



Winner's Circle Règles

Reiner Knizia

Les chevaux les plus célèbres des cent dernières années sont présents sur le champ de courses pour déterminer le meilleur coureur de tous les temps. Lorsqu'ils se placent sur la ligne de départ, des parieurs enthousiastes les encouragent bruyamment, chacun criant le nom de son cheval favori, et de son jockey, tous deux en route pour la gloire. Quelle gloire restera-t-il pour les spectateurs? Juste la satisfaction d'avoir misé sur le bon cheval - et empoché une petite fortune.

But du jeu

Une partie de Winner's Circle est faite de trois courses consécutives. Lors de chaque course, les joueurs parient sur l'un des sept chevaux alignés au départ, puis encouragent leur favori tout en s'efforçant de distraire les jockeys rivaux. Le joueur le plus riche à l'issue des trois courses est vainqueur.

Éléments du jeu

- 1 Plateau de jeu

avec la piste de course, la table des rapports, et sept cases de paris

- 7 Chevaux



- 6 Cartes de couleur (pour identifier les joueurs)



- 24 Jetons paris (4 de chaque couleur - 0, 1, 1 et 2)



- 1 Jeton allure (avec deux fouets entrecroisés)



- 28 Cartes représentant les chevaux



- 21 Cartes pour Royal Turf (pour la variante Royal Turf)



- 50 Pièces de monnaie



- 1 Dé spécial

avec 3 faces Tête de cheval, une face Casquette de jockey, une face Selle et une face fer à Cheval.



Mise en place



1 Le plateau de jeu est placé au centre de la table. Les sept chevaux, le dé, le jeton allure et les argents sont placés à proximité.

2 Les 28 cartes sont mélangées et placées en une pioche, face cachée, à côté du plateau de jeu.

3 Chaque joueur choisit une couleur et place la carte correspondante devant lui, puis prend trois jetons paris de même couleur (les deux devant lui, puis prend trois jetons paris de même couleur (les deux 1 et le 2).

Les cartes et jetons des couleurs qui n'ont pas été choisies par les joueurs sont replacées dans la boîte.

Note: Les jetons 0 ne sont utilisées que dans la variante décrite à la fin de ces règles.

Déroulement de la partie

Chacune des trois courses comprend les phases suivantes.

1. Ligne de départ

Les joueurs découvrent les chevaux qui se rangent sur la ligne de départ.

Le jeton allure est placé sur la case 18 de la piste. Les sept chevaux prenant part à la course sont déterminés comme suit:

Piochez la première carte du cheval de la pioche et placez-la sur le premier portillon du plateau. (devant le portillon n°1, comme indiqué sur l'illustration). Le cheval de la couleur du portillon est placé sur la première case derrière la ligne d'arrivée, en grisé, soit la case n°36. La seconde carte de la pioche est ensuite révélée et placée face au portillon n°2, et le cheval de la couleur correspondante sur la case 35. On poursuit ainsi en plaçant cartes et chevaux jusqu'à ce que les sept portillons soient occupés, et les chevaux placés sur les cases 30 à 36.



Note: Pour garantir une certaine variété de tempérament parmi les concurrents, vous pouvez utiliser la variante Royal Turf, décrite à la fin des règles.

2. Paris

Après avoir évalué la force des différents concurrents, les joueurs parient chacun sur trois des sept chevaux.

Pour la première course, le joueur qui parie en premier est tiré au sort. Il place l'un de ses jetons paris, face visible, sur l'un des sept portillons, comme indiqué sur l'illustration. Ce jeton représente une mise sur le cheval placé, c'est à dire que le joueur parie sur le fait que ce cheval sera parmi les trois premiers à l'arrivée. Chacun des autres joueurs à son tour, en sens horaire, place également un jeton pari, face visible. On fait ainsi trois tours de table.

Note: Chaque joueur ne pouvant placer qu'un seul jeton par cheval, et devant donc placer ses trois jetons sur des chevaux différents.

En revanche, il est bien sûr possible, et parfois nécessaire, de miser sur le même cheval qu'un autre joueur.

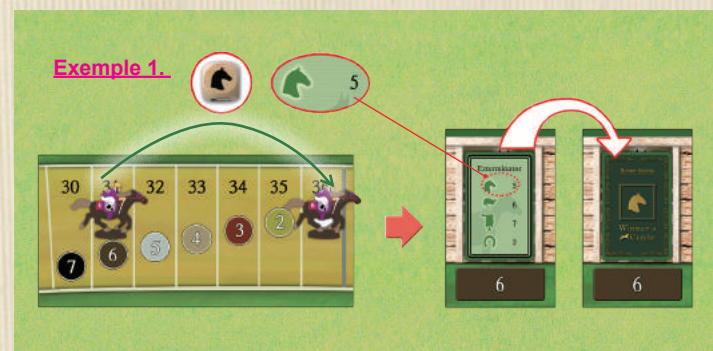
Pour les deuxième et troisième course, c'est le joueur le plus riche qui parie en premier. En cas d'égalité, le premier parieur est tiré au sort parmi les joueurs les plus riches.



3. Course

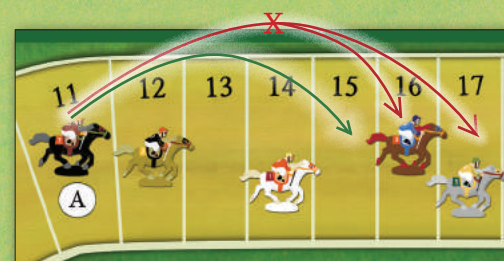
La cloche signale le départ, et les chevaux s'élancent sous les hurlements de la foule.

Le joueur qui a parié en premier débute la course en lançant le dé, et avance un cheval de son choix sur la piste du nombre de cases indiqué sur sa carte en face de ce symbole (n'oubliez pas que les portillons sous les cartes indiquent les couleurs des chevaux). La carte du cheval qui a été avancé est retournée face cachée (exemple 1), et ce cheval ne pourra donc plus avancer avant que tous les autres chevaux n'aient bougé. Chacun des autres joueurs à son tour, en sens horaire, fait ensuite de même, lançant l'un des chevaux dont la carte est encore face visible du nombre de cases indiqué face au symbol figurant sur le dé, puis retournant la carte du cheval face cachée. Lorsque tous les chevaux ont avancé, on retourne toutes leurs cartes faces visibles, et le joueur suivant peut de nouveau avancer n'importe quel cheval.



À son tour, un joueur doit choisir l'une des cartes encore visibles et avancer le cheval correspondant. On ne peut pas passer. Il ne peut cependant pas y avoir plusieurs chevaux sur la même case. Si déplacement d'un cheval devait normalement l'amener sur une case occupée, il est placé sur la première case libre derrière celle-ci (exemple 2). Dans des cas extrêmes, notamment au tout début d'une course, il se peut qu'un cheval ne puisse pas avancer, toutes les cases devant lui étant occupées. Il est possible à un joueur de choisir de jouer ce cheval, auquel cas il en retourne simplement la carte sans l'avancer sur la piste.

Exemple 2.



Le cheval 'A' a droit à un déplacement de 6 cases. Un cheval ne pouvant terminer son déplacement sur une case occupée par un autre cheval, il ne peut avancer jusqu'aux cases 16 ou 17, et doit donc s'arrêter sur la case 15, n'ayant avancé en fait que de quatre cases.

Le premier cheval à atteindre ou dépasser la case 18 donne l'allure de la course, et rapportera donc 100 de plus par pari. Pour indiquer cela, on place le jeton allure devant le portillon de ce cheval.

La premier cheval (Win) à franchir la ligne d'arrivée, en gris à, est placé sur la case **1** à côté du tableau des rapports, et sa carte est retirée du jeu. Les second (Place) et troisième (Show) chevaux à franchir la ligne sont placés de même sur les cases **2** et **3** et leurs cartes sont retirées du jeu. La course se termine lorsque le troisième cheval franchit la ligne d'arrivée. Le cheval qui est dernier dans la course est alors placé sur la case **7** à droite de la table des rapports. Il est alors temps d'encaisser ses gains - ou de compter ses pertes.

4. Rapports

Les joueurs qui ont misé sur les bons chevaux reçoivent leur gains, tandis que les autres déchirent et piétinent leurs billets.

Le tableau de gains est situé dans le centre du plateau. Pour déterminer la valeur de chaque pari gagnant, totalisez d'abord le nombre de paris sur les trois chevaux gagnants: Les jetons **1** pour 1 et les jetons **2** pour 2. Le gain se trouve alors au croisement de la colonne (Win, Place or Show) du nombre de paris et de la ligne de la place du cheval à l'arrivée de la course. Un jeton **1** rapporte cette valeur à son propriétaire, un jeton **2** rapporte le double. Si le cheval qui donnait l'allure de la course est l'un des trois gagnants, alors chaque jeton **1** sur ce cheval rapporte 100 de plus, et chaque jeton **2** rapporte 200 de plus.

Chaque joueur ayant parié sur le dernier cheval, celui qui se trouve sur la case **7** doit en outre payer à la banque 100 pour un jeton **1** ou 200 pour un jeton **2**. un joueur qui n'a pas de quoi payer ne paie que ce qu'il peut.

Note: Pour la troisième et dernière course, tous les gains et les pertes sont doublés!

Les joueurs récupèrent ensuite leurs jetons paris, et les cartes des sept chevaux ayant pris part à la course sont défaussées. Si cette course était la première ou la seconde, on passe à la course suivante.

Le joueur le plus riche à l'issue de la troisième course est vainqueur.

Exemple 3.

	1	2	3	4	5
Win	500	350	250	200	150
Place	350	250	200	150	100
Show	250	200	150	100	100

• **1 Win:** Le joueur A a un jeton **2** (=2 paris) sur le cheval gagnant. Aucun autre joueur n'ayant parié sur ce cheval, le gain se trouve dans la deuxième.

→ Le joueur A gagne 700. (2 x 350)

• **2 Place:** Le joueur B a un jeton **2**, et les joueurs A et C chacun un jeton **1** sur le cheval qui a fini deuxième. Le gain se trouve donc dans la quatrième colonne.

→ Le joueur B gagne 300 et les joueurs A et C chacun 150.

• **3 Show:** Le joueur C a un jeton **1** sur le cheval qui a fini troisième. Le gain se trouve donc dans la première colonne.

→ Le joueur C gagne 250.

• **100 Allure:** Le cheval arrivé second avait le jeton allure, et les joueurs ayant misé sur ce cheval reçoivent donc un bonus.

→ Le joueur B gagne un bonus de 200 et chacun des joueurs A et C gagne un bonus de 100.

• **7** Le joueur C a un jeton **2** et le joueur D un jeton **1** sur le cheval arrivé dernier, et ils doivent donc payer des pénalités.

→ Le joueur C doit payer 200 et le joueur D doit payer 100.

Variantes

Paris cachés:

Cette variante est particulièrement adaptée aux partis opposant deux à quatre joueurs. Les règles sont celles du jeu de base, excepté sur le point suivant : Chaque joueur dispose des quatre jetons parités à sa couleur, de valeurs 0, 1, 1 et 2. Il y a donc quatre tours de table pour les paris, et les jetons parités sont placés face cachées. Un joueur peut à tout moment consulter ses propres jetons parités. Les jetons restent faces cachées tout au long de la course, et ne sont révélés qu'après l'arrivée. Les jetons **0** n'ont aucun effet sur le paiement, et ils ne servent qu'à bluffer.

Royal Turf:

Pour les fans du jeu classique Reiner Knizia, la variante suivante est présentée : Utilisez 21 cartes de royal turf au lieu de 28 cartes de chevaux. Piochez la première carte de royal turf à partir de la pioche, et placez-la sur le portillon de correspondance. Placez le cheval de couleur appropriée sur la case 36 et mettez de côté les cartes du même type qui viennent d'être placées. Continuez à piocher des cartes de chevaux jusqu'à ce que les sept types de chevaux très différents occupent les portillons 1-7, puis mélanger les cartes de chevaux mises de côté dans la pioche.

Piste encombrée:

Il peut y avoir plusieurs chevaux sur la même case. Tous les chevaux partent de la case 36, juste derrière la ligne de départ.

Variante pour les gains:

Le calcul des rapports des paris se fait d'une manière plus subtile. Pour déterminer la colonne à utiliser, on compte le nombre de jetons et non le nombre de paris, ce qui signifie que les jetons 2 comptent comme 1. **Note:** Cette variante peut être combinée avec celle des paris cachés, et les jetons 0 comptent alors aussi comme 1! Le calcul des gains est en revanche inchangé, un jeton **1** rapportant toujours la somme indiquée sur le tableau, et un jeton **2** le double, et un jeton **0** rien.

© Boardpia Co.,Ltd., 2016.
© Dr. Reiner Knizia, 2016.
All rights reserved.

Designer: Dr. Reiner Knizia
Editing & Graphic design:
Dicetreegames
www.dicetreegames.com
www.boardpia.co.kr

