

Rennfieber

Un jeu de Dan Glimne

Principe du Jeu

Rennfieber est un jeu unique dans lequel, comme dans la réalité, les courses hippiques et les paris sont intimement liés.

Le but du jeu est de gagner le maximum d'argent, non seulement en pariant, mais aussi en remportant les courses.

Le joueur le plus riche après 3 courses est le vainqueur.

Le jeu se déroule en différentes phases :

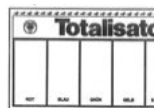
- la vente aux enchères des chevaux
- l'entraînement des chevaux
- les paris
- le début de la course
- la remise des récompenses et des gains aux paris

Préparation du Jeu

1. Placez le plateau de jeu avec la piste d'entraînement visible



2. Disposez les tables de mises et de paris à côté du plateau



3. Séparer les cartes en 3 tas :

- 18 cartes Cheval
- 45 cartes Entraînement
- 25 cartes Galop

Les cartes d'Entraînement sont mélangées puis placées face cachée sur l'emplacement approprié du plateau.

Vous pouvez mettre les 2 autres tas de côté, ils seront utilisés plus tard.

4. Chaque joueur choisit le cheval de sa couleur favorite et le place à l'étable.

- à 3 joueurs, tous les joueurs prennent 2 chevaux.
- à 4 joueurs, tous les joueurs prennent 3 chevaux.

5. Un joueur est désigné pour s'occuper de la Banque, et distribue à chaque joueur la somme suivante :

- de 4 à 6 joueurs : 35 000
- à 3 joueurs : 50 000
- à 2 joueurs : 65 000

6. Chaque joueur reçoit sa mise ('Wettscheine'), équivalente à 2.200 Wettmark.



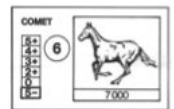
Il y a 5 'Wettscheine' par joueur (et 3 supplémentaires). Chacun reçoit les mises pour toutes les couleurs qu'il joue.

7. Chaque joueur prend un marqueur (trombone) pour chacun de ses chevaux (utilisé pour indiquer leur condition physique).

Déroulement du Jeu

A. La Vente aux enchères

La figurine de cheval que les joueurs ont choisie ne sert qu'à indiquer les positions durant la course. Les véritables chevaux sont désignés par les 18 cartes Cheval.



Le banquier retire les 6 cartes les plus élevées de la pile : ces cartes seront utilisées plus tard dans la partie (les cartes Cheval sont décrites plus loin).

Le banquier propose à la vente la première des 12 cartes Cheval restantes (ce n'est pas la peine de les mélanger, elles seront toutes vendues). La carte est montrée aux joueurs et le prix de vente minimum (indiqué sous le dessin du cheval) est annoncé. Les joueurs font chacun une offre et celui qui propose la plus élevée remporte la carte Cheval. Il paie la somme convenue à la banque, s'empare de la carte, puis le Cheval suivant est mis en vente. Si une carte reste invendue (les joueurs peuvent ne pas faire d'offre), elle est replacée sous la pile.

Au cours de cette vente aux enchères, les joueurs doivent acheter un nombre exact de chevaux :

- à 2 joueurs : 6 chevaux chacun
- à 3 joueurs : 4 chevaux chacun
- de 4 à 6 joueurs : 2 chevaux chacun

Dès qu'un joueur atteint ce nombre de chevaux, il ne peut plus participer aux enchères. La vente prend fin lorsque tous les joueurs possèdent ce nombre précis de chevaux.

L'entraînement peut ensuite commencer.

B. L'Entraînement

Avant de pouvoir participer à une course, les chevaux doivent bien sûr être entraînés. Au début de la partie, leur condition physique est assez médiocre. Pour l'indiquer, les trombones sont placés sur le plus petit chiffre à gauche de la carte de chaque cheval.



L'entraînement est destiné à augmenter la condition physique des chevaux.

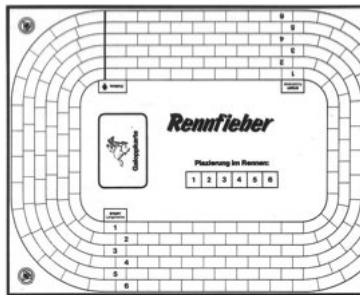
Première course d'entraînement

Chaque joueur choisit l'un de ses chevaux et le place devant lui. On détermine le premier joueur au dé, la suite du tour se déroulant dans le sens horaire.

Le premier joueur lance le dé et déplace son cheval d'autant de cases que le résultat. C'est ensuite le tour du joueur suivant. Certaines cases permettent de tirer des cartes Entraînement (décrites plus loin), dont les conséquences doivent être appliquées immédiatement. Dès qu'un cheval atteint le gazon, son entraînement est terminé et le joueur entraîne un autre de ses chevaux jusqu'à ce que tous les chevaux aient couru.

Positions de départ

Avant que les paris puissent être pris, les positions de départ doivent être déterminées. Le plateau de jeu est retourné, les cartes Galop mélangées et placées face cachée sur l'emplacement approprié. Chaque joueur choisit un de ses chevaux pour participer à cette course, et le place devant lui.



- à 3 joueurs, chacun choisit 2 chevaux
- à 2 joueurs, chacun choisit 3 chevaux

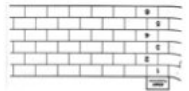
Il y a 2 lignes de départ sur le plateau de jeu. L'usage de ces lignes pour chacune des 3 courses est précisé dans le Programme des courses, à la fin de ces règles. Les chevaux courent toujours dans l'ordre horaire.

- une course courte consiste en une ligne droite et un tour complet
- une course longue consiste en 1 tour 3/4

Les joueurs disposent leur cheval sur la ligne de départ dans l'ordre suivant :

Le cheval avec la condition physique la plus

faible est placé sur la piste intérieure. Si 2 chevaux ont la même condition physique, ils sont départagés en lançant chacun un dé : celui qui fait le plus petit chiffre place son cheval sur la piste intérieure.



Les autres chevaux sont ensuite placés par ordre croissant de condition physique sur les pistes suivantes.

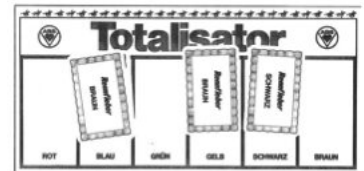
Précisions importantes pour les courses suivantes : s'il y a en course un seul cheval dont la carte indique une valeur potentielle de '0', il est placé automatiquement sur la piste '1', quel que soit la condition physique indiquée par le marqueur.

Une fois que tous les chevaux ont été placés, les paris peuvent être pris. Les cartes des chevaux participants sont placées face visible sur la table, les autres sont retournées face cachée.

C. Paris

Selon la condition physique, la position de départ et le nombre de cartes Entraînement disponibles, les joueurs tentent de deviner quel cheval pourra remporter la course.

Sur la table de mises, ils placent leur mise (valeurs cachées) sur la couleur de ce cheval.



Il est bien entendu possible de parier sur les chevaux des autres joueurs. Le total des sommes mises n'est pas limité, contrairement au nombre de chevaux sur lesquels chaque joueur peut parier :

- Si 6 chevaux sont en course, chaque joueur peut faire 3 paris différents.
- Si 3 à 5 chevaux sont en course, chaque joueur peut faire 2 paris différents.

Après que les paris aient été pris, tous les joueurs doivent payer leur inscription à la course qui va commencer, et dont le prix est précisé dans le programme des courses.

D. La course

Le joueur sur la piste intérieure se déplace toujours en premier, les autres joueurs jouant ensuite dans le sens horaire. Pour se déplacer, il faut jeter les dés.

Dé de course

Le joueur déplace son cheval du nombre indiqué par le dé de course, en prenant compte les éventuels bonus de mouvement calculés grâce à la condition physique (ceci est expliqué plus loin).

Dé standard

Si ce dé indique 1 ou 6, le joueur doit tirer une carte Galop et en applique les effets immédiatement (sauf contre-indication). Les cartes doivent toujours être tirées après le mouvement du cheval. Un autre chiffre au dé n'entraîne aucune conséquence.

Utiliser les cartes Entraînement

Les cartes Carrière ('*Karriere*') et Échappée ('*Durchbruch*') peuvent être utilisées pendant la course, dans la limite d'une seule carte par tour. Les cartes Carrière doivent être posées après avoir lancé les dés, mais avant de tirer une carte Galop.



La course prend fin lorsque le dernier cheval franchi la ligne d'arrivée. Le vainqueur est alors placé sur la case Ordre d'arrivée ('*Platzierung im Rennen*') et les joueurs suivants sur les cases 2, 3 et 4. Les récompenses et les gains des paris sont ensuite remis aux joueurs.

Déplacer les chevaux

La disposition des cases de la piste offre une grande variété de déplacements possibles durant la course. Un cheval ne peut se déplacer sur une case déjà occupée, ni même la traverser (sauf en utilisant une carte Échappée). Les chevaux ne peuvent jamais faire marche arrière (à l'exception des conséquences du niveau de condition physique). Tous les autres déplacements sont autorisés. On peut changer de voie à n'importe quel moment.

Exemple de déplacement n°1



Le cheval B a fait 3 sur son dé de course et sa condition physique est également de 3. Il peut donc se déplacer de 4 cases. Le cheval B double le cheval A et se place maintenant juste devant lui sur la voie 1.

Exemple de déplacement n°2



Le cheval C a lancé un 5 sur son dé de course. Sa condition physique est de 2+, ce qui ne change rien. Le che-

val se déplace de 5 cases vides à côté du cheval A. D'autres mouvements auraient été possibles avec la carte Échappée.

Après la course

Après une course, les récompenses sont remises aux propriétaires des chevaux gagnants. Elles sont précisées dans le Programme des courses.

La condition physique du cheval vainqueur est augmentée de 1. À l'inverse, le dernier cheval à avoir franchi la ligne d'arrivée doit réduire sa condition physique de 1.

La cote de la course est alors déterminée en consultant la table des paris. Les mises sont retournées et les joueurs paient les sommes qu'ils ont pariées. Les gains de chaque joueur sont ensuite déterminés grâce à la table 2. Les joueurs empochent l'argent gagné et reprennent leurs cartes de mises.

La prochaine course peut ensuite commencer.

La 2^e course

Chaque joueur utilise un autre cheval pour participer à cette course. Tout se passe exactement comme pour la course précédente, à l'exception du tarif d'inscription et de la durée de la course, qui sont précisés dans le Programme des courses.

La 3^e course

Après la deuxième course, chaque joueur doit revendre un de ses chevaux à la banque pour le prix indiqué sur la carte Cheval, plus 1000 pour chaque niveau de condition physique. Si le marqueur indique par exemple 3+, le cheval vaut 3000 de plus que le prix indiqué sur sa carte.

Après cela, une nouvelle vente aux enchères a lieu et chaque joueur doit acheter un cheval parmi ceux numérotés de 13 à 18.

Si on joue à moins de 4, les règles suivantes s'appliquent :

- à 3 joueurs, chacun vend 2 chevaux, puis en achète 2 nouveaux
- à 2 joueurs, chacun vend 3 chevaux, puis en achète 3 nouveaux

Reconstituez ensuite la pioche de cartes Entraînement et une nouvelle course d'entraînement commence pour chaque cheval.

Après cet entraînement, chaque joueur décide lequel de ses chevaux participera à la

dernière course. Les 'anciens' chevaux ont l'avantage d'avoir une condition physique élevée, tandis que les nouveaux chevaux ont le bénéfice de commencer à l'intérieur de la piste, puisque leur condition est moins bonne. À nouveau, la troisième course est similaire aux 2 précédentes ; toutes les différences importantes sont indiquées dans le Programme des courses.

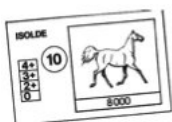
Fin du jeu

La partie prend fin après que tous les paris et récompenses aient été payés. Le joueur le plus riche gagne.

Explications des cartes.

Les cartes Cheval

Vous trouverez sur ces cartes le nom du cheval, son prix, un nombre de 1 à 18 et une échelle de condition physique, importante lors des courses.



Cette échelle peut être composée de 6 niveaux ou moins.

Au début de la partie, on indique toujours le niveau de condition physique le plus bas, à l'aide d'un trombone. Au cours du jeu, cette condition va changer ; meilleure elle sera, meilleures seront les chances de gagner une course.

La condition physique modifie le nombre de cases qu'un cheval peut parcourir. Ce supplément dépend de la corrélation entre le dé de course et la condition du cheval, comme indiqué dans la table suivante :

| Condition physique | Résultat du dé de course | Bonus/malus de mouvement |
|--------------------|--------------------------|--|
| 2+ | 2, 3, 4, 5 | 1 case de bonus (dans la limite du résultat du dé) |
| 3+ | 2, 3, 4, 5 | 1 case de bonus (dans la limite du résultat du dé) |
| 4+ | 2, 3, 4, 5 | 1 case de bonus (dans la limite du résultat du dé) |
| 5+ | 2, 3, 4, 5 | 1 case de bonus |
| 0 | 2, 3, 4, 5 | Aucun bonus/malus |
| 5- | 2, 3, 4, 5 | 1 case de malus |

L'Entraînement et les victoires affectent la condition physique mais elle ne peut jamais dépasser le niveau maximum indiqué sur la carte.

Les cartes Entraînement

Pendant la phase d'Entraînement, les joueurs doivent parfois piocher des cartes. La plupart des instructions sur ces cartes (modifier la condition du cheval, payer une somme d'argent, etc.) s'appliquent immédiatement. Ces cartes doivent toujours être montrées aux autres joueurs afin qu'ils puissent en vérifier les effets.

Le joueur doit conserver certaines de ces cartes pour les jouer plus tard. Elles ne pourront toutefois servir qu'au cheval durant l'entraînement duquel elles ont été piochées., et uniquement lors d'une course. Ces cartes sont :

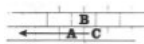
Les cartes Carrière ('*Karriere*') : cette carte est conservée par le joueur, qui n'a pas à la montrer aux autres joueurs. Il pourra l'utiliser, dans la limite d'une seule carte par tour de jeu, juste après avoir lancé le dé de course et avant de tirer une carte Galop.

Les cartes Échappée ('*Durchbruch*') : cette carte est conservée par le joueur, qui n'a pas à la montrer aux autres joueurs. Il pourra l'utiliser dans la limite d'une seule carte par tour de jeu.


Une carte Échappée permet au joueur de traverser des cases occupées par d'autres chevaux. Seule la case de destination du cheval doit absolument être libre. Cette carte doit être jouée après avoir lancé le dé de course et avant le déplacement du cheval.

Elle peut également être considérée comme une carte Carrière si le joueur le souhaite.

Exemple 3 :

 Le cheval C ne peut pas bouger, mais le joueur a une carte Échappée. Il lance le dé, joue cette carte et déplace son cheval en ignorant le cheval qui le bloquait.

Exemple 4 :

 Le cheval B n'est pas bloqué, mais le joueur décide tout de même de jouer sa carte Échappée pour ne pas faire de détour.

Les cartes Galop : les cartes Galop ne peuvent être piochées que durant une course, et doivent être utilisées dans cette même course. Les instructions doivent toujours être suivies immédiatement.



Programme des courses

1^e course

Prix de l'inscription : 800

Durée de la course : Courte

Participants : Tout cheval

Récompenses : 1^{er} cheval : 3000

2^e cheval : 2000

3^e cheval : 1000

2^e course

Prix de l'inscription : 1000

Durée de la course : Longue

Participants : Tout cheval sauf participants à la 1^e course

Récompenses : 1^{er} cheval : 5000

2^e cheval : 3500

3^e cheval : 2000

3^e course

Prix de l'inscription : 2000

Durée de la course : Longue

Participants : tout cheval

Récompenses : 1^{er} cheval : 10000

2^e cheval : 7500

3^e cheval : 5000

4^e cheval : 3000