (au pire, sur la case d'où il était parti). Dans tous les cas, la carte cheval de l'étalon est légèrement écartée du plateau.

**Exemple:** Albino aurait du avancer de 6 cases, mais comme les 6ème et 5ème cases sont occupées, il n'avance que de 4 cases.



Le premier étalon à atteindre ou dépasser la case 18 gagne la tuile "allure" qui est placée sur sa case Pari.  
 Le premier étalon à dépasser la case 33 est placé sur le rond '1' au centre de la piste, la carte cheval de cet étalon est écartée.  
 Le 2ème étalon à passer la ligne est placé de la même façon sur le '2', le 3ème sur le rond '3'.  
 La course s'arrête immédiatement quand le 3ème étalon est arrivé, l'étalon dernier à se moment précis est placé sur le rond "7" au centre de la piste.

### Remise des gains

Le Rapport d'un étalon dépend de sa place (1er, 2ème ou 3ème) et du nombre de mises présentes sur sa case Pari: une Mise '2' vaut comme deux mises, une Mise '1' comme une mise. la table des gains indique alors le gain par mise  
 De plus, chaque joueur avant misé sur l'étalon ayant gagné la tuile "allure" gagne 100£ par mise (200£ donc avec une Mise '2').  
 Enfin chaque joueur avant misé sur l'étalon arrive 7ème perd 100£ par mise (Il ne peut pas perdre plus que ce qu'il possède !).  
 Chaque joueur touche le résultat de ses Paris.

### Exemple:

- (1) Le joueur A est le seul à avoir misé sur l'étalon arrivé 1er. Il a misé un jeton de '2'. Il reçoit 700£ (2x350£)
- (2) Le joueur B à misé un jeton de '2', le joueur A et le joueur C ont misé un jeton de '1' sur l'étalon arrivé 2ème, (total 4 mises)  
 B reçoit 300£, A et B reçoivent chacun 150£
- (3) Le joueur C est le seul à avoir misé sur l'étalon arrivé 3ème. Il a misé un jeton de '1'. Il reçoit 250£

L'étalon arrivé 2ème avait également reçu la tuile "allure": B reçoit 200£, A et C reçoivent chacun 100£

Le joueur C à misé une tuile de '2' sur l'étalon arrivé dernier, il paye 200£ (2x100£)

(1)	500	350	250	200	15
(2)	250	200	150	100	10
(3)					

### Nouvelle course

Pour préparer la course suivante, les 7 "cartes cheval" utilisées sont écartées, chaque joueur récupère ses Mises et les étalons sont retirés du plateau pour être à nouveau placés.

Le premier joueur pour la nouvelle course est le joueur le plus riche (et le plus gentleman en cas d'égalité).

**Important:** tous les gains et pertes sont doublés pour la 3ème course.

Le gagnant est le joueur le plus riche après la 3ème course.

### Variante

Cette variante est particulièrement conseillée quand 1 on joue à 2, 3 ou 4 joueurs.

Chaque joueur utilise ses 4 Mises ('0' inclus), les Mises sont gardées cachées et sont placées (en 4 tours) face cachée sur les cases Pari.

On ne révèle les Mises qu'en fin de course, le '0' est repris par son propriétaire et ne rapporte rien, il sert uniquement à bluffer.

**Plateau de jeu** (taille réelle = 22 x 35 cm)

Earl Grey   Albino   Sahara Wind   Caramello   Red Fox   Nougat   Othello

26 27 28 29 30 31 32 33 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25

1	500	350	250	200	150
2	350	250	200	150	100
3	250	200	150	100	100

7 -100 £

alca

## But du jeu

Etre le plus riche au terme des 3 courses.

### 1. Préparation d'une course

Chacun prend les jetons-Paris 1, 1 et 2 de sa couleur. *Variante - on prend aussi les pions 0.*

Le jeton *Pace* (avec deux cravaches) est posé sur la case 18. On tire la carte supérieure du tas de cartes-chevaux, on la place au-dessus de la case correspondante du plateau; on place le pion cheval de même couleur sur la case 33, juste derrière la ligne de départ.

On continue ainsi en posant le deuxième cheval sur la case 32, puis 31, etc. jusqu'à ce qu'on ait tiré 7 cartes différentes et que les 7 chevaux soient placés, de la case 33 à la case 27. Ceci fait, on mélange les cartes cheval restantes (y compris les éventuelles cartes tirées en double) qui constituent la pioche.

### 2. Paris

Le plus riche commence à parier, on tire au sort en cas d'égalité. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Trois fois de suite, chacun va parier un jeton-Paris (0, 1, 1, ou 2) sur un cheval. Un joueur ne peut pas parier deux fois sur le même cheval, il doit donc parier sur trois chevaux différents.

*Variante - les jetons Paris sont placés face cachée (bluff!)*

### 3. Course

Le joueur ayant commencé à parier joue en premier, on continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il lance le dé, et choisit ensuite quel cheval avance (parmi ceux qui n'ont pas encore avancé ce tour). Le cheval avance du nombre de cases indiquées sur la carte-cheval, à côté du symbole obtenu aux dés. Pour signaler que le cheval a avancé, on pousse un peu sa

REINER KNIZIA

# Royal Turf



carte-cheval.

Un seul cheval étant autorisé par case, la longueur du déplacement est diminuée d'autant de cases nécessaires pour respecter ces conditions (même jusqu'à 0

case!)

Quand les 7 chevaux ont avancé, on recolle les cartes-chevaux au plateau, et on continue.

*Case Pace* - Le premier cheval arrivant ou dépassant la case 18 « Pace », bénéficie du jeton *Pace*, qui est placé sur sa case du plateau.

*Arrivée* - Les 3 premiers chevaux à arriver sont placés sur le podium 1, 2 et 3. La course s'arrête dès que le 3e cheval a franchi la ligne. A ce moment, le dernier cheval est posé sur la case podium 7.

### 4. Gains

*On révèle les jetons-Paris s'ils étaient face cachée (variante).*

On regarde sur la table des gains qui gagne combien.

- En ligne: nombre de jetons-Paris totaux posés pour un cheval

- En colonne: place du cheval à l'arrivée

- Dans le tableau: les gains pour les joueurs ayant parié sur ce cheval, à multiplier par la valeur du jeton Paris. A la 3e course, les gains sont *doublés* !

Si le cheval a le jeton *Pace*, chaque joueur ayant parié sur lui gagne 100 de plus (pour un pari de 1) ou 200 (pour un pari de 2). Chaque joueur ayant misé sur le dernier cheval doit payer à la banque 100 (pour un pari de 1) ou 200 (pour un pari de 2). Si un joueur n'a pas assez, il paie ce qu'il peut.

### Nouvelle course

On recommence à la phase 1, après avoir mélangé toutes les cartes-chevaux.

Un jeu Alea - cette carte conçue par JesWeb - <http://jesweb.free.fr>



## But du jeu

Etre le plus riche au terme des 3 courses.

### 1. Préparation d'une course

Chacun prend les jetons-Paris 1, 1 et 2 de sa couleur. *Variante - on prend aussi les pions 0.*

Le jeton *Pace* (avec deux cravaches) est posé sur la case 18. On tire la carte supérieure du tas de cartes-chevaux, on la place au-dessus de la case correspondante du plateau; on place le pion cheval de même couleur sur la case 33, juste derrière la ligne de départ.

On continue ainsi en posant le deuxième cheval sur la case 32, puis 31, etc. jusqu'à ce qu'on ait tiré 7 cartes différentes et que les 7 chevaux soient placés, de la case 33 à la case 27.

Ceci fait, on mélange les cartes cheval restantes (y compris les éventuelles cartes tirées en double) qui constituent la pioche.

### 2. Paris

Le plus riche commence à parier, on tire au sort en cas d'égalité. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Trois fois de suite, chacun va parier un jeton-Paris (0, 1, 1, ou 2) sur un cheval. Un joueur ne peut pas parier deux fois sur le même cheval, il doit donc parier sur trois chevaux différents.

*Variante - les jetons Paris sont placés face cachée (bluff!)*

### 3. Course

Le joueur ayant commencé à parier joue en premier, on continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il lance le dé, et choisit ensuite quel cheval avance (parmi ceux qui n'ont pas encore avancé ce tour). Le cheval avance du nombre de cases indiquées sur la carte-cheval, à côté du symbole obtenu aux dés. Pour signaler que le cheval a avancé, on pousse un peu sa

REINER KNIZIA

# Royal Turf



carte-cheval.

Un seul cheval étant autorisé par case, la longueur du déplacement est diminuée d'autant de cases nécessaires pour respecter ces conditions (même jusqu'à 0

case!)

Quand les 7 chevaux ont avancé, on recolle les cartes-chevaux au plateau, et on continue.

*Case Pace* - Le premier cheval arrivant ou dépassant la case 18 « Pace », bénéficie du jeton *Pace*, qui est placé sur sa case du plateau.

*Arrivée* - Les 3 premiers chevaux à arriver sont placés sur le podium 1, 2 et 3. La course s'arrête dès que le 3e cheval a franchi la ligne. A ce moment, le dernier cheval est posé sur la case podium 7.

### 4. Gains

*On révèle les jetons-Paris s'ils étaient face cachée (variante).*

On regarde sur la table des gains qui gagne combien.

- En ligne: nombre de jetons-Paris totaux posés pour un cheval

- En colonne: place du cheval à l'arrivée

- Dans le tableau: les gains pour les joueurs ayant parié sur ce cheval, à multiplier par la valeur du jeton Paris. A la 3e course, les gains sont *doublés* !

Si le cheval a le jeton *Pace*, chaque joueur ayant parié sur lui gagne 100 de plus (pour un pari de 1) ou 200 (pour un pari de 2). Chaque joueur ayant misé sur le dernier cheval doit payer à la banque 100 (pour un pari de 1) ou 200 (pour un pari de 2). Si un joueur n'a pas assez, il paie ce qu'il peut.

### Nouvelle course

On recommence à la phase 1, après avoir mélangé toutes les cartes-chevaux.

Un jeu Alea - cette carte conçue par JesWeb - <http://jesweb.free.fr>

