

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 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 SUPER-CRACK

Règle du Jeu :

Le but de ce jeu est de devenir propriétaire d'une écurie de chevaux de course de même couleur, grâce à des victoires et des paris réussis et de réaliser un gain maximum de 100 000 F.

La banque, le responsable peut être l'un des joueurs. Après avoir disposé les billets de banques et les « cartes propriétaires » devant lui, ainsi que les cartes spéciales en tas, faces cachées, à côté de la piste, le banquier distribue au début de la partie, et ce une seule fois au cours de celle-ci, 20 000 F à chaque joueur de la façon suivante :

- 1 chèque de 10 000 F
- 2 billets de 2 000 F
- 4 billets de 1 000 F
- 3 billets de 500 F
- 5 billets de 100 F

Achat des chevaux, chaque joueur jette le dé, le joueur ayant obtenu le maximum de points achète le cheval de son choix suivant le barème ci-après. Le banquier joint au cheval une « carte propriétaire » de même couleur que celui-ci. Le numéro de cette carte désigne la place du cheval sur la ligne de départ.

Les achats se poursuivent selon les moyens dont on dispose, suivant les résultats des dés comme ci-dessus. La vente cesse par manque d'acheteurs. Il n'est pas nécessaire que lors de la 1^{ère} course, tous les chevaux soient achetés. Il est souhaitable que les 4 couleurs soient représentées au départ de la 1^{ère} course.

Cheval couleur différente	Même couleur	Même couleur	Même couleur
1 ^{er} cheval 2 000 F	2 ^{ème} cheval 4 000 F	3 ^{ème} cheval 6 000 F	4 ^{ème} cheval 10 000 F

Départ et Handicap, chaque course fera l'objet d'un handicap, étant entendu qu'une partie pourra nécessiter plusieurs courses. Le banquier distribue 4 cartes spéciales à chacun des joueurs, faces cachées. Chacun va agir immédiatement ou non suivant l'indication donnée par ces cartes.

Exemple : Un joueur possède 2 cartes bleues de recul. Il fait reculer dans la zone rouge un ou plusieurs de ses chevaux suivant le nombre indiqué. Il a aussi 1 carte rouge, et une verte. Avec la rouge, il fait reculer le cheval de son choix, mais il peut aussi garder cette carte afin d'influencer le déroulement de la course elle-même. Avec la verte, le joueur peut l'utiliser tout de suite afin de réduire le handicap de l'un de ses chevaux ou la conserver pour la course elle-même. Le cumul de ces cartes peut intervenir à un quelconque moment de la partie.

Les cartes utilisées sont replacées sous le paquet de cartes.

Frais d'engagement : Les chevaux sont en place, les propriétaires dont le ou les chevaux ont été pénalisés (placés dans la zone rouge) doivent régler à la banque le montant de cette pénalité.

Exemple : Un cheval reculé de 6 cases fera payer à son propriétaire 600 F.

Les paris, chaque joueur va tenter de gagner « au tiercé » en pariant sur les couleurs des trois premiers chevaux placés à l'arrivée. Il achète à la banque, suivant le barème ci-après, des jetons de couleur qui seront les preuves de son pari.

Exemple : Un joueur pense que les trois premiers seront deux jaunes et un bleu, il peut acheter deux jetons jaunes et un bleu pour 200 F, mais il peut aussi augmenter ses chances en achetant 4, 5 ou 6 jetons. Dans ce cas précis, le gain sera moindre, puisqu'il sera inversé proportionnellement à la mise.

Le joueur désireux de s'assurer un gain maximum, doit parier sur la même couleur.

Chaque joueur ne peut effectuer qu'un seul pari par course.

Prix des paris :

- 3 jetons : 200 F
- 4 jetons : 500 F
- 5 jetons : 1 000 F
- 6 jetons : 2 000 F

Les cartes spéciales. Au cours de la partie, lorsqu'un cheval s'arrête sur une case marquée d'un point noir, le joueur est obligé de tirer une carte spéciale et d'agir suivant l'indication portée sur celle-ci. Cette action peut être différée. Après l'action, replacer la carte sous le paquet.

Pion noir : Si au cours d'une partie, un joueur prend la seule carte « pion noir », il reçoit un pion de la banque et le joint aux jetons de son pari. Ce jeton remplace n'importe quelle couleur pour l'arrivée. C'est une chance considérable pour gagner le tiercé.

Sprint : Si un joueur tire la carte SPRINT, il envoie le cheval de son choix directement à l'avant-dernière case et devra faire un 1 pour le faire arriver. Dans l'intérêt du jeu et surtout pour déjouer l'adversaire, cette détention doit demeurer secrète.

Joker : Quand un cheval tombe dans la rivière ou dans la haie, il doit obtenir un 1 sur le dé pour en sortir, à moins que son propriétaire ne possède un joker qui lui permet de poursuivre la course. Dans tous les cas, le détenteur de ce joker, doit jouer celui-ci, avant de lancer le dé, même s'il obtient le 1 nécessaire.

Les cartes ne doivent être jouées que lorsque le joueur est en droit de jouer.

Certaines cartes spéciales rouges entraîneront des versements d'argent pour « rappel impôts, entretien écuries, etc. ». Les joueurs ont la possibilité de régler ces montants lors du tirage de la carte, ou en fin de partie. Fort heureusement, d'autres cartes spéciales vertes permettront aux participants de se renflouer.

Les cartes spéciales d'avance et de recul des chevaux peuvent être jouées à n'importe quel moment de la partie, toutefois, il est préférable de les jouer assez rapidement, car chacune d'entre elles représente une pénalité de 1 000 F, en fin de partie, si elles n'ont pas été jouées auparavant.

La course, chaque propriétaire défend ses propres chevaux. Pour déterminer le premier à le faire, les joueurs jettent le dé. Celui qui obtient le meilleur chiffre commence la course. Il jette le dé pour chacun de ses chevaux dans l'ordre croissant de leurs numéros et les fait avancer du nombre des points respectifs obtenus.

Exemple : Un joueur possède les chevaux 2, 9, 13, il jette le dé obtient 4, il avance donc le cheval n° 2 de 4 cases, puis jette de nouveau le dé, obtient 6 et avance le cheval. n° 9 de 6 cases et ainsi de suite.

ARRIVEE. A proximité de la ligne d'arrivée, les chevaux doivent tomber exactement sur cette ligne pour faire partie des gagnants.

Exemple : Un cheval est à 4 cases de la ligne d'arrivée. Son propriétaire doit obtenir un 4 sur le dé pour que son cheval arrive. S'il fait un 6, le cheval avancera de 4 cases et reculera de 2 cases. Il devra faire ensuite un 2 pour arriver ou utiliser une carte verte spéciale « avancer le cheval de votre choix de 2 cases ».

Résultat. Les trois premiers chevaux sont arrivés. Les cartes spéciales non utilisées doivent être replacées sous le paquet, après que la pénalité dont certaines font l'objet ait été payée. Les cartes relatives à la position des chevaux (recul, avance) non utilisées entraînent le paiement de 1 000 F chacune. Quand les paris et les primes seront réglés par la banque, les joueurs pourront tenter d'acheter d'autres chevaux, de se les céder en vente libre ou de les proposer aux enchères. Si un propriétaire est menacé de faillite, il peut proposer un ou plusieurs de ses chevaux aux enchères pour renflouer ses finances ou payer ses dettes.

Gain des paris, chaque joueur peut constater s'il possède les couleurs des trois chevaux gagnants dans ses jetons de paris.

Les rapports versés par la banque sont proportionnels à la mise effectuée par le joueur (le pion noir n'entre pas en compte).

Exemple : Un joueur a acheté 4 jetons : 2 jaunes, 1 bleu, 1 vert. Il a touché un pion noir grâce à une carte. Les Trois chevaux gagnants sont 2 jaunes, 1 rouge, le pion noir permet au joueur de gagner le tiercé, mais son rapport sera basé sur les quatre jetons initialement joués.

Arrivée des 3 premières couleurs	Rapport ou 3 jetons 200 F	Rapport ou 4 jetons 500 F	Rapport ou 5 jetons 1 000 F	Rapport ou 6 jetons 2 000 F
3 couleurs différentes	50 000	10 000	5 000	2 000
2 mêmes couleurs et autre	100 000	50 000	10 000	5 000
3 mêmes couleurs	200 000	100 000	50 000	10 000

Gains des chevaux gagnants. La banque verse une prime à chacun des propriétaires des trois chevaux gagnants. Cette somme est proportionnelle à la puissance de l'écurie.

Exemple 1 : Le propriétaire du cheval classé 1er a deux chevaux de la même couleur que celui-ci dans son écurie ; trois chevaux identiques : 10 000 F.

Exemple 2 : Le propriétaire du cheval classé 1er n'a que ce cheval de cette couleur, les autres étant différents gagne 5 000 F.

Exemple 3 : Le propriétaire dont les chevaux sont arrivés 1er et 3e cumule les sommes.

	Ecurie différentes couleurs	Si 2 chevaux de même couleur	Si 3 chevaux de même couleur	Si 4 chevaux de même couleur
Au 1 ^{er}	8 000	7 000	10 000	15 000
Au 2 ^{ème}	3 000	5 000	7 000	10 000
Au 3 ^{ème}	1 000	2 000	3 000	5 000

Sera déclaré «SUPER-CRACK» le premier joueur qui possèdera 100 000 F avec une écurie complète (soit 4 chevaux de même couleur).

SuperCrack est un jeu édité chez Jeujura sous la référence 8162