

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



HORSE FEVER®

(une Fièvre de Cheval)

En 1928, Boss le boss, le plus habile parieur aux courses de chevaux, construit un immense hippodrome près de Horseburg. Il décide d'y organiser une grande course afin de désigner son successeur. Les meilleurs parieurs du monde ont relevé le défi. Tous sont prêts à mettre en jeu leur honneur pour tenter de remporter le titre de "Meilleur Parieur De Tous Les Temps".



Carte Premier Joueur



Jeton Sablier



Dés Sprint



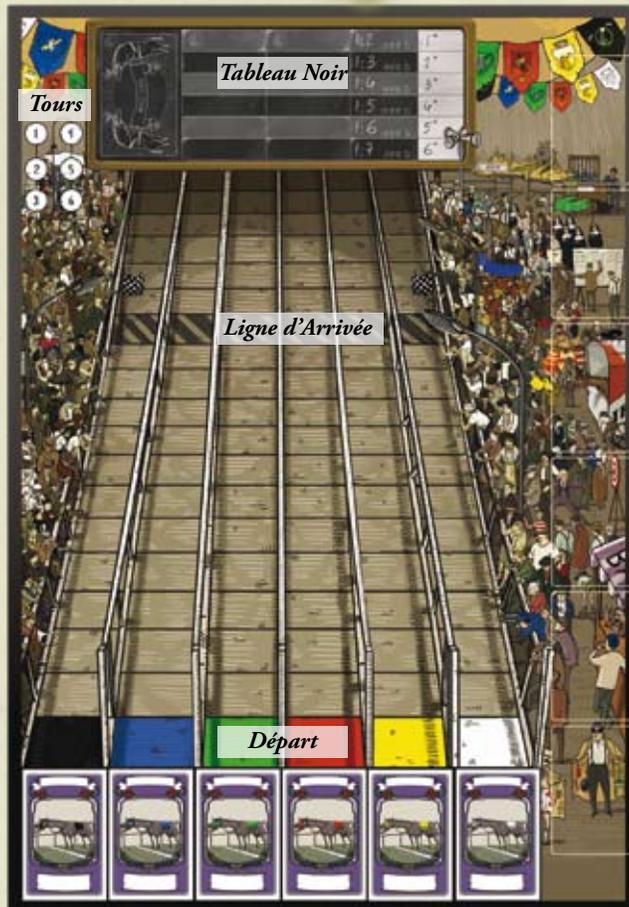
Points Victoire (P.V.)



Jetons Pari



Jetons Ecurie



Pions Cheval



Cartes Emprunt



Cartes Propriétaire d'écurie



Cartes Cheval



Cartes Objectif



Cartes Assistant



Cartes Action



Cartes Personnage



Cartes Mouvement



Billets de Banque

CONTENU

1 Plateau Course

125 Billets de Banque

106 Cartes

- 23 cartes Mouvement
- 22 Cartes Action
- 13 Cartes Assistant
- 14 Cartes Objectif
- 10 Cartes Cheval
- 6 Cartes Propriétaire d'écurie
- 12 Cartes Personnage
- 6 Cartes Emprunt

- 75 Billets de Banque de 100 Dinars
- 25 Billets de Banque de 500 Dinars
- 25 Billets de Banque de 1000 Dinars

63 Jetons

- 24 Jetons Pari
- 32 Jetons Point Victoire
- 1 Jeton Sablier
- 6 Jetons Ecurie

1 Carte Premier Joueur

2 Dés Sprint

6 Pions Cheval

Règlement

LE JEU

BUT DU JEU:

Chaque joueur tient le rôle d'un riche parieur aux courses de chevaux, déterminé à être reconnu comme le meilleur et à remporter le titre honorifique de « Meilleur Parieur De Tous Les Temps ». Durant un nombre prédéterminé de tours (de 4 à 6), les joueurs essayent de miser juste pour gagner des Points Victoire (P.V.) et des Dinars (Monnaie utilisée dans Horse Fever). Le joueur qui possède le plus de P.V. en fin de jeu remporte la partie.

Horse Fever peut se jouer de deux manières différentes:

▲ **Le Family Game:** adapté aux joueurs peu expérimentés, permet de se familiariser avec la dynamique du jeu. Vous vous habituerez à truffer le jeu, parier et gagner des Points Victoire.

▲ **Le Board Game:** version "complète" du jeu, adaptée aux joueurs expérimentés. Vous devrez gérer votre écurie, acheter des chevaux, embaucher des assistants et compléter votre objectif secret. Les stratégies gagnantes sont nombreuses, mais le but est unique: devenir le « Meilleur Parieur De Tous Les Temps ».

LE FAMILY GAME

PRÉPARATION DE LA PARTIE:

- ▲ Placez au centre de la table le plateau course.
- ▲ Mettez les billets ensemble, visibles de tous. Cet emplacement sera appelé La Banque. Le joueur le plus proche de la banque sera le banquier, il aura pour charge de gérer les Dinars (notés D).
- ▲ Placez tous les P.V. sur la table à proximité du banquier. C'est la réserve de Points Victoire.
- ▲ Prenez les cartes Action, Déplacement, Propriétaire d'écurie et Personnage. Toutes les autres cartes ne seront pas utilisées dans la version Family Game.
- ▲ Reposez dans la boîte toutes les cartes contenant une étoile. ★
- ▲ Mélangez-les en 4 groupes distincts.
- ▲ Placez les cartes Déplacement faces cachées sur le tableau.
- ▲ Placez les cartes Action faces cachées à côté du plateau course.
- ▲ Pour chaque couleur, prenez le nombre de jetons de pari indiqué et faites en sorte qu'ils soient accessibles par tous les joueurs. Ces jetons forment la réserve de pari.
- ▲ Mélangez les 6 écuries et placez les aléatoirement sur le plateau course (une à une dans les cases de cote, en commençant par la cote la plus basse 1:7 et en finissant par la plus haute 1:2).
- ▲ Chaque joueur pioche une carte personnage au hasard et la pose devant lui face visible.
- ▲ Chacun lit le descriptif de son personnage (page 11) et reçoit un nombre initial de Dinars. Les cartes Personnage restantes sont remises dans la boîte.
- ▲ Pour déterminer le premier joueur, lancez un dé sprint et interprétez le résultat à l'aide du tableau. Le premier joueur prend la carte Premier Joueur et les dés de sprint.
- ▲ Placez le sablier sur l'indicateur de tour numéro 1.
- ▲ Placez chacun des 6 chevaux sur la piste, dans le couloir de même couleur.

DÉROULEMENT DU JEU:

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du Premier Joueur. Le nombre de tours dépend du nombre de joueurs (voir le Tableau du nombre de tours).

A la fin de chaque tour, la carte Premier Joueur est donnée au joueur suivant. Durant une partie, chaque joueur sera Premier Joueur au moins une fois.

Chaque tour comporte 4 phases:
Phase de distribution des cartes, Phase de pari,
Phase de course, Phase de fin de tour.

1.0 PHASE DE DISTRIBUTION DE CARTES

Le Premier Joueur distribue **deux** cartes Action à chaque joueur. Les cartes Action ne doivent pas être dévoilées aux autres joueurs.



NOMBRE DE JOUEURS	NOMBRE DE TOURS
2	6
3	6
4	4
5	5
6	6

Tableau du nombre de tours



NOMBRE DE JOUEURS	NOMBRE DE JETONS PARI POUR CHAQUE COULEUR
2	1
3	2
4	3
5	4
6	4

Tableau jetons pari

COULEUR DU DÉ	JOUEUR GAGNANT
Vert	LE JOUEUR A QUI MANQUE LE PLUS DE DIOPTRIES GAGNE
Bleu	LE JOUEUR LE PLUS LOURD GAGNE
Rouge	LE JOUEUR AVEC PLUS DE BOUTONS SUR LE VISAGE GAGNE
Noir	LE JOUEUR LE PLUS PETIT GAGNE
Blanc	LE JOUEUR QUI PEUT FAIRE PLUS DE FLEXION SUR UNE SEULE MAIN GAGNE
Jaune	LE JOUEUR QUI TOUCHE EN PREMIER LE LOGO CRANIO CREATIONS SUR LE DOS DE LA BOÎTE GAGNE

Tableau des égalités

2.0 PHASE DE PARI

Dans cette phase les joueurs peuvent faire leurs pronostics et truquer la course suivante.

2.1 PREMIÈRE MISE

En commençant par le Premier Joueur puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit miser sur un cheval en respectant la **mise minimale**.

LES COTES

Durant la partie, à chaque écurie est associée une cote, qui peut être de 1:2, 1:3, 1:4, 1:5, 1:6, ou 1:7 (lue un contre deux, un contre trois, etc...).

La cote indique la vitesse atteinte par le cheval de chaque écurie. Les chevaux des écuries ayant les cotes les plus élevées seront **probablement** plus rapides que ceux ayant des cotes basses.

Par "cote élevée" on désigne les trois cotes les plus hautes du tableau (1:2, 1:3 et 1:4) qui garantissent une plus forte probabilité de victoire et par "cote basse" les trois plus faibles cotes (1:5, 1:6 et 1:7).

Les cotes des écuries changent au cours de la partie. Il peut arriver que plusieurs écuries aient la même cote et/ou que certaines cotes du tableau soient vides.

MISE MINIMALE

La valeur minimale qu'un joueur peut miser est appelée "Mise minimale" et est égale au nombre de P.V. qu'il possède à cet instant multiplié par 100.

Attention: si un joueur ne possède pas de Dinars pour couvrir sa mise minimale, il perd deux P.V.. S'il ne possède pas deux P.V. il perd la partie.

Le joueur choisit sur quel cheval il souhaite parier et prend dans la réserve un jeton de pari de la couleur correspondante, s'il en reste de disponible. Chaque jeton de pari permet deux types de mise : Win ou Show.

Le joueur décide ensuite combien il souhaite miser sur le cheval choisi (en respectant la mise minimale).

Il pose les Dinars devant lui et place le jeton de pari au dessus d'eux, avec pour face visible celle correspondant à la mise désirée.

MISE WIN ET MISE SHOW

Avec une mise «Win», vous ne remportez que si le cheval choisi finit **premier** de la course. Si vous remportez avec une mise «Win», vous gagnez **3 P.V.** et le nombre de **Dinars basé sur la cote** de l'écurie.

Avec une mise «Show», vous ne remportez que si le cheval choisi finit **premier, deuxième ou troisième** de la course. Si vous remportez avec une mise «Show», vous gagnez **1 P.V.** et le **double du nombre de Dinars misé** sans tenir compte de la cote de l'écurie.

2.2 FAUSSER LA COURSE

En commençant par le Premier Joueur et en suivant le sens des aiguilles d'une montre, chacun doit jouer une de ses cartes Action, face cachée. Continuez à jouer les cartes Action jusqu'à ce que tous les joueurs les aient toutes utilisées.

Attention : Toute carte Action doit être posée face cachée sur le cheval que vous souhaitez influencer. Une carte Action peut être appliquée sur n'importe quel cheval, sans limite de nombre par cheval.

2.3 SECONDE MISE

A partir du dernier joueur qui effectue sa mise (celui situé à droite du Premier Joueur) et en allant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, tous les joueurs peuvent faire une seconde mise.

Attention: le Premier joueur sera donc le dernier à pouvoir effectuer une seconde mise. Vous pouvez choisir de ne pas effectuer de seconde mise, et simplement passer.

Un joueur peut effectuer sa seconde mise sur le même cheval, mais, dans ce cas, une mise doit être « Win » et une doit être « Show ».

CHEVAUX ET ÉCURIES

Les dénominations "Chevaux" et "Écuries" font référence aux pions correspondants. Le jeu contient 6 écuries et chacune est associée à un pion cheval. Rappel: Dans Horse Fever les joueurs ne sont représentés ni par une couleur ni par un pion mais sont simplement des parieurs sur le bord de la piste.

LE MISE MINIMALE

si un joueur possède 5 P.V., sa mise minimale est de 500D, donc chacune de ses mises doit être au moins égale à 500D.



MISE

Jean prend un jeton de pari rouge, pose 200D devant lui et au dessus le jeton de pari rouge en laissant la face «Win» visible de tous. Il a donc misé 200D sur le cheval rouge en mode «Win».



SECONDE MISE

Luc mise tout d'abord en mode « Win » sur le cheval rouge. Sa seconde mise peut être faite sur le cheval rouge en mode « Show » mais pas en mode « Win ».

3.0 PHASE DE COURSE

3.1 RÉVÉLATION DES CARTES ACTION

Toutes les cartes jouées sur les chevaux sont retournées. Vous devez vérifier les effets de chacune des cartes et tous les appliquer avant la course.

3.2 LA COURSE

Pendant la course, les chevaux sont déplacés le long de la piste.

La course consiste en une série de **Rounds de course** qui se répètent jusqu'à ce que tous les chevaux aient franchi la ligne d'arrivée. Chaque **Round** se fait en révélant une carte Déplacement et en lançant un dé Sprint.

3.3 ROUND DE COURSE

Le Premier Joueur retourne la carte Déplacement en haut de la pile et la place dans l'espace dédié du tableau.

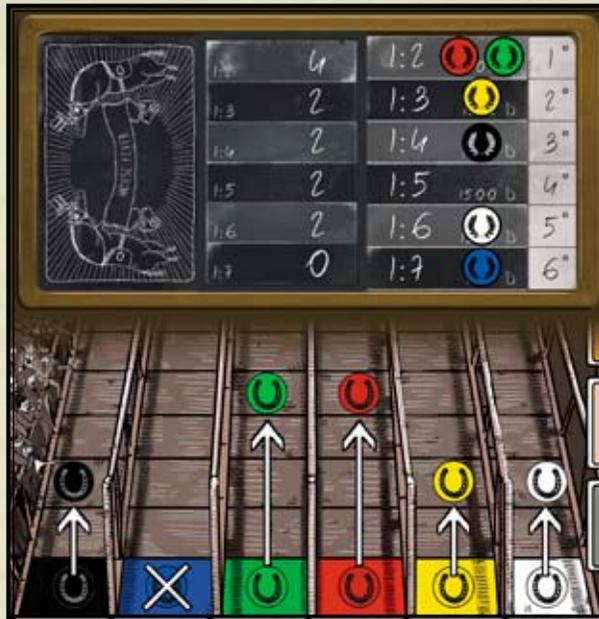
Chaque carte comporte une série de chiffres de 0 à 4 (relatifs aux différentes cotes), qui

déterminent la vitesse de déplacement du cheval. Les chevaux peuvent se déplacer dans n'importe quel ordre.

En fin de jeu, on considère que tous les déplacements ont eu lieu **simultanément**.

Après avoir déplacé tous les pions chevaux suivant les indications données par les cartes Déplacement, le Premier Joueur lance les deux **dés Sprint** et applique les effets associés (voir 5).

Déplacement



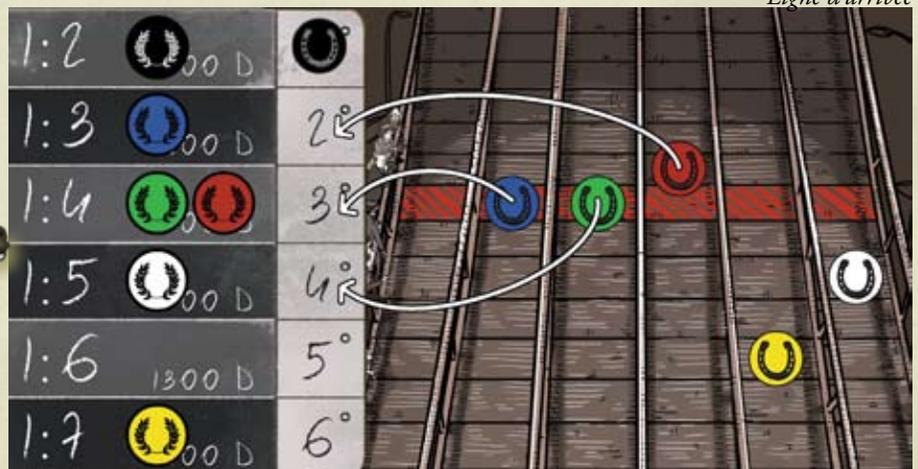
3.4 CLASSEMENT

A la fin de chaque Round de Course, vérifiez si un des chevaux a rejoint ou dépassé la ligne d'arrivée. Si c'est le cas, il est considéré comme «arrivé».

Si à la fin d'un Round de Course plusieurs chevaux ont franchi la ligne d'arrivée, on détermine leur rang selon les règles de **Ligne d'arrivée et Photo-Finish**. Le premier cheval qui franchit la ligne d'arrivée est mis dans la 1ère case du tableau de classification des vainqueurs, le second dans la case n°2, etc...

Si certains chevaux n'ont pas encore franchi la ligne d'arrivée, un autre Round de course est joué. Seuls les chevaux sur la piste continuent à avancer. Les chevaux déjà classés ne bougent pas durant ce round. Quand tous les chevaux ont franchi la ligne d'arrivée, la course est finie et les paiements peuvent avoir lieu.

Ligne d'arrivée



DÉPLACEMENT

les écuries rouges et vertes sont cotées 1:2, la jaune 1:3. La carte Déplacement retournée comporte la Cote 1:2 et le chiffre 4 tandis que la cote 1:3 est associée au chiffre 2. Les pions chevaux des écuries vertes et rouges sont tous deux déplacés de 4 cases tandis que la jaune avance de 2 cases.



CLASSEMENT

À la fin d'un tour de course, les chevaux rouge, bleu et vert ont coupé la ligne d'arrivée. Le Cheval Rouge a parcouru plus de cases au-delà de la ligne d'arrivée, il est donc arrivé avant les deux autres et est déplacé sur le classement à la deuxième place (la première a déjà été conquise par les cheval noir dans un précédent Round de course). Les chevaux bleus et verts sont à égalité, mais comme l'écurie bleue a une cotation plus haute que le vert, il va à la troisième place, tandis que le vert est quatrième.



DÉPART ET SPRINT

Départ: Le départ d'une course est la première carte Déplacement qui doit être retournée.

Sprint: Après que tous les chevaux ont avancé selon les cartes Déplacement, le Premier Joueur lance les deux dés de sprint. La couleur sur le dé indique quel cheval va sprinter. Quand un cheval sprinte, son pion avance d'une case supplémentaire (même si le cheval a juste atteint ou dépassé la ligne d'arrivée). Même si les deux dés indiquent la même couleur, le cheval en question ne bouge que d'une seule case. Si le dé indique la couleur d'un cheval déjà placé dans le tableau de classement, le sprint est perdu et n'a aucun effet.

LIGNE D'ARRIVÉE ET PHOTO-FINISH

Ligne d'arrivée: La ligne d'arrivée est indiquée par une ligne rayée sur le plateau course. Chaque cheval atteignant ou franchissant la ligne d'arrivée est considéré comme « arrivé ». Les chevaux qui avancent au-delà de la ligne d'arrivée sont considérés comme arrivés avant les autres pour le classement. Les cases au-delà de la ligne d'arrivée sont en nombre infini.

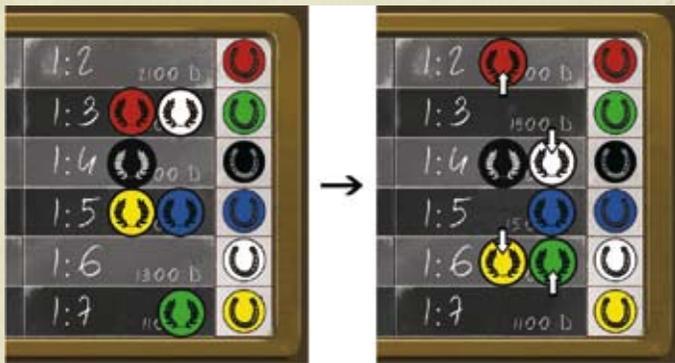
Photo-Finish: Dans le cas où un ou plusieurs chevaux dépassent la ligne d'arrivée du même nombre de cases, la Photo-Finish détermine le vainqueur. Si deux chevaux sont à égalité, le gagnant est celui ayant la cote la plus haute. Si leurs écuries ont la même cote, le Premier Joueur décide de l'ordre d'arrivée entre ces deux chevaux.

3.5 PAIEMENTS

En commençant par le Premier Joueur puis dans le sens des aiguilles d'une montre, le banquier vérifie quels sont les gains et pertes de chaque parieur. Il reprend les Dinars perdus et les met en banque. Il distribue les gains selon les mises des joueurs. Le banquier distribue ensuite les P.V. puis les prix décernés aux propriétaires des écuries gagnantes : 600D pour l'écurie 1ère au classement, 400D pour la seconde, 200D pour la troisième.

3.6 NOUVEL ORDRE DE COTE

Lorsque les paiements ont tous été effectués, l'ordre de cotes doit de nouveau être défini en comparant la cote initiale de chaque écurie et le rang du cheval en fin de course. Les cotes des écuries peuvent changer de 3 manières différentes :
 Si dans le classement, le cheval se situe plus haut que l'écurie de même couleur, alors l'écurie augmente sa cote d'un niveau.
 Si dans le classement, le cheval se situe plus bas que l'écurie de même couleur, alors l'écurie diminue sa cote d'un niveau.



Si le cheval est classé au même rang que l'écurie de même couleur, alors l'écurie ne modifie pas sa cote.

Commencez par le cheval classé premier pour ne pas vous tromper.

Nouvel ordre de cote

4.0 PHASE DE FIN DE TOUR

Toutes les cartes Action et Déplacement sont mélangées et replacées dans les emplacements respectifs. Les pions chevaux sont remis sur la Piste. Le Premier Joueur passe la carte Premier Joueur et les dés de sprint au joueur se trouvant sur sa gauche. Le sablier avance d'une case sur l'indicateur de tour. **Si le dernier tour de jeu à été joué, le jeu se termine. Autrement, un nouveau tour commence.**

4.1 FIN DU JEU

Le vainqueur est le joueur qui possède le plus grand nombre de P.V. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui possède le plus de Dinars. S'il y a également égalité, ils doivent tirer un dé et comparer les résultats sur le Tableau des Egalités (voir page 2).



PAIEMENTS

Jean mise 200D «Win» sur le cheval rouge (1 :4) et 300D «Show» sur le cheval bleu (1 :5). Le cheval rouge arrive premier de la course et le bleu finit en troisième position. Jean gagne donc sur ses deux mises.

*Jean reçoit de la banque 800D (200*4) et 3 P.V. pour la mise «Win» ; et 600D (300*2) et 1 P.V. pour la mise «Show».*

Attention: *Rappelez-vous que les Dinars utilisés pour les mises sont la propriété de la banque et non du parieur. Vainqueur ou perdant, vous ne récupérez pas ces Dinars.*



LE BOARD GAME

Pour jouer en mode BOARD GAME, vous devez connaître les règles du mode FAMILY GAME. Toutes les règles du mode FAMILY GAME s'appliquent également dans ce mode, en y ajoutant les variantes décrites ci-dessous.

PRÉPARATION DE LA PARTIE:

Suivre la même préparation que pour le mode Family Game (Page 2), avec les modifications suivantes:

- ▲ Placez les cartes Action, Assistant, Chevaux, Propriétaire d'Ecuries, Objectif, Prêt face cachée, sur leur espace respectif.
- ▲ Les cartes marquées d'une étoile ★ sont optionnelles. Il est conseillé de ne les utiliser qu'après avoir joué quelques parties.
- ▲ Mélangez les tas séparément.

LE JEU

Déroulement du Jeu:

- Phase d'achat
- Phase de pari
- Phase de course
- Phase d'enchère
- Phase de fin de tour

Après le dernier tour, l'étape **Fin de Jeu** doit être jouée.

1.0 PHASE D'ACHAT

La phase d'achat **remplace** la phase Distribution des cartes du mode Family Game. En commençant par le Premier Joueur puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun peut acquérir une carte ou passer. Une fois le premier tour d'achat terminé, **un second** tour est effectué.

Le joueur effectuant un achat peut, s'il le désire, mélanger les cartes avant de piocher. Dans **chacune** des deux phases d'achat un joueur choisi une des options suivantes (les cartes sont expliquées en détail en fin de règle).

Acquérir deux cartes Action

Les cartes Action permettent à un joueur d'influencer la course, en affectant positivement ou négativement le résultat des chevaux. Payez **400D** à la banque, piochez **deux** cartes Action et gardez-les en main. Les autres joueurs ne doivent pas voir vos cartes Action. Cette acquisition peut être effectuée **deux fois** durant la même phase d'achat, pour un maximum de 4 cartes action par joueur et par round.

Acquérir une carte Objectif

Une carte Objectif permet d'obtenir des P.V. supplémentaires en fin de partie. Payez **400D** à la banque, **piochez 4 cartes Objectif** et **choisissez-en une** ; les autres sont placées au bas de la pile de cartes Objectif. Ces cartes doivent toujours être placées devant vous, face cachée, telles que tout le monde puisse voir combien vous en possédez mais sans révéler leur contenu.

Chaque joueur ne peut choisir cet achat qu'une seule fois par Phase d'achat.

Acquérir une carte Assistant

Un assistant garantit des avantages financiers. Payez **400 D** à la banque, **piochez 4 cartes assistants et choisissez-en un**. Les autres sont remis au bas de la pile des Assistants. Gardez la carte choisie devant vous, **face visible**, pour que tous les autres joueurs puissent voir ses effets. Les cartes Assistant restent en possession du joueur qui les a acheté jusqu'à ce qu'elles soient vendues ou que la partie se termine.

Chaque joueur ne peut choisir cet achat qu'une seule fois par Phase d'achat.

Acquisition d'une carte cheval

Une carte cheval garantit des bénéfices durant les courses.

Payez **400 D** à la banque, **piochez 4 cartes Chevaux, choisissez-en une** que vous garderez et placez celles restantes en bas de la pile des cartes chevaux. Conservez le cheval choisi devant vous, face visible. Tous les joueurs doivent voir tous les chevaux des autres joueurs.

Chaque joueur ne peut choisir cet achat qu'une seule fois par Phase d'achat.



Achetez une carte Propriétaire d'Ecurie

Il est possible de choisir une des écuries encore disponibles pour l'acheter. Le prix d'achat d'une écurie dépend toujours de la cote de l'écurie au moment de l'achat. Il est toujours possible de vérifier le prix d'une écurie sur le tableau.

Une fois l'écurie achetée, posez-la devant vous. Vous êtes à présent le propriétaire de l'écurie de cette couleur.

Chaque écurie possédée par un joueur a une valeur de 1 P.V..

Chaque joueur ne peut choisir cet achat qu'une seule fois par Phase d'achat.

Attention: un joueur n'est pas obligé de parier sur une écurie dont il est le propriétaire!

Passer

Au lieu d'effectuer un achat, un joueur peut choisir de « passer », c'est à dire de n'acheter aucune carte. Il reçoit alors **400 D** de la banque.

Un joueur peut passer les **deux** tours de la phase d'achat.

Prendre une carte Prêt

Vous pouvez utiliser un de vos achats pour demander un prêt et obtenir des Dinars.

Il existe **deux sortes de prêts**: à la banque et à la mafia.

A la fin de la partie, tous devront être remboursés ainsi que les intérêts qu'ils auront engendrés. Chaque type de prêt peut être demandé **une seule fois** durant la partie. **La carte Prêt est alors conservée devant soi avec pour face visible le type de prêt choisi.**

Revente

Il est possible de racheter une carte à un autre joueur.

Pour que la vente ait lieu, le joueur qui vend doit donner son accord.

Toutes les cartes peuvent être revendues à d'autre joueur à l'exception des cartes Action. Dans le cas d'une revente de carte Objectif, comme leur contenu ne doit pas être révélé aux autres joueurs, c'est le vendeur qui décide quelle carte il souhaite céder à l'acquéreur. Le prix de revente des cartes entre les joueurs est toujours le double du prix d'achat de la carte. Cette somme est donnée à l'ancien propriétaire de la carte.

Une carte peut être rachetée à un autre joueur pendant un seul des deux tours de la phase d'achat

Liquidation

Vous pouvez utiliser un tour d'achat pour vendre une carte à la banque pour la moitié de sa valeur, en arrondissant à l'entier inférieur.

La carte est placée au bas de la pile concernée, et le joueur obtient la somme de la banque. Une Liquidation ne peut être effectuée qu'une seule fois durant les deux tours de la phase d'achat.

1.2 LIGNE DE DÉPART

Une fois la phase d'achat terminée, il faut créer une ligne de départ pour la course suivante. En commençant par le Premier Joueur, tous les joueurs possédant des cartes chevaux peuvent les placer face visible dans les espaces appropriés sur la piste. Vous ne pouvez placer un cheval que dans un emplacement qui correspond à la couleur d'une écurie que vous possédez. Si vous possédez plusieurs écuries, vous pouvez choisir sur quel emplacement poser chacune de vos cartes Cheval. Vous ne pouvez pas poser plus d'un cheval dans une écurie. Si vous possédez deux chevaux et une seule écurie, vous devez décider quel cheval vous souhaitez y mettre.

2.0 PHASE DE PARI

La phase de pari est la même que celle du mode Family Game avec les modifications suivantes:

2.2 FAUSSER LA COURSE

Si un joueur ne possède pas de carte Action quand c'est à son tour de jouer, il passe simplement son tour.



ACHETEZ UNE ECURIE
 l'écurie jaune correspond à la cote 1 :3 sur le tableau (cotée un contre trois). Jean décide de l'acheter. Il donne 1900 D à la banque, prend la carte Propriétaire d'écurie jaune et la pose devant lui. Jean est maintenant le Propriétaire de l'écurie jaune.



REVENTE
 Lors du premier tour d'achat, Luc rachète une carte Cheval à Marc. Lors du second tour d'achat, Luc peut décider d'acheter un autre Cheval contenu dans la pile de cartes de Chevaux. En revanche, il ne pourrait pas racheter un Cheval à un joueur.

ACHAT	PRIX
2 Cartes Action	400 DINARS
1 Carte Objectif	400 DINARS
1 Carte Cheval	400 DINARS
1 Carte Assistant	400 DINARS
1 Ecurie cotée 1:2	2.100 DINARS
1 Ecurie cotée 1:3	1.900 DINARS
1 Ecurie cotée 1:4	1.700 DINARS
1 Ecurie cotée 1:5	1.500 DINARS
1 Ecurie cotée 1:6	1.300 DINARS
1 Ecurie cotée 1:7	1.100 DINARS

Liste des Prix



ENCHÈRE À LA BAISSÉ

Antoine est le Premier Joueur, suivi de Frédérique, Maurice et Gabrielle. La banque offre à Antoine 1000 D en échange d'un P.V.

Antoine accepte; la parole passe donc à Frédérique située sur sa gauche. Elle décide de ne pas vendre de P.V. et sort donc de la vente. Le tour passe à Maurice qui baisse l'offre à 900 D; le tour passe à Gabrielle qui sort de l'enchère.

Le tour revient ensuite à Antoine qui offre 800 D. Frédérique est déjà hors de l'enchère, elle ne peut plus revenir. Maurice baisse le prix à 700 D; Gabrielle est déjà sortie; Antoine n'étant pas disposé à renoncer à un P.V. pour 600 D refuse l'offre.

Maurice a donc remporté l'enchère et reçoit 600 D de la banque en échange d'un P.V.



3.0 PHASE DE COURSE

La phase de course suit les mêmes règles qu'en mode Family Game avec les modifications suivantes:

3.5 PAIEMENTS

Durant cette étape, chaque joueur doit payer ou recevoir tous les Dinars mentionnés dans chacune des cartes Assistant et Cheval. **Attention:** si un joueur ne possède pas assez de Dinars pour couvrir ses dettes, il perd 2 P.V.. S'il ne possède pas deux P.V. il perd la partie.

4.0 PHASE D'ENCHÈRES

Pendant cette phase, les joueurs peuvent acheter et vendre des P.V. à travers deux ventes aux enchères: la première est une enchère à la baisse pour vendre un P.V. à la banque, la seconde est une enchère à la hausse pour acheter un P.V. à la banque.

4.1 ENCHÈRE À LA BAISSÉ

La banque offre des Dinars au joueur disposé à lui vendre un P.V. au prix le plus bas. La banque achète **un seul P.V.** durant chaque phase d'enchère. La banque offre 1000 Dinars au premier joueur. S'il refuse, il est exclu de l'enchère. S'il accepte (il accepte de vendre un P.V. pour 1000 D), l'offre passe au joueur suivant qui a la possibilité de baisser l'offre de 100 D. L'enchère continue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs passent, et donc que celui ayant fait l'offre la plus basse vende son P.V. à la banque.

Lorsqu'un joueur décide de renoncer à une enchère, il ne peut plus revenir dans la vente. Il est possible qu'aucun joueur ne souhaite vendre de P.V. et dans ce cas, l'enchère se termine sans aucun échange.

4.2 ENCHÈRE À LA HAUSSE

La banque offre un P.V. au joueur disposé à lui acheter au meilleur prix. La banque vend **un seul P.V.** durant chaque phase d'enchère. La banque propose au Premier Joueur de lui vendre un P.V. pour 1000 D; si le Premier Joueur ne fait pas d'offre, il est définitivement exclu de la vente, s'il accepte (offre de payer 1000 D à la banque pour l'obtention d'un P.V.) l'enchère continue avec le joueur suivant. A tour de rôle chaque joueur peut augmenter l'offre de 100 D.

L'enchère continue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs passent, et donc que celui ayant fait l'offre la plus haute paye le P.V. à la banque.

Lorsqu'un joueur décide de renoncer à une enchère, il ne peut plus revenir dans la vente. Il est possible qu'aucun joueur ne souhaite acheter de P.V. et dans ce cas, l'enchère se termine sans aucun échange.

5.0 PHASE DE FIN DE TOUR

La phase de fin de tour suit les mêmes règles que dans le mode Family Game à l'exception des modifications suivantes:

Les cartes Cheval jouées durant la course sont rendues à leur propriétaire respectif.

6.0 FIN DU JEU

La phase de fin de jeu suit les mêmes règles que dans le mode Family Game à l'exception des modifications suivantes:

6.1 RESTITUTION DES PRÊTS

Les joueurs qui ont pris une carte Prêt **doivent** la rendre à la banque avec les Dinars dus. Si un joueur ne possède pas assez de Dinars pour rembourser son prêt, il perd automatiquement la partie. Ses P.V. ne seront pas comptabilisés. Aucune de ses cartes ne sera comptée dans les Objectifs.

6.2 COMPTE DES P.V.

A tour de rôle les joueurs dévoilent les cartes Objectif qu'ils ont complétées. Les cartes Objectif non réalisées ou en double restent face cachée. Chaque joueur additionne les P.V. de ses cartes Objectifs et les P.V. remportés durant la partie.

Le joueur ayant le total de P.V. le plus élevé est le vainqueur de la partie et remporte le titre de Meilleur Parieur de Tous Les Temps (jusqu'à la prochaine partie!).

Le total de Dinars de chaque joueur ne compte qu'en cas d'égalité.

En cas de nouvelle égalité un dé de Sprint doit être lancé et comparé sur le tableau (page 2).

CARTES

CARTES ACTION

Les cartes Action servent à influencer le résultat de la course. Elles sont placées face cachée à côté des chevaux qu'elles influencent. Leurs effets sont révélés juste avant le départ de la course.

Trois types de cartes Action existent:

Rouge Effet négatif : elles diminuent la vitesse du cheval

Vertes Effet positif : elles augmentent la vitesse du cheval

Grises Effets spéciaux

L'effet d'une carte Action annule celui d'une carte cheval. Ainsi, si le même symbole est présent sur la carte Action et sur la carte Cheval, seule la carte Action sera considérée, qu'elle soit positive ou négative. Une lettre située en bas à droite indique l'efficacité de la carte Action. Si deux cartes Action affectent un cheval, une positive (verte) et une négative (rouge), et qu'elles comportent la même lettre, elles sont remises au bas de la pile des cartes Action et leur effet ne sera pas appliqué.

Exemple : La carte Magna Velocitas (positive et comportant la lettre A), Globus Obscurus (négative et comportant la lettre A et Herba Magica (positive et comportant la lettre D) sont placées sur le cheval jaune. Magna Velocitas et Globus Obscurus comportent la même lettre A, elles sont donc annulées et remises au bas de la pile. Seule la carte Herba Magica aura un effet sur l'écurie du cheval jaune.

CARTES ACTION POSITIVES

01 - Magna Velocitas

=4 : Au départ de la course, ce Cheval avance de quatre cases et non du nombre de cases indiqué sur la carte Déplacement.

02 - Fortuna Benevola

+1 : Au départ de la course, ce Cheval avance d'une case en plus du nombre de cases indiqué sur la carte Déplacement.

03 - Flagellum Fulguris

+1 : Quand ce Cheval Sprinte, il avance d'une case supplémentaire.

04 - Herba Magica

=2 : Quand ce Cheval Sprinte, il avance de deux cases au lieu d'une.

05 - In Igni Veritas

En cas d'égalité avec un ou plusieurs autres chevaux, ce Cheval gagne automatiquement la Photo-Finish, même si sa cote est plus basse.

06 - Fustis et Radix

+2 : Quand ce cheval franchit la Ligne d'arrivée, il avance de deux cases supplémentaires (avant de lancer les dés de Sprint).

07 - Vigor Ferreum

=4 : Si ce Cheval est en dernière position lorsqu'une carte Déplacement est retournée (même à égalité), il avance de quatre cases et non du nombre de cases indiqué sur la carte Déplacement. Ceci ne s'applique pas au Départ de la course.

15 - Alfio Allibratore

2 : Quand cette carte est retournée, la cote de l'écurie augmente de 2 (exemple: si la cote était de 1:4, elle augmente à 1:2).

16 - Fritz Finden

Toutes les cartes Action négatives jouées sur ce Cheval sont annulées. Elles n'auront pas d'effet lors de cette course.

17 - Pecunia Non Olet ★

+400 D : Tous les joueurs qui ont misé sur ce Cheval, même s'ils ont perdu leur mise, reçoivent 400 D de la banque lors de la Phase de paiement.

18 - Boss ★

+1 : Tous les paris gagnés sur ce Cheval permettent de remporter un P.V. supplémentaire (Exemple: 4 pour un pari en mode «Win» et 2 pour un pari en mode «Show»).

CARTES ACTION NÉGATIVES

08 - Globus Obscurus

=0 : Au départ de la course, ce Cheval reste immobile au lieu d'avancer du nombre de cases indiqué sur la carte Déplacement.

09 - Aqua Putrida

-1 : Au départ de la course, ce Cheval avance d'une case de moins que le nombre de cases indiqué sur la carte Déplacement.

Important : un Cheval ne peut jamais reculer.

10 - Serum Maleficum

En cas de Sprint, ce cheval n'avance d'aucune case et reste immobile (ce cheval n'est pas autorisé à Sprinter).

11 - Venenum Veneficum

-1 : Quand ce Cheval Sprinte, il avance d'une case de moins que la normale.

12 - Mala Tempora

En cas d'égalité, ce Cheval perd automatiquement la Photo-Finish.

13 - XIII

Quand ce cheval arrive sur la ligne d'arrivée, il s'arrête immédiatement et tout déplacement supplémentaire est perdu. Cependant, les Sprints ne sont pas ignorés.

14 - Felix Infernalis

=0 : Si ce Cheval est en première position quand une carte Déplacement est retournée (même à égalité), il reste immobile au lieu d'avancer du nombre de cases indiqué sur la carte Déplacement. Ceci ne s'applique pas au Départ de la course.

CARTES ACTION SPÉCIALES

19 - Steven Sting

2 : Quand cette carte est retournée, la cote de l'écurie diminue de 2 (exemple: si la cote était de 1:2, elle baisse à 1:4).

20 - Rochelle Recherche

Toutes les cartes Action positives jouées sur ce Cheval sont annulées. Elles n'auront pas d'effet lors de cette course.

21 - Armand Amende ★

-400 D : Tous les joueurs qui ont misé sur ce Cheval, même s'ils ont perdu leur mise, doivent payer 400 D à la banque lors de la Phase de paiement.

22 - Boss!!! ★

-1 : Tous les paris gagnés sur ce Cheval vous font remporter un P.V. de moins (Exemple: 2 pour un pari en mode «Win» et 0 pour un pari en mode «Show»).

CARTES ASSISTANT

Les cartes Assistant apportent au joueur une aide économique pour le reste de la partie. Elles doivent toujours être jouées immédiatement après leur acquisition.

23 - Adalbert Diplomatitsch *Le planificateur diplomate*

🕒=0D: Permet l'acquisition de cartes Objectif pour 0 D

24 - Tommy Style *L'Adonis*

🕒=0D: Permet l'acquisition de cartes Assistant pour 0 D.

25 - Francisco Caballos *Le pauvre marié*

🐎=0D: Permet l'acquisition de cartes Cheval pour 0 D.

26 - Franz Galopp *Le Magnifique Jockey*

🕒-600 D: Donne droit à une réduction de 600 D pour l'achat d'une écurie.

Par exemple, acheter l'écurie cotée 1 :4 coûterait 1700 D, mais avec cette carte vous ne payez que 1100 D (1700 D – 600 D).

27 - Michele Cuorlione *Le malveillant bras droit du Boss*

🕒5000 D ➔ 4000 D: Quand vous demandez un prêt à la mafia, vous rembourserez 4000 D au lieu de 5000 D en Phase Finale.

28 - Aronne Dal Banco *Le banquier généreux*

🕒2500 D ➔ 1500 D: Quand vous demandez un prêt à la banque, vous rembourserez 1500 D au lieu de 2500 D en Phase Finale.

29 - Didier Addition *Le commercial timide*

🕒+400: Permet de recevoir 400 D de plus si le joueur passe son tour. Il obtiendra donc 800 D (400 D + 400 D).

30 - Justice Bros *Les Jumeaux*

🕒🕒 Cette carte compte pour deux cartes Assistant dans le but de compléter la carte Objectif "Plus grand nombre d'assistants".

31 - Brian O'Fist *Le tyran*

🕒+200 ➔: Durant la Phase de paiement, le joueur reçoit 200 D du joueur situé à sa droite.

32 - Pedro Pugnós *L'homme fort*

🕒+200 ⬅: Durant la Phase de paiement, le joueur reçoit 200 D du joueur situé à sa gauche.

33 - Daniel Jackson *Le barman impoli*

🕒+300 D: Lors de la phase de paiement, le joueur reçoit 300 D de la banque.

34 - Cédric Copieur *L'habile Mime*

🕒🕒🕒 Quand le joueur achète la carte Cédric Copieur, il l'échange immédiatement contre n'importe quelle autre carte Assistant déjà dans le jeu (devant un autre joueur). Il place la carte ainsi obtenue devant lui face visible. L'autre joueur ne pouvait se protéger contre cet échange et doit placer la carte Cédric Copieur devant lui. Il ne peut échanger la carte Cédric Copieur contre une autre carte Assistant.

Cependant, la carte Cédric Copieur peut être vendue à un autre joueur qui pourra ensuite utiliser son pouvoir, de la même manière que si la carte avait été tirée dans la pile.

35 - François Riche *L'ami plein de Dinars*

+800 D: Quand vous piochez cette carte vous recevez immédiatement 800 D de la banque.

CARTES OBJECTIF

Ces cartes sont piochées puis tenues secrètes devant soi. Chaque carte vous donne un Objectif que vous ne dévoilez pas aux autres joueurs. Il existe deux exemplaires de chaque carte Objectif.

A la fin du jeu, si vous êtes le seul joueur à avoir atteint l'Objectif, vous recevez deux P.V. ; si, en revanche, il a été atteint par d'autres joueurs, vous recevez un seul P.V..

Si un joueur possède deux cartes Objectif identiques et qu'il atteint ces deux objectifs, il reçoit les P.V. pour une seule des deux cartes.

+ 🐎 : Plus grand nombre de cartes Propriétaire d'écurie.

+ 🕒 : Plus grand nombre de cartes Assistant.

+ 🕒 : Plus grand nombre de cartes Objectif. On ne tient pas compte du nombre d'objectifs que vous avez atteints mais seulement du nombre de cartes Objectif que vous possédez.

+ 🐎 : Plus grand nombre de cartes Cheval.

+ D : Plus grand nombre de Dinars.

- 🐎 : Plus petit nombre de cartes Propriétaire d'écurie.

- 🕒 : Plus petit nombre de P.V..

CARTES PRÊT

Durant la partie, vous pouvez prendre deux sortes de cartes Prêt, mais il est interdit de prendre deux cartes prêt de même nature.

Si toutes les cartes Prêt sont utilisées, il n'est plus possible d'effectuer de Prêt.

Vous ne pouvez pas rembourser les Dinars avant l'étape de Restitution des prêts de la Phase de Fin de Jeu.

Prêt de la Banque

🕒2000 D ➔ 2500 D : Vous prenez 2000 D de la banque. Lors de la Restitution des prêts, vous devez remettre la carte Prêt dans le jeu ainsi que les 2000 D empruntés majorés de 500 D d'intérêts (Total: 2000 D + 500D = 2500 D).

Prêt de la Mafia

🕒4000 D ➔ 5000 D: Vous prenez 4000 D de la banque. Lors de la Restitution des prêts, vous devez remettre la carte Prêt dans le jeu ainsi que les 4000 D empruntés majorés de 1000 D d'intérêts (Total: 4000 D + 1000D = 5000 D).

CARTES PROPRIÉTAIRE D'ÉCURIE

Chaque carte Propriétaire d'écurie vaut un Point Victoire (qui compte aussi pour déterminer la mise minimale) et permet de gagner des prix en Dinars lorsque le Cheval associé obtient de bons résultats aux courses.

Le prix pour chaque cheval arrivé:

600 D au Cheval arrivant en première position

400 D au Cheval arrivant en deuxième position

200 D au Cheval arrivant en troisième position



CARTES CHEVAL

Durant la course, les cartes Cheval donnent un bonus au déplacement. Vous ne pouvez jouer une carte Cheval que sur une de vos propres écuries. L'effet d'une carte Action annule celui d'une carte Cheval. Ainsi, si le même symbole est présent sur la carte Action et sur la carte Cheval, seule la carte Action sera considérée, qu'elle soit positive ou négative. *Si Costantino (Sprint = 2) est dans le couloir rouge, et que le Serum Maleficum (le cheval ne sprinte pas) et Globus Obscurus (Départ = 0) s'y trouvent également, le cheval restera immobile au départ (fera 0 au départ) et ne pourra pas sprinter.*

36 - Costantino Le Sprinter

= 2: Quand ce Cheval Sprinte, il avance de deux cases au lieu d'une.

37 - El Guapo Le gentil petit cheval

2: Quand cette carte est piochée, la cote de son écurie augmente de deux (exemple: si la cote valait 1:4 elle augmente à 1:2).

38 - La Longue Carabine Le surnommé "Long Cou"

+3: Quand ce cheval franchit la Ligne d'Arrivée, il avance de trois cases supplémentaires (avant de lancer les dés de Sprint).

39 - Napoleon L'invincible

=4: Lorsque ce cheval se situe en dernière position et qu'une carte Déplacement est retournée (même à égalité), il avance de quatre cases au lieu d'avancer du nombre de cases indiqué sur la carte Déplacement. Ceci ne s'applique pas au départ de la course.

40 - The Fury dit "The Fury"

=4: Au départ de la course, ce Cheval avance de quatre cases et non du nombre de cases indiqué sur la carte Déplacement.

41 - Varonne La légende

+2: Au départ de la course, ce Cheval avance de deux cases de plus que le nombre de cases indiqué sur la carte Déplacement.

42 - Biscuit De Mer Le pire Cheval

+600D : Lorsque ce Cheval est joué avant une course, les cotes des écuries baissent de deux niveaux (si elles étaient évaluées à 1:2, elles descendent à 1:4). Si vous avez joué cette carte durant la course, vous recevez 600 D de la banque lors de la phase de Paiement.

43 - Bosson L'affreux Cheval du Boss

=0 ; +600: Au début de la course, quelque soit le nombre indiqué sur la carte de mouvement, ce Cheval n'avance d'aucune case. Si vous avez joué cette carte durant la course, vous recevez 600 D de la banque lors de la phase de Paiement.

44 - Giumenta La douce jument

: Cette carte compte double dans le but de compléter la carte Objectif "Le plus grand nombre de carte Cheval". Giumenta n'a aucun effet durant la course.

45 - Troy L'effrayant cheval de bois

: Quand vous achetez la carte Troy, échangez-la immédiatement contre une carte Cheval possédée par un autre joueur. Positionnez la carte ainsi obtenue devant vous, car vous en êtes maintenant le propriétaire. La carte Troy est conservée par l'autre joueur qui ne peut s'opposer à l'échange et ne pourra utiliser la capacité d'échange de la carte.

La carte Troy peut toutefois être vendue à un autre joueur qui pourra alors utiliser son habilité d'échange contre un autre Cheval.

CARTES PERSONNAGES

Les cartes personnages sont piochées lors de la préparation de la partie. Elles représentent de riches parieurs que les joueurs incarnent.

Cranio Mercanti

Vous êtes le Propriétaire de l'écurie cotée 1:2. Prenez-donc la carte Propriétaire d'écurie correspondante. *Vous commencez avec la somme de 3400 D.*

Steve McSkull

Vous êtes le Propriétaire de l'écurie cotée 1:3. Prenez-donc la carte Propriétaire d'écurie correspondante. *Vous commencez avec la somme de 3600 D.*

Viktor von Schädel

Vous êtes le Propriétaire de l'écurie cotée 1:4. Prenez-donc la carte Propriétaire d'écurie correspondante. *Vous commencez avec la somme de 3800 D.*

César Crâne

Vous êtes le Propriétaire de l'écurie cotée 1:5. Prenez-donc la carte Propriétaire d'écurie correspondante. *Vous commencez avec la somme de 4000 D.*

Cranéo Cervantes

Vous êtes le Propriétaire de l'écurie cotée 1:6. Prenez-donc la carte Propriétaire d'écurie correspondante. *Vous commencez avec la somme de 4200 D.*

Sigvard Skalle

Vous êtes le Propriétaire de l'écurie cotée 1:7. Prenez-donc la carte Propriétaire d'écurie correspondante. *Vous commencez avec la somme de 4400 D.*

Antonio Vesuvio le fourbe

Lors de la seconde mise, vous pouvez effectuer deux paris et donc miser deux fois. Vous pouvez donc au total effectuer 3 mises par course. *Vous commencez avec la somme de 3000 D.*

Eric Change le Bookmaker

Une fois que tous les joueurs ont placé leur première mise et avant que les cartes Action ne soient jouées, vous pouvez augmenter ou diminuer la cote de deux écuries que vous aurez choisies. *Vous commencez avec la somme de 5000 D.*

Miss Double la vieille Dame

Lors du second tour d'Achat, vous pouvez acheter n'importe quelle carte, même si vous en avez acheté une identique au premier tour d'Achat. *Vous commencez avec la somme de 5000 D.*

Miss Paris la nana du Boss

Vous Gagnez les paris en mode « Show » même si votre mise arrive en quatrième place. *Vous commencez avec la somme de 5000 D.*

Oliver Oil le pétrolier

Vous commencez avec la somme de 6000 D.

Otto Von Alt le vieil Homme

Vous pouvez obtenir des cartes Action pour 0 D au lieu de 400 D. *Vous commencez avec la somme de 4000 D.*



Allez sur www.craniocreations.com pour télécharger le règlement du jeu dans votre langue; vous trouverez aussi d'autres informations et des astuces pour le jeu.

Dédié à nos grands-parents.

Remerciements spéciaux: Alessandro Prà, Paolo Vallergera, Giuseppe Lapadula, Michael Kröhnert, Marco Braghieri, Andrea Marinetti, Mauro Marinetti, Ugo Cristofori aka Kiina Studio and Cranio Mercanti.

Nous Remercions les playtester et les joueurs passionnés qui nous ont aidés: Alessandro Prà, Andrea Marinetti, Giuseppe Lapadula, Tommaso Lavizzari, Simon Gallina Salvi, Magda Bteibet, Valentina Adduci, Valentina Sacchi, Aureliano Buonfino, Gianluigi Zanotti, Alessandro Maffezzoni, Giuliano Acquati, Marco Braghieri Braghieri, Federico Albanese, Antonio Giannino, Nicolò Trinca, Mauro Marinetti, Miriam Biscotti, Elena D'Avino, Gabriele Bellandi, Tatiana Turceninoff, Matteo Bertoli, Luca Mosca, Enrico Wizard, Paolo Vallergera, Carlo Proserpino, Giorgio Paternò, Giulia Ghigini, Lorenzo Argenziano, Manq, Il Po', Janus Design, Alessandro Fibbi, Alessia Pastore, Greg "Big Fat Tony" Buchman, Tana dei Goblin, Andrea Ligabue, Ludoteca Ideale, Green Leaf, Giorgio Sidari, Elena Giallongo, Sara Fontana, Persi, Davide Fiorentini, Luca Peccatori, Ilaria Macario, Giuliano, Elia Sforza, Paola Martinelli, Bazzu, Marco Strusani, Marina Massenz, Massimo Parizzi, Alizarina Silva, Michele Silva, Eleonora Del Bono, Lambo, Zax, Pietro Mecozzi, Fabrizio Manfredini, Carlotta Bassoli, Giuliano Visconti, Enrico Boccabianca, Bob, Java.

Pendant la réalisation de ce jeu aucun Cheval n'a été maltraité.

Cette garantie ne peut pas s'étendre aux jockeys.

Tous les Personnages de **Horse Fever** sont Purement fictifs

Idée: Lorenzo Silva et Lorenzo Tucci Sorrentino

Illustrations: Giulia Ghigini

Graphismes: Noa aka "Plateau Course" Vassalli

Développement: Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino et Aureliano Bonfino

Graphismes de la boîte: Lucas Kowal

Traduction Française: Emeline Radigois

Révision de la version française: Gigamic

Horse Fever est une marque enregistrée de **Cranio Creations s.n.c.**

Cranio Creations est un marque enregistrée **Cranio Creations s.n.c.**

www.craniocreations.com

SYMBOLES

DÉPART (01 - 02 - 08 - 09 - 40 - 41 - 43)



+ / - : Appliquez le bonus ou la pénalité au déplacement de ce cheval.
= 0 / 4: au premier tour seulement, ce cheval se déplace de 0 ou 4 cases.



SPRINT (03 - 04 - 10 - 11 - 36)
+ / - 1: Quand ce cheval sprinte, appliquez ce bonus ou pénalité.
= 2: Quand ce cheval sprinte, il avance de 2 cases.



: Ce cheval ne peut jamais sprinter!



LIGNE D'ARRIVÉE (06 - 13 - 38)

+ : Quand ce cheval franchit la ligne d'arrivée, appliquez le bonus à son déplacement.



: Ce cheval ne peut pas franchir la ligne d'arrivée avec un déplacement.



PHOTO-FINISH (05 - 12)

: Ce cheval gagne la Photo-Finish.



: Ce cheval perd la Photo-Finish.

PREMIÈRE PLACE (14)



= 0 : Chaque fois que ce cheval est en première position durant la course, même à égalité, son déplacement suivant est de 0.

DERNIÈRE PLACE (07 - 39)



= 4 : Chaque fois que ce cheval est en dernière position durant la course, même à égalité, son déplacement suivant est de 4.

POINTS VICTOIRE (18 - 22)



+/- 1 : Chaque joueur ayant misé sur ce cheval reçoit un P.V. de plus ou de moins par rapport à la normale lors du paiement des gains.



COTES (15 - 19 - 37 - 42)



: La table de cote de ce cheval augmente ou baisse de deux cases.



CARTES ACTION (16 - 20)



: Supprimez toutes les cartes Action positives jouées sur ce cheval.



: Supprimez toutes les cartes Action négatives jouées sur ce cheval.



CARTES ASSISTANT (24 - 30 - 34)

= 0 D : Vous pouvez obtenir une carte Assistant pour 0 D.



: Vaut pour deux cartes Assistant.



: Échangez cette carte contre n'importe quelle autre carte Assistant.



HORSE CARDS (25 - 44 - 45)

= 0 D : Vous pouvez obtenir une carte Cheval pour 0 D.



: Vaut pour deux cartes Cheval.



: Échangez cette carte contre n'importe quelle autre carte Cheval.



CARTE OBJECTIF (23)

= 0 D : Vous pouvez obtenir une carte Objectif pour 0 D.



CARTE PROPRIÉTAIRE D'ÉCURIE (26)

-600 D: Une carte Propriétaire d'écurie pour 600 D de moins que le prix de base.



PASS (29)

+ 400 D : Vous pouvez passer votre tour, vous touchez 800D.



PRÊT BANCAIRE (28)

2500 D → 1500 D : Si vous demandez un prêt à la banque vous devez rembourser 1500D au lieu de 2500D.



PRÊT À LA MAFIA (27)

5000 D → 4000 D : Si vous demandez un prêt à la mafia vous devez rembourser 4000D au lieu de 5000D.



PHASE DE PAIEMENT (17 - 21 - 31 - 32 - 33 - 42 - 43)

+ 200 D → : Le joueur à votre droite (gauche) vous donne 200D.

+ 600 D : Si vous utilisez ce cheval vous gagnez 600D.

+ 300 D : Vous gagnez 300D à chaque phase de paiement.

+/- 400 D : Les joueurs qui ont parié reçoivent un paiement de 400 D.

800 D (35)

Quand vous piochez cette carte vous gagnez immédiatement 800 D.