

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**

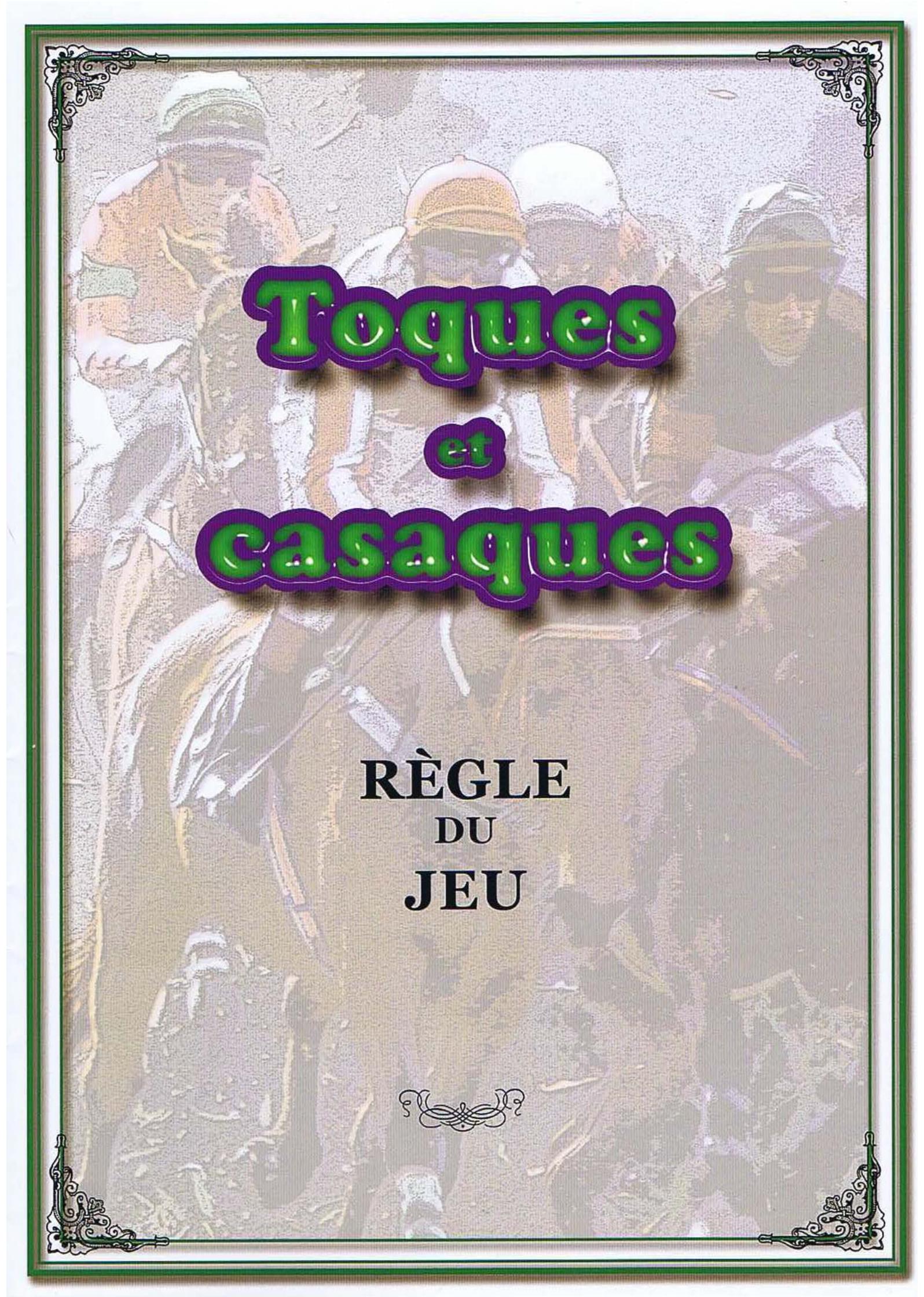
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Toques et casques

RÈGLE
DU
JEU



-01- COMPOSITION DU JEU

01-01 Un hippodrome composé de 5 éléments: 3 éléments de base et 2 rallonges. 6 chevaux attelés. 6 chevaux montés. 5 plaquettes: le départ, l'arrivée, la rivière et 2 haies. 3 pions de pointage. 2 DÉs. 80 billets de 10 Euros. La règle du jeu.

-02- LONGUEUR DE L'HIPPODROME

02-01 Vous avez le choix entre 3 longueurs: le PETIT de 97 centimètres, en assemblant les 3 éléments de base, (c'est celui qui est représenté sur le dessus de la boîte), le MOYEN de 1,27 mètre, en ajoutant une rallonge, (FIG.01) et le GRAND de 1,57 mètre, assemblé avec les deux rallonges, (FIG.02). Chaque hippodrome, petit, moyen ou grand, comporte toujours 2 grandes lignes droites, 2 petites lignes droites et 4 tournants.

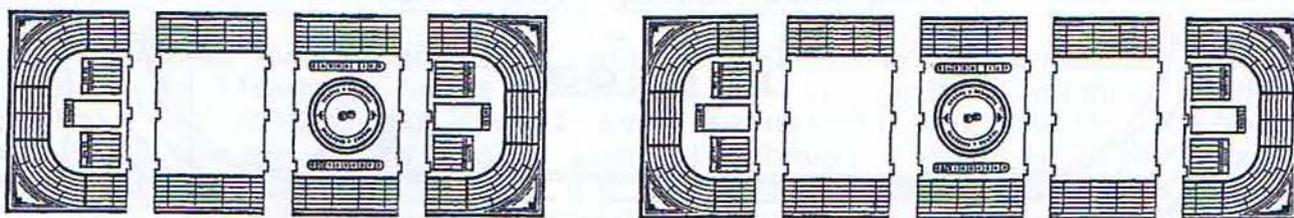


FIG-01 (Représenté non assemblé) FIG-02

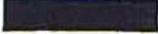
-03- CATÉGORIE DES COURSES

03-01 Vous avez le choix entre 4 catégories de courses: A, trot attelé - B, trot monté - C, galop sur plat - D, galop avec obstacles. 2 vitesses de course sont possibles: 1, pour le trot A et B en ne jouant qu'avec un seul DÉ et 2, pour le galop C et D en jouant avec les deux DÉs.

-04- VOCABULAIRE EMPLOYÉ

04-01 L'HIPPODROME comporte une PISTE qui, elle-même, est composée de 6 COULOIRS. Le couloir N°1 en bordure de la LIGNE ROUGE est appelé LA CORDE. Le couloir N°6 en bordure de la LIGNE NOIRE est appelé L'EXTÉRIEUR. Chaque couloir est divisé en une succession de cases et chacune d'elles s'appelle une LONGUEUR. Avancer d'une longueur s'appelle faire un AVANT. Changer de couloir, à gauche ou à droite, s'appelle faire un ÉCART. Faire un avant ou un écart s'appelle aussi faire un DÉPLACEMENT. Une HAIE ou la RIVIÈRE s'appelle aussi un OBSTACLE, présenté sous forme d'une PLAQUETTE. Si votre déplacement se termine sur un obstacle, on dit que vous avez CHUTÉ et vous êtes ÉLIMINÉ. Un autre participant à la course s'appelle un CONCURRENT. Un concurrent qui est loin derrière le peloton est un TRAINARD. Être gêné par un ou plusieurs concurrents au point de ne plus pouvoir bouger s'appelle être BLOQUÉ. Les points obtenus en lançant le ou les DÉs s'appellent MARQUER. La BARRE DU HAUT est celle qui comporte 4 lettres, (A,B,C,D) et 2 chiffres, (1et2). La BARRE DU BAS comporte un POINT ROUGE et les 6 chiffres (de 1 à 6). Les BILLETS placés sur l'espace ENJEUX s'appellent les ENJEUX. Un joueur s'appelle un JOCKEY. Le Commissaire de course s'appelle le COMMISSAIRE.

04-02 DANS LES FIGURES EXPLICATIVES :

Ce dessin  représente votre cheval.

Ce dessin  représente un concurrent.

Ce dessin  indique le sens de la course.

-05- PRÉPARATION DU JEU

05-01 Sur l'hippodrome que vous avez choisi et mis en place, déposez les 6 chevaux attelés dans le BOX N°1 et les 6 chevaux montés dans le BOX N°2. Posez les 3 pions de la façon suivante: sur la barre du haut, 1 pion sur la lettre A et un pion sur le chiffre 1 et sur la barre du bas, le 3ème pion sur le point rouge. Posez un seul DÉ sur la piste centrale rouge. Rangez les 80 billets de 10 Euros sur l'emplacement BANQUE. Placez la plaquette départ au début d'une grande ligne droite en sachant que la place N°1 marquée sur cette plaquette peut se trouver à la corde ou à l'extérieur suivant le sens dans lequel vous voulez courir, (FIG.03).



05-02 LA PLAQUETTE ARRIVÉE NE SERA PLACÉE QU'ULTÉRIEUREMENT.

-06- LE JEU EST PRÊT

06-01 En regardant la barre du haut, on voit de suite que le pion posé sur la lettre A indique qu'il s'agit d'une course de trot attelé et que le pion posé sur le chiffre 1 indique que la vitesse se joue avec un seul DÉ. Sur la barre du bas, le pion posé sur le rond rouge indique qu'une fois le départ donné, ce sera au cheval N°1 de partir.

06-02 La position de la plaquette de départ indique le sens de rotation de la course et détermine celui qui sera placé à la corde: le cheval N°1 ou le cheval N°6, (FIG.03).

-07- LE COMMISSAIRE DE COURSE

07-01 Le Commissaire est une personne autre que les 6 jockeys, ainsi, ce jeu permet de faire participer jusqu'à 7 personnes à chaque course.

07-02 Le Commissaire est assermenté par tous les jockeys qui acceptent de ne pas contester son arbitrage.

07-03 Le rôle du Commissaire consiste à surveiller le bon déroulement de la course. Il peut rectifier l'erreur involontaire d'un jockey, par exemple, en l'obligeant à jouer la totalité de son marquage, ou le pénaliser en le remplaçant à l'endroit où il se trouvait, mais il peut aussi éliminer un jockey s'il estime que celui-ci a triché. Dans ce cas, il ôte de la piste le cheval fautif et le dépose à l'emplacement ÉLIMINÉS sur la case correspondant au N° de ce cheval.

07-04 Avant de lancer une course, le Commissaire annonce la catégorie de la course en plaçant les deux pions sur la barre du haut et annonce également la longueur de cette course: un ou plusieurs tours de piste.

07-05 Avant le départ, le Commissaire décide du montant des enjeux, par exemple, 120 Euros. Il prélève de la banque 12 billets de 10 Euros qu'il dépose sur l'emplacement ENJEUX. Il annonce enfin comment sera partagé l'enjeu, par exemple: entre les trois premiers, à savoir: 60 Euros au 1er, 40 Euros au 2ème et 20 Euros au 3ème. Ce n'est qu'un exemple parmi les nombreuses répartitions possibles.

07-06 La présence d'un Commissaire de course n'est pas une obligation. En son absence, les jockeys peuvent tout organiser d'un commun accord et ensuite se surveiller entre eux.

07-07 Un jockey ne peut pas être à la fois jockey et Commissaire et inversement.

-08- CHOIX DES CHEVAUX

08-01 Après avoir choisi la catégorie de la course, chaque jockey, l'un après l'autre, lance un DÉ et le ou les points marqués correspondent au numéro du cheval avec lequel il va courir. Exemple: si le DÉ marque 4, le jockey prend le cheval N°4 et le place sur la plaquette départ au couloir N°4 et ainsi de suite pour les autres jockeys. Si un jockey marque un nombre de points déjà pris, il relance le DÉ.

-09- LE DÉPART

08-01 Avant de lancer la course, tout doit être prêt comme expliqué aux paragraphes 05 et 06, en rappelant que la nomination d'un Commissaire de course n'est pas une obligation.

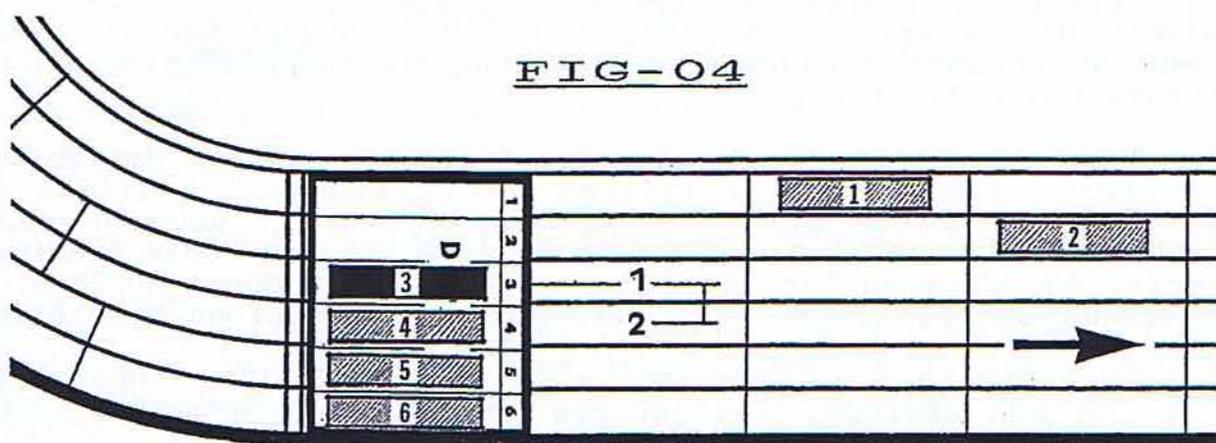
09-02 Prenons l'exemple d'une course de catégorie A, trot attelé, où il n'y a évidemment aucun obstacle sur la piste. Les 6 chevaux attelés sont posés sur la plaquette départ, voir paragraphe 08. Sur la barre du bas, le pion est placé sur le rond rouge ce qui veut dire que c'est au jockey du cheval N°1 de commencer à jouer. Le jockey lance le DÉ et exécute le même nombre de déplacements que de points marqués par le DÉ. Après avoir joué, ce jockey place le pion de la barre du bas sur le chiffre 1 ce qui veut dire que c'est au jockey du cheval N°2 de jouer ... et ainsi de suite jusqu'au N°6.

09-03 Lorsque le jockey du cheval N°6 remplace le pion sur le point rouge, cela signifie que la course est terminée.

09-04 Conseil N°1: Dès le départ, pour les jockeys placés à l'extérieur, il est important pour eux de se rabattre vers la corde avant d'arriver au premier tournant, voir au paragraphe 11.

09-05 Conseil N°2: Après le départ, et lorsque le dernier jockey a joué, vous ôtez la plaquette départ pour que celle-ci ne gêne pas les concurrents lors du prochain passage à cet endroit.

09-06 Sur la plaquette départ vous n'avez pas le droit de faire un écart, vous devez obligatoirement commencer par un avant. En conséquence, la FIG.04 vous montre que dès le départ vous pouvez bloquer un concurrent, exemple: vous êtes le N°3, donc après vous, ce sera au N°4 de jouer. Vous avez marqué 2 points. Vous vous placez juste devant le N°4, ainsi il est bloqué et doit passer son tour sans avoir pu jouer son marquage.



-10- EMPLACEMENT DE L'ARRIVÉE

10-01 Pour les courses A, trot attelé, ou B, trot monté, qui se jouent à la vitesse 1, avec un seul DÉ permettant à un jockey de marquer 6 points maximum, vous pouvez courir sur le petit hippodrome en prenant soin de placer l'arrivée à l'entrée d'une grande ligne droite de façon à laisser 6 longueurs devant vous avant le prochain tournant.

10-02 Pour les courses C, galop sur plat, ou D, galop avec obstacles, qui se jouent à la vitesse 2, avec les deux DÉs permettant à un jockey de marquer 12 points maximum, il est préférable de courir sur le grand hippodrome en prenant soin de placer l'arrivée à l'entrée d'une grande ligne droite de façon à laisser 12 longueurs devant vous avant le prochain tournant.

10-03 Si une course se déroule en plusieurs tours de piste, l'arrivée ne sera placée qu'au dernier moment mais en ayant prévu et annoncé son emplacement avant le départ.

10-04 Pour les courses D, galop avec obstacles, il est important et logique qu'il n'y ait plus d'obstacle après la plaquette arrivée.

10-05 Rappel: Ne jamais placer l'arrivée dans un tournant.

-11- LES TOURNANTS

11-01 Dans chaque tournant, les couloirs 1 et 2, à la corde, comportent 2 longueurs chacun, les couloirs 3 et 4, au milieu, comportent 3 longueurs chacun et les couloirs 5 et 6, à l'extérieur, comportent 4 longueurs chacun. Ainsi, dans chaque tournant, il y a donc 2 longueurs de plus à parcourir à l'extérieur qu'à la corde, soit pour un tour de piste complet comprenant 4 tournants: $2 \times 4 = 8$ longueurs de plus.

-12- LA RIVIÈRE

12-01 La rivière n'est placée sur la piste que pour les courses D, galop avec obstacles. La rivière occupe 2 longueurs. Elle se place, en principe, vers le milieu d'une grande ligne droite.

12-02 Ne placez jamais la rivière sur une petite ligne droite et encore moins dans un tournant.

-13- LES HAIES

13-01 Les haies ne sont placées sur la piste que pour les courses D, galop avec obstacles. Une haie occupe 1 longueur. Essayez toujours de placer la première haie assez loin du départ. Ne placez jamais une haie dans un tournant. Ne placez jamais une haie juste devant ou à la sortie de la rivière, ce serait illogique. 2 haies placées l'une après l'autre représentent une double haie qui occupe donc 2 longueurs.

13-02 Une haie peut être utilisée plusieurs fois, explication: lorsque tous les chevaux ont franchi une haie celle-ci peut être ôtée et replacée loin devant le cheval de tête et constituer ainsi un nouvel obstacle.

-14- RÈGLE DE BASE

14-01 Vous êtes obligé de jouer et de faire autant de déplacements que de points marqués, sauf si vous êtes bloqué.

14-02 Vous n'avez pas le droit de reculer, de pousser un concurrent vers l'avant ou à gauche ou à droite, ni de passer par-dessus un concurrent.

14-03 Lorsque c'est à vous de jouer, vous pouvez commencer par un avant ou un écart, à gauche ou à droite.

14-04 Sur une haie ou sur la rivière, vous n'avez pas le droit de faire un écart, ni à gauche ni à droite.

14-05 Ne placez jamais le départ, l'arrivée, une haie ou la rivière dans un tournant.

14-06 A chaque déplacement, vous devez poser votre cheval en sachant bien que si vous vous êtes trompé, c'est trop tard, vous ne pouvez pas revenir en arrière : " POSER C'EST JOUER ".

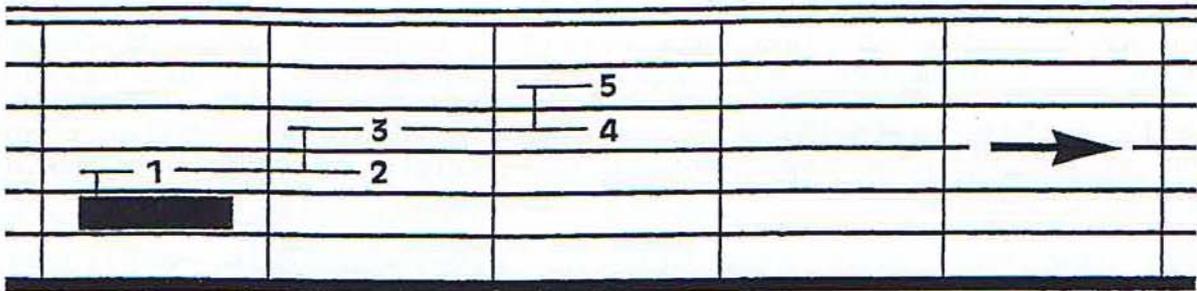
-15- VITESSE

15-01 Ce n'est pas une obligation de jouer à la vitesse 2, avec les deux DÉs, pour les courses C, galop sur plat, ou D, galop avec obstacles. En effet, si vous organisez une course de galop sur le petit hippodrome en jouant avec deux DÉs, vous risquez de voir rapidement le premier rattraper le dernier.

-16- DÉPLACEMENTS

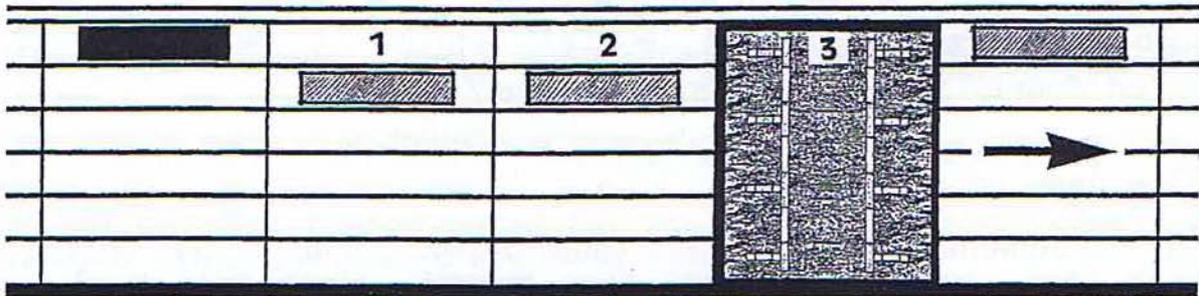
16-01 Vous pouvez faire, à la suite les uns des autres, autant d'avants que vous voulez, sans toutefois dépasser le nombre de points marqués. Par contre, vous ne pouvez faire qu'un écart à la fois, (c'est logique ... un cheval ne se déplace pas "en crabe").

16-02 Si, par exemple, vous voulez changer trois fois de couloir vous devrez faire 5 déplacements : 1 écart, 1 avant, 1 écart, 1 avant et enfin 1 écart, ce qui nécessite d'avoir marqué au moins 5 points, FIG.05.

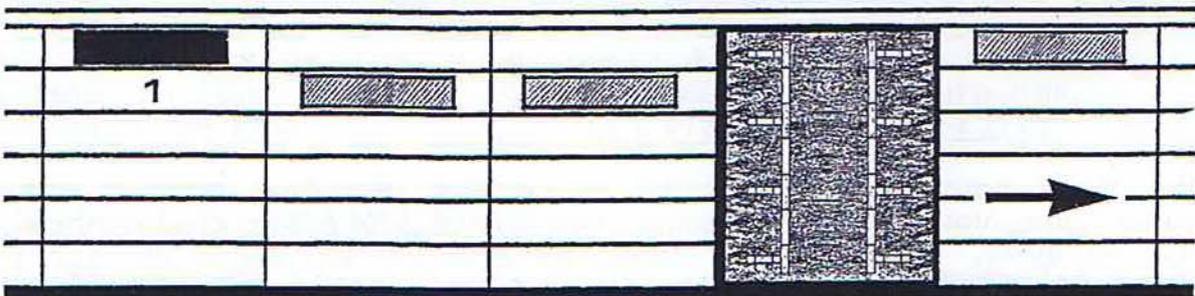
FIG-05-17- NE PAS CHUTER

17-01 Les deux FIG. suivantes, ci-dessous, présentent un exemple simple pour ne pas chuter sur une haie. On suppose que vous avez un bon marquage de 11 points.

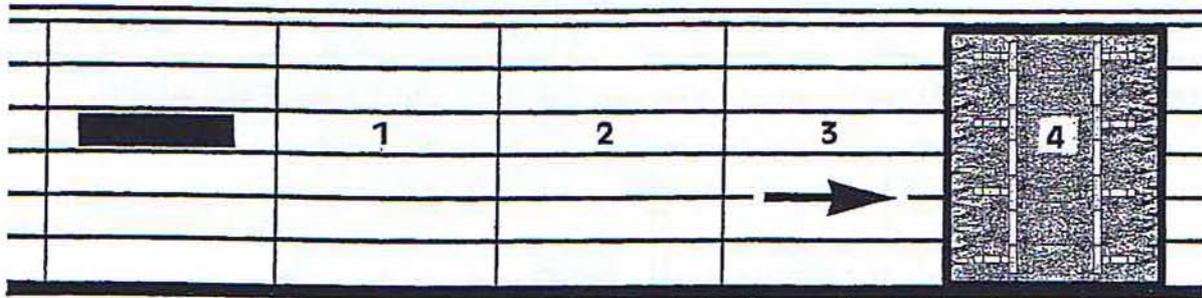
17-02 La FIG.06 vous montre que si vous allez tout droit, au 3ème déplacement vous vous trouverez bloqué sur la haie puisque vous n'avez pas le droit de pousser ou de passer par dessus un concurrent, ni de faire un écart sur un obstacle, c'est donc la chute et vous êtes éliminé.

FIG-06

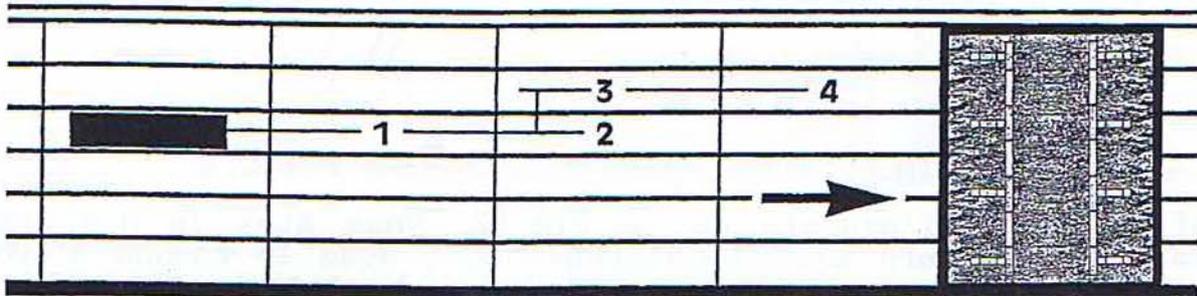
17-03 La FIG.07 vous montre qu'en faisant de suite un écart, comme vous en avez le droit, vous vous bloquez volontairement derrière un concurrent et, dans ce cas, vous perdez l'avantage de votre bon marquage de 11 points, vous n'avez pas avancé, mais au moins vous n'êtes pas éliminé et vous êtes toujours en course. Vous vous déclarez "bloqué" et c'est au jockey suivant de jouer.

FIG-07

17-04 La FIG.08 vous montre un autre exemple: supposons que vous ayez marqué 4 points. Si vous allez tout droit, vous finissez sur la haie, c'est la chute et vous êtes éliminé.

FIG-08

17-05 La FIG.09 vous montre qu'en faisant un écart, vous perdez une longueur, mais au moins, vous ne chutez pas sur la haie et vous n'êtes pas éliminé.

FIG-09

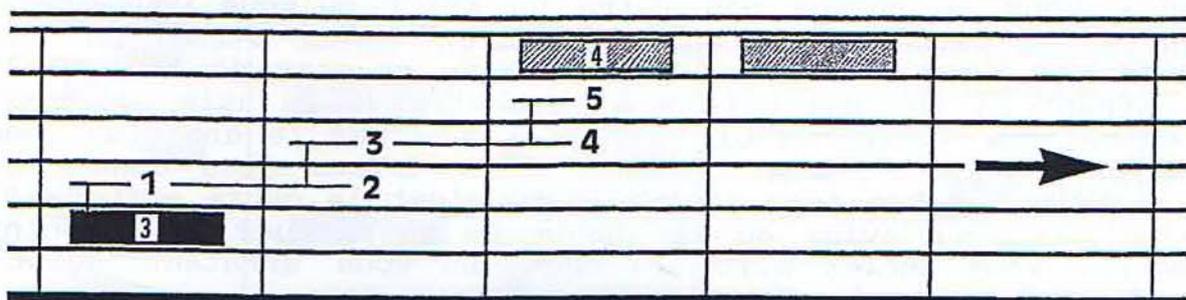
-18- ÊTRE BLOQUÉ

18-01 Vous êtes obligé de jouer en réalisant autant de déplacements que de points marqués par le ou les DÉS, sauf si vous êtes bloqué avant ou pendant vos déplacements. Une fois bloqué, vous déclarez "bloqué", vous passez votre tour et c'est au jockey du cheval portant le N° suivant de jouer.

18-02 Vous n'avez absolument pas le droit de passer votre tour si vous n'êtes pas bloqué.

-19- BLOQUER UN CONCURRENT

19-01 Prenons l'exemple de la FIG.10. Vous êtes le N°3, donc après vous ce sera au N°4 de jouer. Si vous avez la chance de marquer 5 points, vous pouvez aller bloquer le N°4 en allant vous placer juste à côté de lui. Ainsi il sera obligé de se déclarer "bloqué" et de passer son tour sans pouvoir jouer.

FIG-10

19-02 Un autre exemple pour bloquer un concurrent est celui de la FIG.11. Vous êtes le N°5 et vous venez de marquer 3 points. Votre intérêt n'est pas d'aller tout droit mais de faire un écart juste devant le N°6, puisque ce sera à lui de jouer après vous. Comme il n'a pas le droit de faire un écart dans un tournant, il se déclare "bloqué" et passe son tour sans pouvoir jouer.

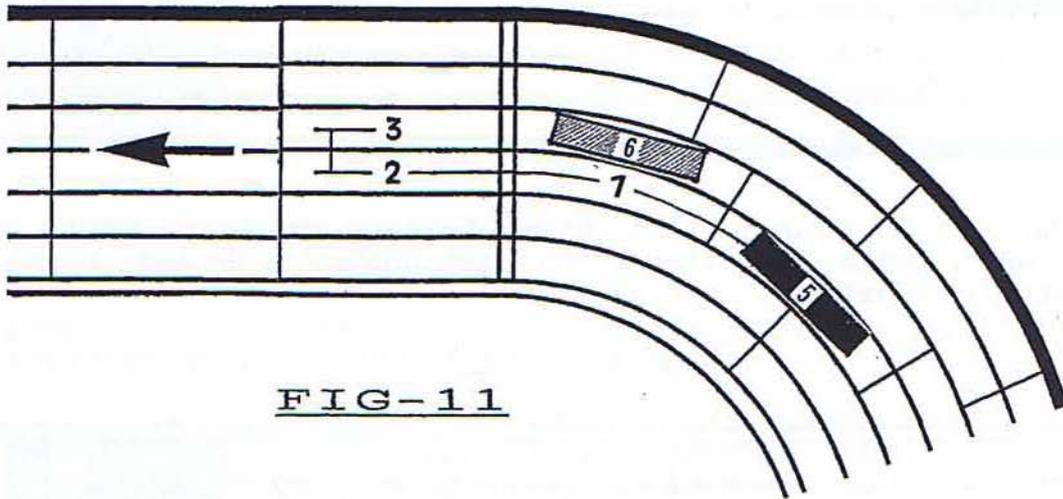
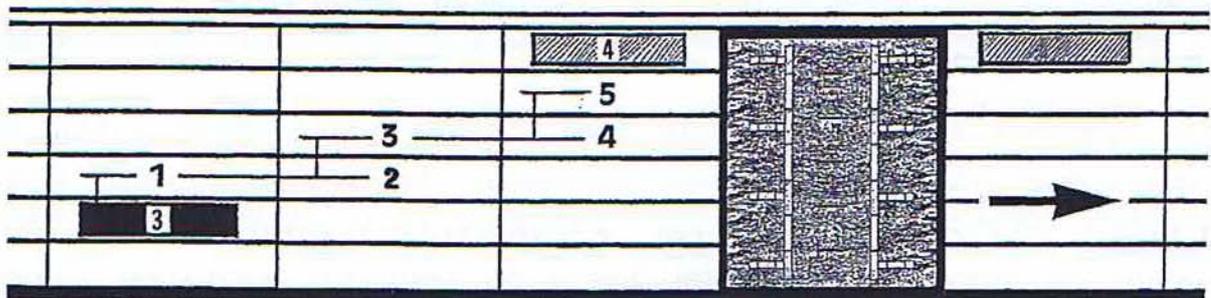


FIG-11

-20- ÉLIMINER UN CONCURRENT

20-01 Prenons l'exemple de la FIG.12. Vous êtes le N°3, donc après vous, ce sera au N°4 de jouer. Vous avez la chance d'avoir marqué 5 points. Vous allez vous placer à côté du N°4. Il est obligé de jouer et doit donc faire un avant. N'ayant pas le droit de faire un écart sur un obstacle et ayant un concurrent devant lui, c'est la chute et il est éliminé.

FIG-12



-21- SITUATION DIFFICILE

21-01 La FIG.13 présente un exemple où seule la chance peut vous éviter de chuter sur la haie et d'être éliminé. Explication : supposons que vous ayez marqué 9 points - Vous êtes obligé de jouer - Vous ne pouvez pas faire un écart puisque vous avez un concurrent à gauche et un autre à droite - Vous êtes donc obligé d'avancer - Vous n'avez pas le droit de changer de couloir dans un tournant ni sur une haie - A la sortie de la haie, il y a un concurrent sur votre couloir - Vous n'avez pas le droit de pousser ou de passer par-dessus un concurrent - Vous êtes donc bloqué sur la haie à votre 4ème déplacement, c'est la chute et vous êtes éliminé. Si vous aviez eu la chance de ne marquer que 3 points, ou moins, vous auriez évité la chute en vous arrêtant avant la haie et vous seriez toujours en course.

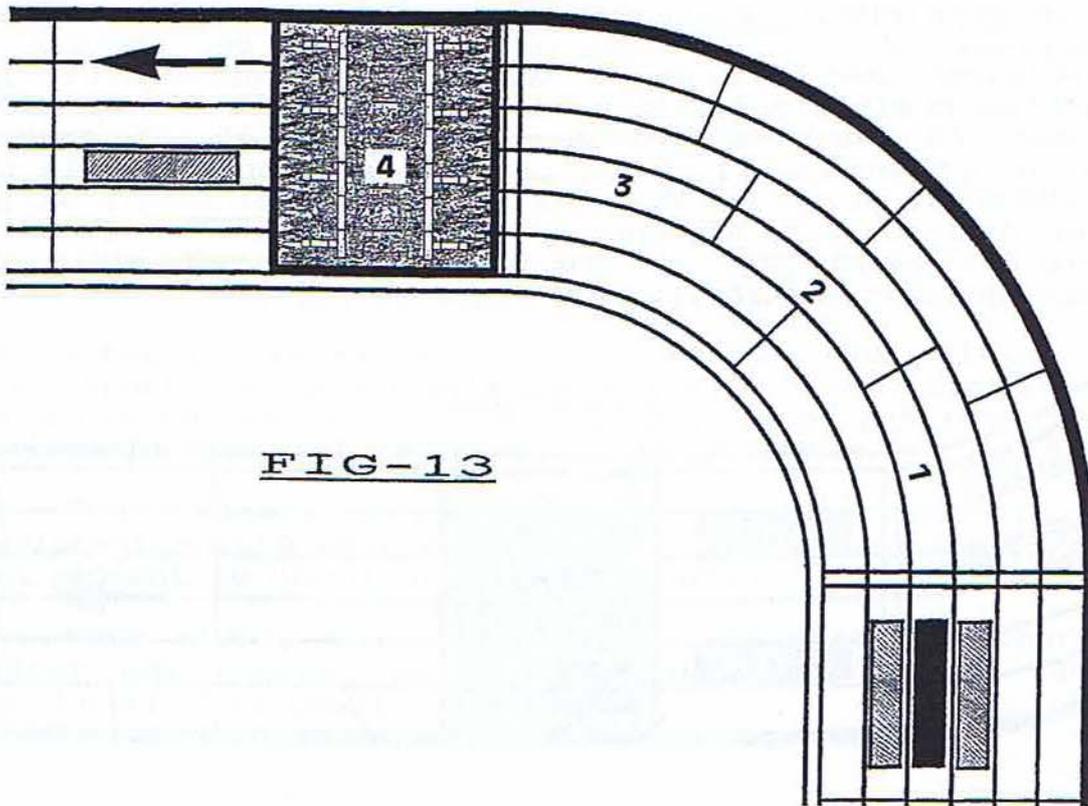


FIG-13

-22- UN TOUR DE RETARD

22-01 Si une course se déroule en plusieurs tours de piste, il est possible que le premier soit gêné par le dernier. Ce traînard n'a pas le droit d'empêcher la progression du premier et il est automatiquement éliminé. Si ce traînard est sur un autre couloir que celui du premier, il est également éliminé dès que le premier arrive à sa hauteur. Autrement dit, un traînard est systématiquement éliminé dès qu'il a un tour de retard.

-23- L'ORDRE D'ARRIVÉE

23-01 Exemple: la FIG.14 montre la position des 6 chevaux après que le jockey du cheval N°6 ait fini de jouer son marquage. On constate que: le cheval N°2 a dépassé l'arrivée et le cheval N°5 est sur la plaquette d'arrivée, (Le fait d'être sur la plaquette est considéré comme étant arrivé). On a déjà une partie de l'ordre d'arrivée, à savoir: le N°2 est premier et le N°5 est deuxième. On ôte de la piste ces deux chevaux et on les dépose à l'emplacement ORDRE D'ARRIVÉE, le N°2 sur la case 1 et le N°5 sur la case 2.

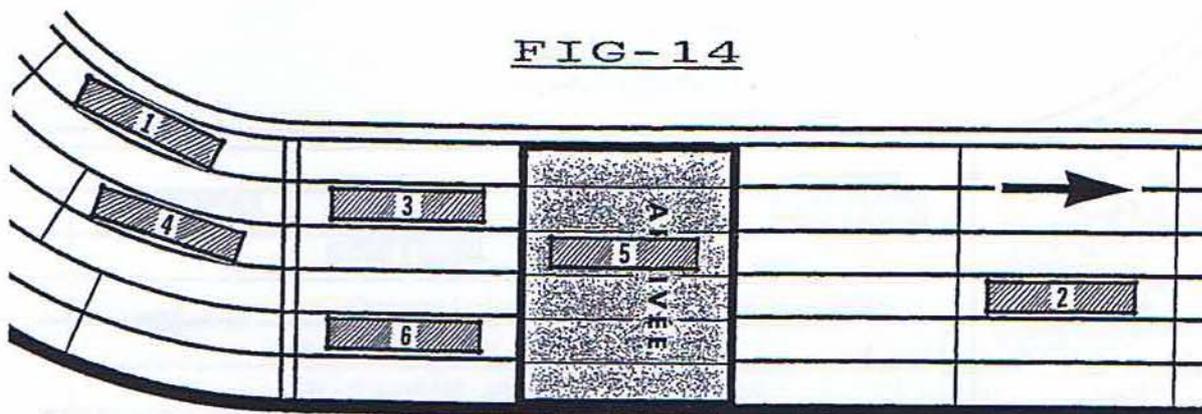
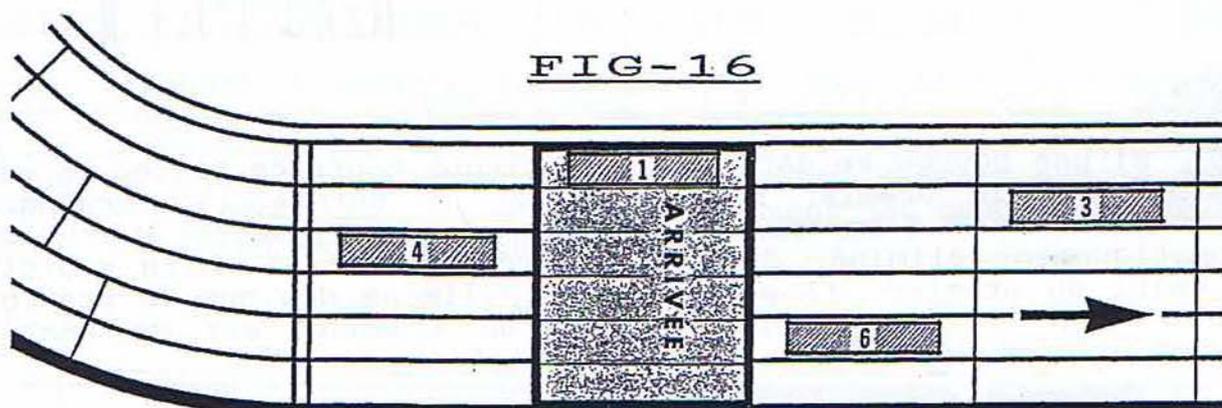
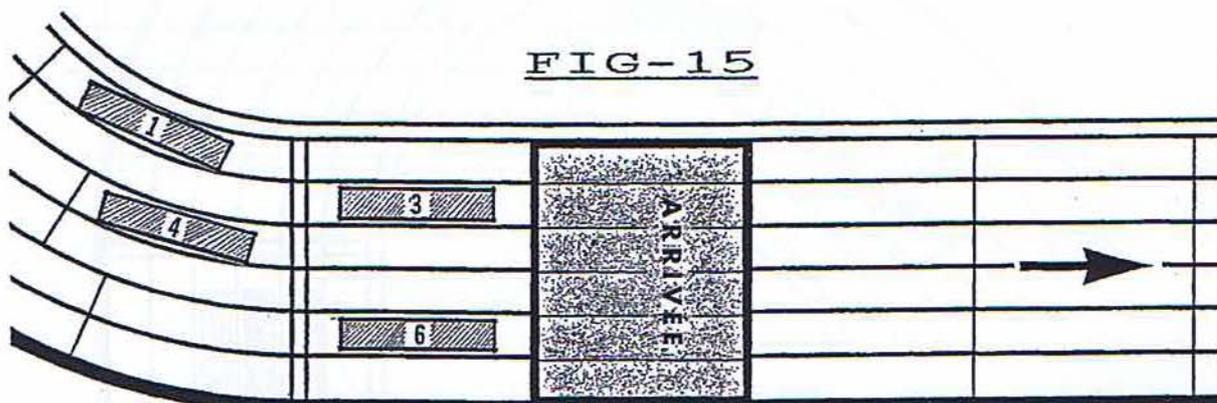


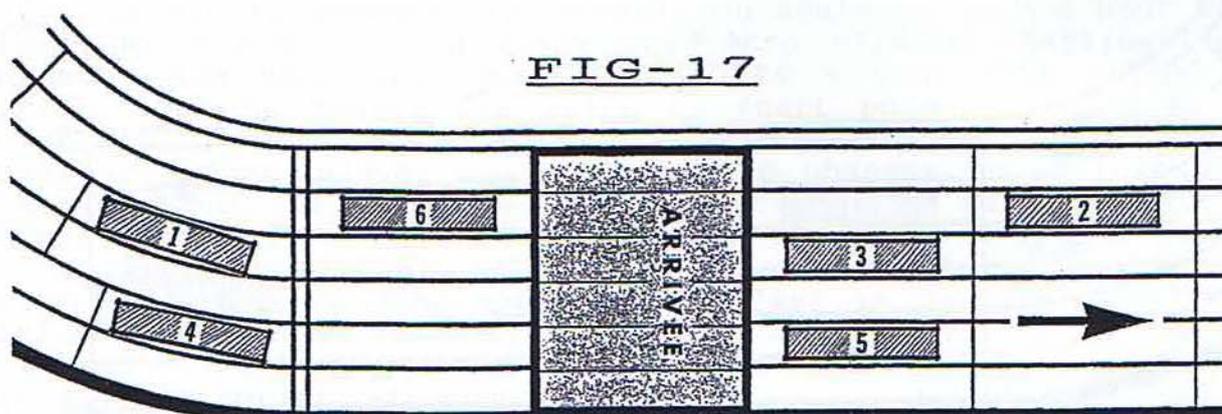
FIG-14

23-02 Sur la piste il reste donc quatre chevaux qui ne sont pas encore arrivés, FIG.15. Les quatre jockeys de ces chevaux 1, 3, 4 et 6 rejouent une fois chacun. Supposons, qu'après avoir joué, les nouvelles positions soient celles représentées sur la FIG.16, le complément de l'ordre d'arrivée est: troisième le N°3, quatrième le N°6 et cinquième le N°1. Comme précédemment, on ôte de la piste ces trois chevaux et on les dépose à l'emplacement ORDRE D'ARRIVÉE, le N°3 sur la case 3, le N°6 sur la case 4 et le N°1 sur la case 5. Concernant le cheval N°4, il est inutile qu'il rejoue puisqu'il est automatiquement dernier, c'est-à-dire sixième.



23-03 L'ordre d'arrivée définitif de cette course est donc :
 TIERCÉ: 2, 5, 3 - QUARTÉ: 2, 5, 3, 6 - QUINTÉ: 2, 5, 3, 6, 1.

23-04 Supposons que deux chevaux soient EX AEQUO, comme représenté sur la FIG.17 Dans ce cas, les jockeys des chevaux N°3 et N°5 lancent chacun une fois un DÉ et celui qui a marqué le nombre de points le plus fort devient le deuxième et l'autre est le troisième. Cette solution est simple et facilite par la suite la répartition des enjeux.



-24- CHANGER LA RÈGLE DU JEU

24-01 Vous avez tout loisir de modifier la règle du jeu proposée en créant vous-même de nombreuses variantes, de la plus simple à la plus complexe, dont voici quelques exemples :

24-02 Accorder le droit de faire un écart sur la plaquette départ.

24-03 Interdire de commencer par un écart mais obligatoirement par un avant, sauf sur la plaquette départ.

24-04 Interdire de faire un écart dès que vous quittez la plaquette départ, et n'autoriser le premier écart que 2 longueurs après avoir quitté cette plaquette afin de ne pas pouvoir bloquer un concurrent aussitôt le lancement de la course.

24-05 Avant chaque départ de course, il est important d'écrire le règlement adopté afin d'éviter tout oubli, confusion ou contestation pendant le déroulement de la course.

24-06 Vous n'êtes pas obligé d'être six personnes pour pouvoir organiser une course. Si, par exemple, vous n'êtes que trois, chaque joueur fera courir 2 chevaux.

-25- JEUX D'ARGENT

25-01 Il est rappelé que les jeux d'argent clandestins sont strictement interdits; vous n'avez donc pas le droit de remplacer les billets TOQUES et CASAQUES de 10 Euros par de vrais billets.

25-02 TOQUES et CASAQUES a été créé pour se divertir en famille et entre amis et n'est commercialisé qu'en tant que JEU DE SOCIÉTÉ.



