

Royal Turf

Un jeu de Reiner Knizia

Traduit par les Jocadiens

Le jeu en quelques mots :

Le jeu se joue en trois courses. Avant chaque course, les joueurs parient sur les résultats des 7 chevaux en compétition. Après la troisième course, le joueur le plus riche gagne la partie.

Matériel :

1 plateau de jeu, contenant le parcours de la course, la table des rapports et les sept secteurs de pari

7 chevaux (gris, blanc, beige, caramel, roux, brun et noir)

21 cartes chevaux (3 pour chaque cheval)

24 jetons paris (4 dans chaque couleur - 0, 1, 1 et 2)

6 jetons personnages (pour identifier les joueurs)

1 jeton d'allure (montrant deux fouets)

1 dé (3 faces représentent une tête de cheval et les autres montrent une bombe, une selle et un fer à cheval)

Des billets de banque (12 x £50, 26 x £100, 12 x £500)

Mise en place :

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table. Les sept chevaux sont placés à côté du plateau de jeu. Les cartes chevaux sont mélangées et placées en une pile, face cachée, à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur prend un jeton personnage, qu'il place devant lui pour indiquer quelle couleur il joue, ainsi que trois jetons paris (1, 1 et 2) de même couleur. Les jetons 0 ne sont utilisés que dans la variante se trouvant en fin des règles. Jetons paris et personnages non utilisés sont remis dans la boîte de jeu.

Le dé, le jeton d'allure et la banque sont placés au côté du plateau de jeu.

Le jeu :

Chacune des trois courses est composée des 4 étapes suivantes :

1. La préparation : les chevaux, le jeton d'allure et une carte cheval pour chaque cheval sont placés sur le plateau de jeu.
2. Le pari : les joueurs placent leurs jetons de paris.
3. La course: les chevaux courent jusqu'à ce que les trois premiers de la course soient arrivés
4. Les gains : les paris sont réglés.

1. La Préparation

La préparation est la même pour les trois courses. Le jeton d'Allure est placé sur la case 18 de la piste de course. Les 7 chevaux et les cartes chevaux sont placés comme suit : la carte supérieure de la pile est piochée et placée à côté du secteur de pari approprié sur le plateau de jeu, comme indiqué sur l'illustration du livret de règles, et le cheval correspondant est placé sur la dernière case derrière la ligne d'arrivée grise, la case 33. La deuxième carte est alors tirée, placée et le cheval approprié placé sur la case 32, etc, jusqu'à ce que les 7 chevaux aient une carte et soient placés sur les cases 27 à 33 de la piste.

Si une deuxième ou troisième carte est tirée pour un cheval déjà en piste, la carte est mise de côté.

2. Le Pari

Pour la première course, déterminez aléatoirement le joueur qui entame les paris. Ce joueur place l'un de ses jetons de pari sur l'un des 7 secteurs de paris, comme indiqué sur l'illustration des règles. Un jeton de votre couleur sur un cheval 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 cheval et doit donc parier sur trois chevaux différents. En revanche, plusieurs joueurs peuvent évidemment parier sur le même cheval.

3. La Course

Le joueur qui a placé le premier jeton de pari commence la course en jetant le dé et en avançant un cheval de son choix du nombre de cases auquel correspond le symbole obtenu sur la carte du cheval. La carte est alors légèrement écartée du plateau de jeu pour indiquer que ce cheval s'est déplacé; il ne pourra pas être avancé de nouveau avant que tous les autres chevaux ne l'aient été (dans l'illustration des règles à la page 3, Albino et Red Fox ont déjà avancé). Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre jette à son tour le dé et avance un cheval de la même manière. Quand tous les chevaux ont avancé une fois, les sept cartes chevaux sont rapprochées du plateau de jeu et le joueur suivant peut maintenant choisir d'avancer n'importe quel cheval.

A votre tour, vous devez obligatoirement avancer un cheval. Il ne peut cependant pas y avoir plusieurs chevaux sur la même case. Si le mouvement d'un cheval devrait l'amener sur une case occupée, il reste sur la première case libre derrière celle-ci (par exemple, voir l'illustration dans l'encadré à la page 4 du livret de règles, où Albino est forcé de se déplacer de 4 cases au lieu de 6). Dans des cas extrêmes un cheval peut ne pas avancer du tout, mais sa carte est néanmoins toujours éloignée du plateau de jeu pour indiquer que le cheval a eu son tour de jeu.

Le premier cheval à atteindre ou dépasser la case 18 rapporte £100 supplémentaires par pari. Pour indiquer cela, placez le jeton d'allure dans le secteur de pari de ce cheval.

Le premier cheval à passer la ligne d'arrivée grise est placé sur l'emplacement "1" à côté de la table de rapport et la carte de ce cheval est enlevée du jeu. Les deuxième et troisième chevaux à l'arrivée sont traités de la même manière : le pion est placé sur l'emplacement approprié et la carte correspondante retirée du jeu. Quand le troisième cheval passe la ligne d'arrivée, la course est terminée. Le cheval qui se trouve en dernière position dans la course est placé sur l'emplacement "7" à gauche de la table de rapport. Il ne reste plus qu'à régler les paris.

4. Les gains :

Déterminez la colonne à employer pour chaque cheval à l'arrivée en cumulant les paris sur ce cheval - chaque jeton 1 compte comme un pari et chaque jeton 2 compte comme deux paris. Si il n'y a qu'un pari sur un cheval, on prend la première colonne, si il y en a deux, la deuxième, etc. On regarde ensuite la ligne appropriée (la première pour le cheval arrivé premier, etc) pour déterminer les rapports du cheval. Chaque joueur ayant placé un jeton 1 sur ce cheval obtient cette somme, chaque joueur ayant placé le jeton 2 sur le cheval obtient le double de cette somme.

Chaque joueur avec un jeton de pari sur le cheval ayant passé la case 18 le premier (marqué par le jeton d'allure) empoche un supplément de £100 pour le jeton 1 ou £200 pour le jeton 2.

Chaque joueur avec un jeton sur le cheval arrivé en dernier paye à la banque : £100 pour le jeton 1 ou £200 pour le jeton 2. Un joueur qui n'a pas assez d'argent doit payer ce qu'il peut, et est dispensé du reste.

Dans la troisième et dernière course, tous les rapports sont doublés (aussi bien les gains que les pertes pour le cheval arrivé dernier). A la fin de la troisième manche, le joueur le plus riche gagne la partie.

La Course Suivante

Rendez tous les jetons de pari aux joueurs, retirez les 7 cartes chevaux utilisées pour la première course, et procédez de nouveau à la mise en place comme indiqué plus haut. Le joueur le plus riche parie en premier (en cas d'égalité, on tire au sort).

Variante

Cette variante est particulièrement recommandée pour les parties à 2 ou 4 joueurs. Toutes les règles normales s'appliquent avec les modifications suivantes :

Chaque joueur a quatre jetons de paris, 0, 1, 1 et 2. La phase de pari se fait à présent en 4 tours de table. Les jetons de pari sont joués face cachée et ne seront révélés qu'à la fin de la course. Les jetons 0 n'ont aucun effet sur les gains, ils sont simplement employés pour bluffer les autres joueurs.