

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 (Saône-et-Loire), 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



**AUTEUIL
COURSES**

RÈGLEMENT



RÈGLEMENT DES COURSES

Article 1. — A AUTEUIL-COURSES, le nombre des joueurs pouvant participer à une partie est illimité.

Article 2. — Avant de jouer, les joueurs désignent l'un d'entre eux comme "commissaire des courses". Celui-ci tient le carnet des paris et veille à la bonne observation du présent règlement.

Article 3. — Le commissaire des courses distribue à chaque joueur, suivant le tableau ci-dessous, les billets permettant à ceux-ci de faire leurs paris :

Joueurs.....	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Billets de 100.	36	24	18	14	12	10	9	8	7	6	6
— 1.000.	24	16	12	9	8	6	6	5	4	4	4
— 5.000.	24	16	12	9	8	6	6	5	4	4	4
Total...	147.800	92.400	73.800	55.300	49.200	37.600	36.900	36.800	24.700	24.600	24.600

Les billets de 10 francs et de 50 francs ne sont pas distribués, mais utilisés pour faire l'appoint lors du règlement des gains.

Article 4. — Le commissaire des courses fait tirer par un joueur une carte "PARCOURS". Cette carte détermine le trajet de la course et les conditions dans lesquelles celle-ci s'effectuera.

Article 5. — Les caractéristiques de la course étant connues, le commissaire des courses prend les paris. Après accord avec les joueurs il détermine le montant unitaire d'une mise.

Pour la commodité des calculs, il y a intérêt à mettre la mise unitaire à 100 francs ou à un multiple.

Article 6. — Pour enregistrer les paris, il inscrit sur le carnet des paris le nom des joueurs (partie supérieure) et pour chaque cheval le nombre des mises jouées : gagnant (G) ou placé (P).

Article 7. — Un joueur peut miser gagnant ou placé sur autant de chevaux qu'il le désire. Les billets représentant les mises jouées sont réunis entre les mains du commissaire des courses au fur et à mesure que les paris sont inscrits par celui-ci.

Article 8. — Une fois tous les paris enregistrés, le commissaire des courses totalise les mises "GAGNANT" et "PLACÉ", afin de connaître :

Le FAVORI - cheval ayant le plus de mises gagnant.

L'OUTSIDER - cheval ayant le moins de mises gagnant.

Article 9. — Le commissaire des courses place les chevaux au départ en ayant soin de respecter le handicap indiqué sur la carte "PARCOURS".

Les joueurs peuvent faire avancer les chevaux de deux manières :

Article 10. — 1^{re} manière : Les cartes "AVANCE" et "ACCIDENT" sont mélangées et chaque joueur prend à la suite une carte dont les indications sont suivies. Et ceci jusqu'à la fin de la course.

Article 11. — 2^e manière : Les cartes "AVANCE" et "ACCIDENT" sont mélangées et distribuées aux joueurs, de façon qu'il en reste toujours au tapis un certain nombre, d'après le tableau ci-dessous :

Joueurs.....	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Cartes distribuées....	15	12	12	12	12	11	10	9	8	7	7
Reste.....	66	60	48	36	24	19	16	15	16	15	12

A tour de rôle, chaque joueur prend parmi les cartes qu'il possède celle qu'il désire jouer et dont les indications sont suivies. La carte est ensuite mise au tapis.

Quand toutes les cartes en main ont été jouées, elles sont de nouveau mélangées avec celles non distribuées au début, puis une nouvelle distribution est faite comme précédemment. Et ceci jusqu'à la fin de la course.

Ainsi chaque joueur règle son jeu comme il l'entend.

Article 12. — Les cartes "AVANCE" et "ACCIDENT" peuvent amener les chevaux sur les obstacles suivants :

HAIES. Le cheval n'avance pas : Il perd son tour.

MUR, BARRIÈRE. Le cheval n'avance pas ainsi que la fois suivante : Il perd deux tours.

RIVIÈRE DU HUIT. Le cheval rétrograde jusqu'à la case 21 (disque rouge).

RIVIÈRE DES TRIBUNES. Le cheval est mis hors course.

Il est à noter que les rivières se trouvent sur deux cases.

Article 13. — Le cheval gagnant est celui qui DÉPASSE le poteau d'arrivée le premier.

Les chevaux placés sont ceux qui DÉPASSENT le poteau d'arrivée 2^e et 3^e. (Le cheval gagnant est également placé).

Article 14. — Lorsqu'il y a plus de 8 chevaux au départ, il y a un gagnant et deux placés.

Lorsqu'il y a moins de huit chevaux au départ, il y a un gagnant et un placé.

Article 15 — Lorsqu'à l'arrivée il y a DEAD-HEAD (plusieurs chevaux à égalité) la course est prolongée jusqu'au partage des concurrents.

Article 16. — Après la désignation du gagnant et des placés, la course est arrêtée et le commissaire des courses calcule les rapports.

Article 17. — D'après le carnet des paris, le commissaire des courses détermine la SOMME A PARTAGER GAGNANT (G) et la SOMME A PARTAGER PLACÉ (P).

La SOMME A PARTAGER est égale au total des mises (gagnant ou placé) multiplié par le montant unitaire d'une mise, le tout augmenté, si nécessaire, de la moitié du " pot " (article 18).

Article 18. — Il y a " pot " quand une SOMME A PARTAGER (G au P) de la course précédente n'a pu être complètement répartie.

Article 19 — Le rapport GAGNANT est obtenu en divisant la SOMME A PARTAGER GAGNANT (G) par le nombre de mises gagnant (G) engagées sur le cheval gagnant.

Le quotient arrondi aux 10 francs inférieurs est le rapport GAGNANT.

Article 20. — Le commissaire des courses donne à tout joueur ayant misé gagnant (G) sur le cheval arrivé premier une somme égale au produit des mises jouées par le rapport GAGNANT.

Article 21 — Le rapport PLACÉ est obtenu en divisant la SOMME A PARTAGER PLACÉ (P) par le nombre de chevaux placés (2 ou 3) et et chaque part ainsi déterminée par le nombre de mises placées (P) engagées sur chaque cheval placé.

Les quotients arrondis aux 10 francs inférieurs sont les rapports PLACÉS.

Article 22. — Le commissaire des courses donne à tout joueur ayant misé placé (P) sur un cheval placé une somme égale au produit des mises jouées par le rapport PLACÉ correspondant à ce cheval.

Article 23. — Les restes des SOMMES A PARTAGER (G et P) non distribuées constituent le " pot " de la prochaine course (article 18).



On peut jouer à
AUTEUIL-COURSES
sans prendre de paris.

Dans ce cas chaque joueur
choisit un cheval et la
course est jouée suivant
l'une des deux manières.

Les joueurs peuvent égale-
ment déterminer des par-
cours de leur choix.

A AUTEUIL-COURSES
toutes les combinaisons se
pratiquant sur le turf sont
admises.



AUTEUIL-COURSES

comprend :

1	tableau de courses.
8	cartes " Parcours ".
106	— " Avance ".
32	— " Accident ".
10	chevaux de course.
48	billets de 10 francs.
24	— 50 —
72	— 100 —
48	— 1.000 —
48	— 5.000 —

Carnet de paris. Règlement.