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


LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Jockey®

Un jeu de courses de chevaux pour 2 à 6 joueurs
Jeu Ravensburger N° 60252203

## Matériel de jeu :

- 1 champ de courses
- 54 cartes-jockey
- 4 chevaux
- 1 bloc de feuilles de paris
- billets de banque

Ce jeu passionnant permet de vivre ou de revivre l'ambiance excitante d'un hippodrome. Des paris sont engagés, qu'il faut essayer de gagner en utilisant tactique et réflexion dans la conduite des chevaux. Chaque joueur reçoit un certain nombre de cartes-jockey et un capital de départ. Les cartes donnent des indications sur la marche des chevaux. En fonction des cartes qu'il a en main, chaque joueur juge de ses possibilités et engage des paris sur les chevaux de son choix. Les joueurs peuvent, ensuivant les indications données par leurs cartes, avancer n'importe quel cheval. Il faut, en utilisant intelligemment ses propres cartes et en profitant au maximum du jeu des autres, essayer d'amener sur la ligne d'arrivée le cheval ou les chevaux choisis de manière à gagner son ou ses paris.
Le gagnant est celui qui, après 3 courses, a amassé le plus d'argent.

## Préparation

Les 4 chevaux sont placés, dans n'importe quel ordre, sur les cases de départ. Chaque joueur reçoit une feuille de paris sur laquelle il inscrit son nom, et un capital de départ de 1000 points (1 x 500, 5 x 100).
Les cartes-jockey sont mélangées et distribuées comme suit :

- 15 cartes chacun pour 2 joueurs
- 12 cartes chacun pour 3 joueurs
- 10 cartes chacun pour 4 joueurs
- 9 cartes chacun pour 5 ou 6 joueurs

Le reste des cartes est mis de côté.

## Les cartes-jockey

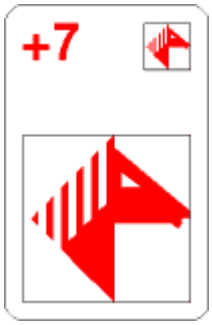
Les chevaux sont déplacés en fonction des indications fournies par ces cartes. Ils n'appartiennent en propre à aucun des joueurs. Leur couleur se retrouve sur les cartes, c'est à dire que chaque joueur peut déplacer n'importe quel cheval en fonction de la carte qu'il a dans sa main. Les cartes-jockey donnent deux indications qui permettent de reconnaître les chevaux : soit la couleur, soit la position dans la course (N°1, N°2, etc.), mais la couleur et la position peuvent se trouver sur une même carte.

### Les cartes de couleurs

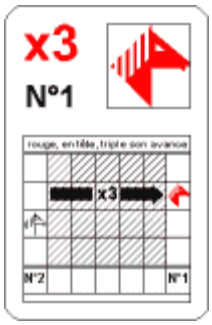
Ces cartes-là ne permettent de déplacer que le cheval de la couleur donnée :

**1.** Il y a deux versions de cette carte :
"+ 7" et "+ 10". Le cheval de cette couleur sera avancé du nombre de cases indiqué (7 ou 10).

N.B. : 3 cartes "+7" et 4 cartes "+10" dans chaque couleur.



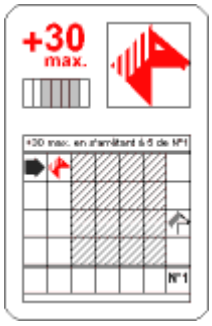
**2.** Si le cheval de cette couleur est en tête (N°1), son avance sera triplé (x 3).
Par exemple : le cheval rouge a une avance de 6 cases sur ses poursuivants. Il avance de 12 cases pour tripler son avance qui sera alors de 18 cases. Si ce cheval ne mène pas la course, la carte peut être jouée, c'est à dire posée sur la table, mais la situation restera la même sur la piste, car le cheval n'a pas le droit de bouger.




N.B. : 1 carte "x3" dans chaque couleur.

De la même manière, cette carte peut être jouée sans que les positions changent lorsque deux ou plusieurs chevaux se trouvent en tête sur la même ligne.

**3.** Ce cheval sera avancé de 30 cases maximum (+ 30 max.). Il devra toutefois s'arrêter 5 cases avant le cheval de tête. Les cases restantes sont perdues. Si le cheval se trouve déjà 5 cases derrière le cheval de tête, ou si lui-même mène la course, la carte peut être jouée mais le cheval ne bouge pas. Si le cheval de tête a déjà franchi la ligne d'arrivée, l'obligation de rester 5 cases derrière lui est annulée.

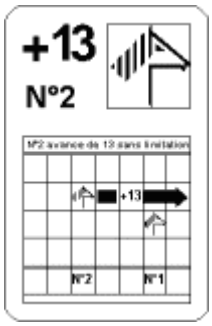



N.B. : 1 carte "+30 max." dans chaque couleur.

### Les cartes neutres

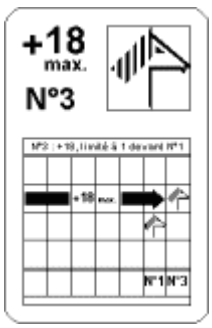
Ces cartes ne jouent un rôle que dans la position des chevaux. Il n'y a pas d'indication de couleur ce qui permet, avec l'une de ces cartes, de bouger n'importe quel cheval lorsqu'il se trouve dans la position indiquée.

4. Il existe deux versions de cette carte :
"N°2 +13" et "N°4 +20". Le cheval se trouvant en seconde ou en quatrième position sera avancé du nombre de cases indiqué.




N.B. : 7 cartes "N°2 +13" et 3 cartes "N°4 +20".

5. Le cheval se trouvant en troisième position (No 3) avance d'un maximum de 18 cases (+18 max.), mais pas plus loin que d'une seule case devant le cheval de tête. Les cases qui ne peuvent être jouées sont perdues.



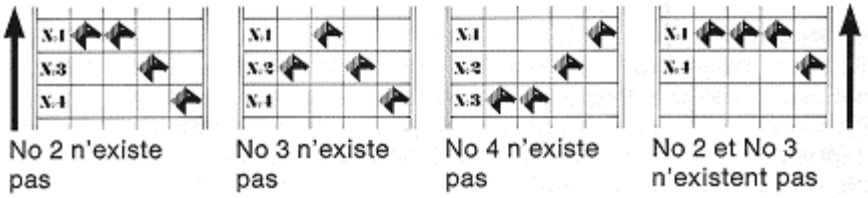

N.B. : 4 cartes "N°3 +18 max."

## Marche du jeu

Une partie se joue en trois courses. Avant le départ chaque joueur range ses cartes en classant les cartes de couleurs d'un côté, les cartes neutres de l'autre. Puis en fonction de sa main, chacun évalue les chances qu'il a de gagner, choisit l'un des trois paris proposés (voir ci-dessus) et note, sur la feuille de pari, en se cachant des autres, le cheval dans lequel il met ses espoirs et la somme qu'il engage. Les feuilles de pari sont alors

ramassées et mises de côté jusqu'à la fin de la course. Le joueur placé à gauche du donneur commence. Il pose la carte de son choix sur la table et avance un cheval en fonction des indications données par cette carte. Puis c'est au tour du joueur suivant qui, lui aussi, joue la carte de son choix, déplace un cheval et ainsi de suite.
On est obligé de jouer, "passer" n'étant pas autorisé. Si, pour une raison de tactique, l'un des joueurs ne veut pas modifier la situation momentanée, il peut se débarrasser d'une carte lui semblant inutile. Il choisira pour cela une carte indiquant une position que le cheval n'a pas à ce moment-là, ou une position qui n'existe pas, par exemple lorsque deux ou plusieurs chevaux sont à la même hauteur, car il manque alors une ou plusieurs positions.

Exemples :




Si deux chevaux sont en seconde position, il y a deux deuxièmes mais pas de troisième. Une carte se rapportant au cheval en troisième posi-tion peut être jouée mais aucun des chevaux ne pourra être déplacé. Si, dans cette situation, on veut jouer une carte touchant le cheval en seconde position, on peut choisir quel cheval sera avance.
Le cheval qui, le premier, a passé la ligne d'arrivée reste, jusqu'à la fin de la course le N°1 !
Si les cartes distribuées ne suffisent pas pour terminer une course, chaque joueur reçoit deux nouvelles cartes prises du talon. Lorsqu'il y a 6 joueurs, toutes les cartes sont distribuées dès le début de la course. On retourne donc le tas de cartes jouées et on en redistribue deux à chacun. Si, lors d'une course, toutes les cartes ne sont pas utilisées, chaque joueur peut, s'il le veut, garder un maximum de deux cartes (non jouées!), ces deux cartes comptant comme déjà distribuées pour la course suivante.

## Fin du jeu

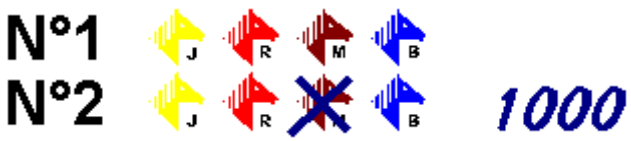
Une course est terminée lorsque deux chevaux ont franchi la ligne d'arrivée, après la case 80. Les feuilles de pari sont alors retournées; les gains et les pertes sont calculés et réglés avec la banque.
Pour les deuxième et troisième courses, les cartes sont à nouveau mélangées et distribuées. De nouveaux paris sont alors engagés. Il est possible de continuer la partie après la troisième course. On recommence alors avec un capital de 1000 points. Les joueurs notent l'état de leur fortune, rendent à la banque tout ce qui est de trop ou reçoivent d'elle de quoi compléter leur capital. L'état de fortune à la fin de la troisième course sera prise en compte pour le résultat final.

## Les paris

Les paris proposés sont plus simples que ceux que l'on trouve généralement dans les vraies courses de chevaux. On ne peut parier que sur le cheval gagnant ou celui qui arrive en seconde position. On ne peut, dans chaque course, engager que l'un des paris décrits ci-dessous.
La mise minimum autorisée sur chaque cheval est de 100 points. Il est tout à fait possible d'engager la totalité de sa fortune avec cependant un plafond de 5000 points. Si l'un des joueurs possède moins de 1000 points, il peut emprunter à la banque ce qui lui manque et miser alors ces 4000 points. A chaque course, chaque joueur pourra souscrire un emprunt d'un maximum de 1000 points.
Pour que l'enjeu des paris reste secret, la somme engagée ne sera que notée sur la feuille de pari. Les comptes sont faits après chaque course :
les paris perdus sont payés à la banque, la banque règle leur dû aux gagnants et les emprunts souscris sont soit remboursés, soit complétés par un nouveau crédit.

**Pari placé**

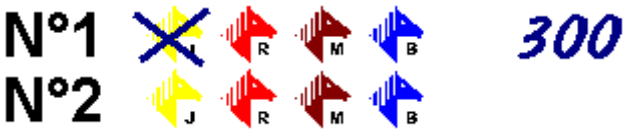
Exemple :




C'est le pari le plus simple et le plus sûr, mais il n'est pas de gros rapport. Il se joue sur la place d'arrivée d'un cheval qui devra être soit premier, soit second. Exemple: un joueur mise 1000 points sur le cheval brun. Si celui-ci passe la ligne d'arrivée en première ou en seconde position, le parieur reçoit 1000 points de la banque. Si le joueur perd son pari, c'est à dire si le cheval ne finit la course que troisième ou quatrième, il donne 1000 points à la banque.

**Pari sur le gagnant**

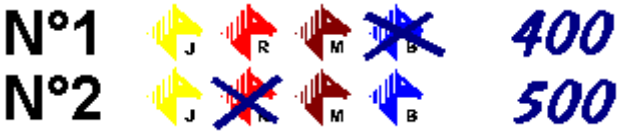
Exemple :




Le pari porte uniquement sur le cheval gagnant. En cas de victoire le parieur reçoit trois fois le montant de sa mise. Exemple : un joueur parie 300 points sur la victoire du cheval jaune. Si celui-ci gagne, le parieur reçoit 900 points de la banque, s'il perd, il lui donne 300 points.

**Pari couplé**

Exemple :




Le pari porte sur deux chevaux qui devront passer la ligne d'arrivée dans l'ordre indiqué par le parieur. Le joueur marque d'une croix, sur la feuille de pari, les deux chevaux qu'il a choisi ainsi que la somme misée sur chaque cheval. Si les deux chevaux passent la ligne d'arrivée dans l'ordre indiqué, le parieur reçoit quatre fois le montant des mises engagées. Exemple: un joueur parie 400 points sur le cheval bleu gagnant et 500 points sur le cheval rouge second. Si le joueur gagne son pari il touche 3600 points de la banque.
Si seul le cheval placé N°1 arrive au but, le pari sur le N°2 étant perdu, le rapport se fera selon le "pari sur le gagnant", c'est à dire que le joueur recevra trois fois le montant de la mise engagée sur le cheval N°1. Si seul de cheval placé N°2 arrive second, le rapport se fera selon le pari placé, c'est à dire que le joueur touchera une fois le montant de la mise engagée sur le cheval N°2. La mise pariée sur le cheval perdant sera retranchée des gains.

## Conseils tactiques

Il faut, le plus longtemps possible, laisser vos adversaires ignorer sur quel cheval se portent vos espoirs. Ces adversaires peuvent vous aider à conduire le cheval sur lequel vous avez parié, au but.

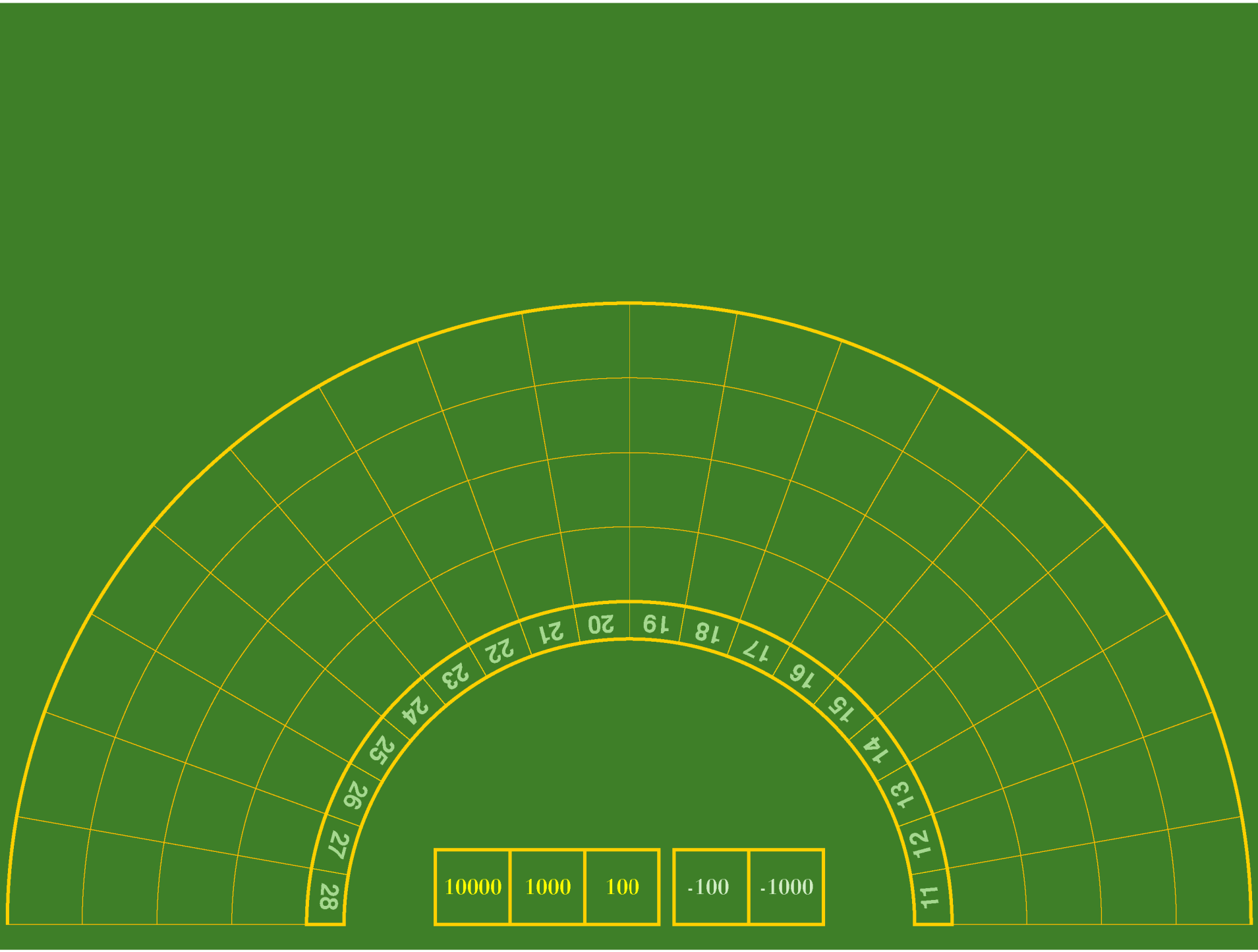
Jouez les cartes-jockey pouvant faire faire de grands bonds à votre cheval plus tôt en fin de course.

Faites très attention aux cartes 4 et 5 car la position des chevaux et par conséquent la possibilité d'utiliser ces cartes changent à chaque coup. Avec une bonne tactique ces cartes neutres peuvent favoriser le cheval sur lequel on a parié.

Le pari sur le gagnant est à conseillé lorsqu'un joueur possède beaucoup de bonnes cartes d'une même couleur.

Pour le pari couplé, où deux chevaux doivent arriver dans un ordre déterminé à l'avance, il est conseillé de ne le choisir que lorsque l'on est bien familiarisé avec le jeu.

**© 1977 by Otto Maier verlag Ravensburg**
Mise en ligne par François Haffner


11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
10000
1000
100
-100
-1000

START

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |

| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |

| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |

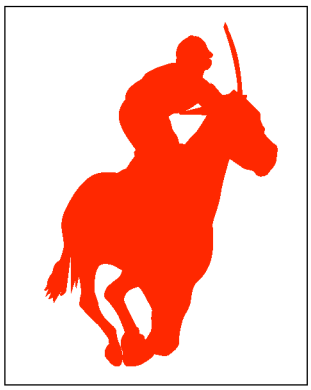
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |

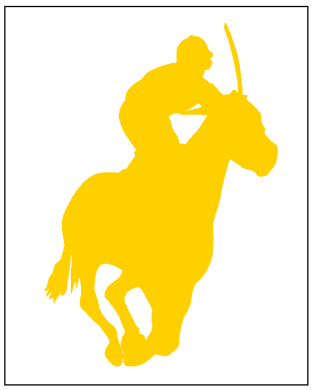
| 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

Jockey
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70

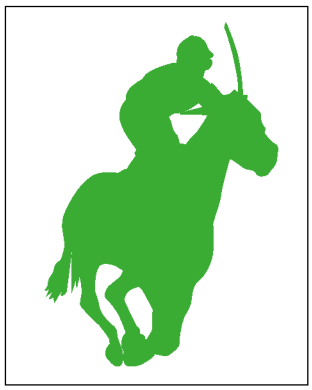
+7



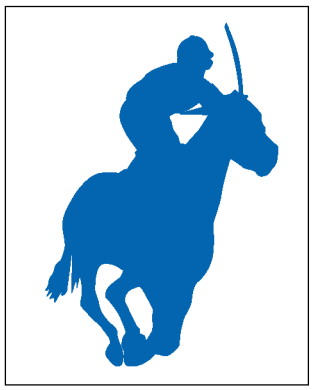
+7



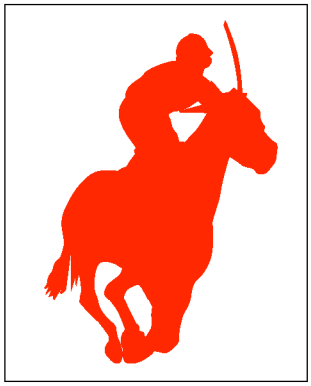
+7



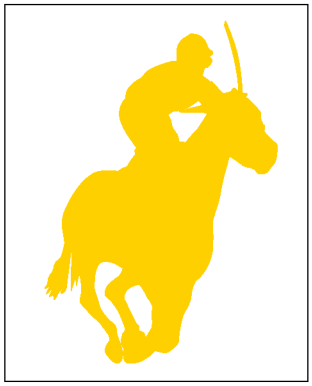
+7



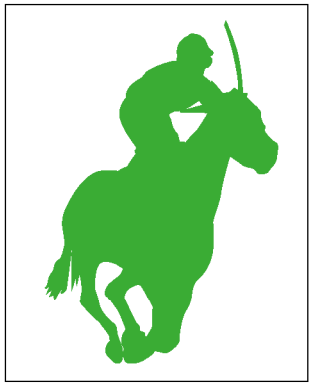
+10



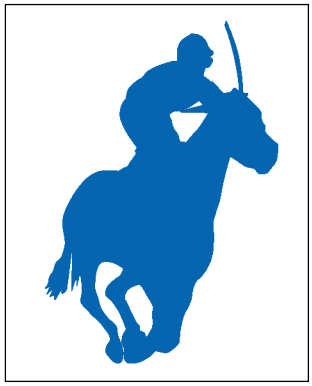
+10



+10



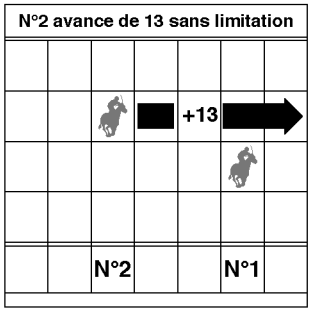
+10



+13

N°2

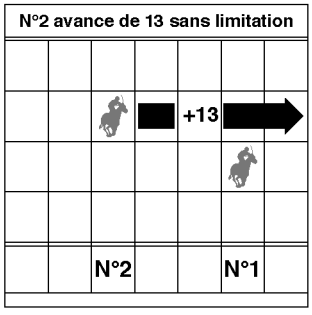
N°2 avance de 13 sans limitation




+13

N°2

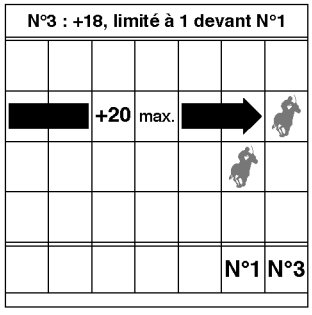
N°2 avance de 13 sans limitation




+18 max.

N°3

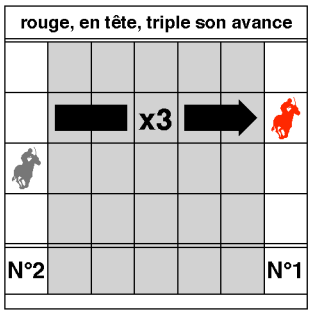
N°3 : +18, limité à 1 devant N°1




**Imprimer 4 fois**

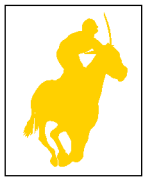
x3

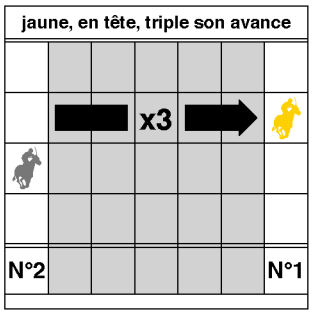
N°1




x3

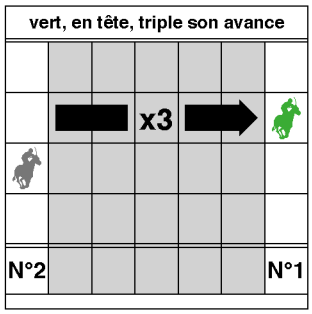
N°1





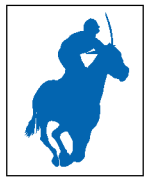

x3

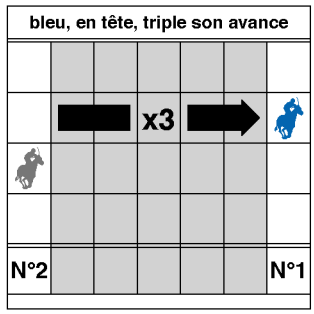
N°1



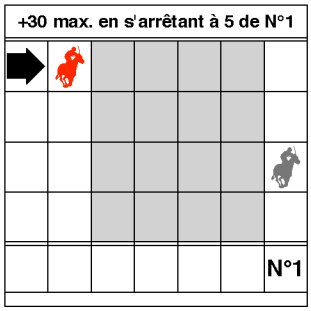

x3

N°1

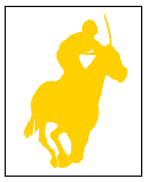


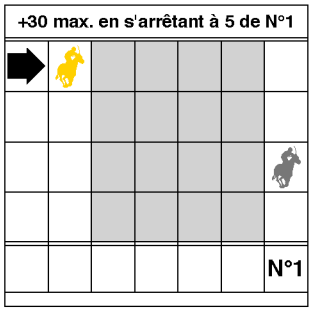



+30 max.

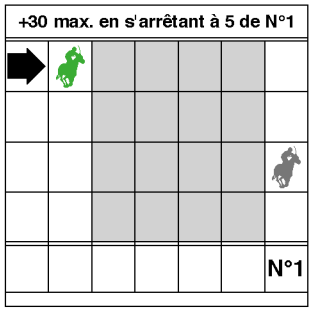



+30 max.

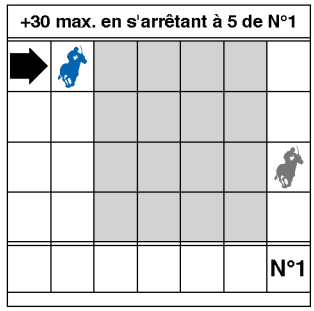





+30 max.

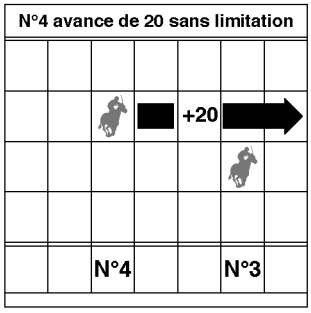



+30 max.



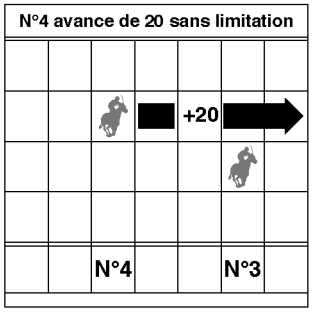

+20

N°4



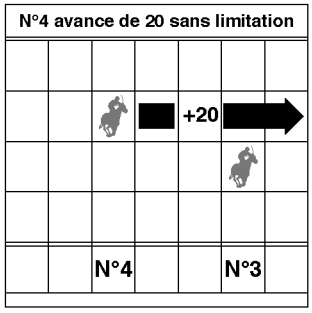

+20

N°4




+20

N°4




**Imprimer 1 fois**

| Nom | Numéro | |
|---|---|---|
| Course | | Enjeu |
| 1 | N°1<br>N°2 | |
| 2 | N°1<br>N°2 | |
| 3 | N°1<br>N°2 | |


| Nom | Numéro | |
|---|---|---|
| Course | | Enjeu |
| 1 | N°1<br>N°2 | |
| 2 | N°1<br>N°2 | |
| 3 | N°1<br>N°2 | |

| Nom | Numéro | |
|---|---|---|
| Course | | Enjeu |
| 1 | N°1<br>N°2 | |
| 2 | N°1<br>N°2 | |
| 3 | N°1<br>N°2 | |

| Nom | Numéro | |
|---|---|---|
| Course | | Enjeu |
| 1 | N°1<br>N°2 | |
| 2 | N°1<br>N°2 | |
| 3 | N°1<br>N°2 | |

| Nom | Numéro | |
|---|---|---|
| Course | | Enjeu |
| 1 | N°1<br>N°2 | |
| 2 | N°1<br>N°2 | |
| 3 | N°1<br>N°2 | |