



TUREMASTER

DeLux

Règles Françaises



TurfMaster

Table des matières

- 26 **Contenu**
- 27 **A propos du jeu**
 - 27 Une réunion hippique pour 2 à 8 joueurs
 - 27 Les hippodromes
- 27 **Préparation**
 - 27 Attribution des chevaux, cartes et dés
- 28 **Les Principes du jeu**
 - 28 Round de cartes
 - 28 Round de dés
 - 29 Cases bloquées
 - 29 Changements de couloir
- 30 **Handicaps**
 - 30 Handicaps durant un round de cartes
 - 30 Handicaps durant un round de dés
 - 31 Détermination du classement pour les handicaps
 - 31 Eviter un handicap en jouant un joker
- 32 **Déroulement de la partie**
 - 32 Attribution des couloirs
 - 32 Mélange et distribution des cartes
 - 32 Détermination du joueur devant lancer les dés au premier round
 - 33 Début de la course - premier round de cartes
 - 33 Premier round de dés
 - 33 Suite de la course
 - 34 Règle des cartes bonus
 - 34 Fin de la course
 - 34 Score
 - 35 Attribution des couloirs pour les 2^{ème} et 3^{ème} courses
 - 35 Distribution des cartes pour les 2^{ème} et 3^{ème} courses
- 35 **Steeple-chase**
 - 35 Placement et fonctionnement des haies
 - 36 Saut des haies dans un round de cartes
 - 36 Saut des haies dans un round de dés
- 37 **Conseils tactiques**
- 37 **Références de l'éditeur**
- 38 **Feuille de score standard (3 courses) à copier**
- 39 **Feuille de score pour extensions (4 courses) à copier**



Contenu:

- 1 livret de règles (Allemand, Anglais, Français)
- 1 plateau de jeu avec 2 hippodromes
- 8 chevaux avec leur jockey
(figurines sans plomb peintes à la main)
- 16 dés nacrés (2 x 8 couleurs)
- 8 paquets de cartes
(chacun de 32 cartes plus une carte aide-mémoire)
- 6 haies pour la variante steeple-chase

Auteur: Albrecht Nolte

Illustration "Horse with jockey": Peter Röseler

Sculpture "Horse with jockey": Stefan Niehues

Français traduction: Olivier Zamouth

Cartes Valeur

1 Joker	12 Points
1 Joker	11 Points
1 Joker	10 Points
1 Joker	9 Points
2 Cartes	3 Points
2 Cartes	4 Points
2 Cartes	6 Points
5 Cartes	7 Points
5 Cartes	8 Points
4 Cartes	9 Points
4 Cartes	10 Points
2 Cartes	11 Points
2 Cartes	12 Points
1 Carte	Aide-mémoire handicaps



TurfMaster

A propos du jeu

Une réunion hippique pour 2 à 8 joueurs

Les chevaux sont en lice pour la victoire ou une place dans le tiercé. Comme dans les vraies courses, vous aurez du mal à prendre la tête dès le départ et à la conserver jusqu'à l'arrivée. Changer de position, observer ses adversaires, placer des tactiques habiles - c'est cela, jouer à **TurfMaster**. L'issue reste indécise jusqu'au passage de la ligne d'arrivée. Dans le dernier virage, à l'entrée de la ligne droite finale, il faut trouver la position idéale pour vos derniers coups. Le couloir intérieur est bien entendu le plus court. Chaque couloir vers l'extérieur a une case de plus dans chaque virage. Faire l'extérieur ou rester à l'intérieur pour aller au plus court - c'est votre propre choix, comme c'est celui des vrais jockeys en course.

Les hippodromes

Aucune piste n'est identique à une autre. Le jeu standard comprend un hippodrome ovale et un hippodrome triangulaire. Ce sont des tracés imaginaires. **D'autres tracés, correspondant à des hippodromes réels, sont disponibles auprès de l'éditeur sous la forme d'extensions.**

Préparation

Attribution des chevaux, cartes et dés

Il faut en premier lieu attribuer les chevaux aux joueurs, ainsi que les paquets de cartes et les dés de la couleur correspondante. Il est nécessaire qu'au minimum 4 chevaux participent aux courses.

Cela signifie que :

- à 2 joueurs: chacun reçoit 2, 3 ou 4 chevaux
- à 3 joueurs: chacun reçoit 2 chevaux
- à 4 joueurs: chacun reçoit 1 ou 2 chevaux
- à 5-8 joueurs: chacun reçoit 1 cheval

Les joueurs conservent leurs chevaux tout au long des trois courses. Les chevaux qui ne sont pas attribués sont replacés dans la boîte de jeu avec les cartes et les dés correspondants. Deux dés par joueur sont suffisants, même quand les joueurs utilisent plusieurs chevaux.



Chaque joueur dispose désormais du matériel nécessaire pour se familiariser avec les principes du jeu avant de commencer réellement la partie. Entraînez-vous avec votre cheval, ou vos chevaux, ainsi que vos dés et vos cartes pour vos premiers pas.

TurfMaster

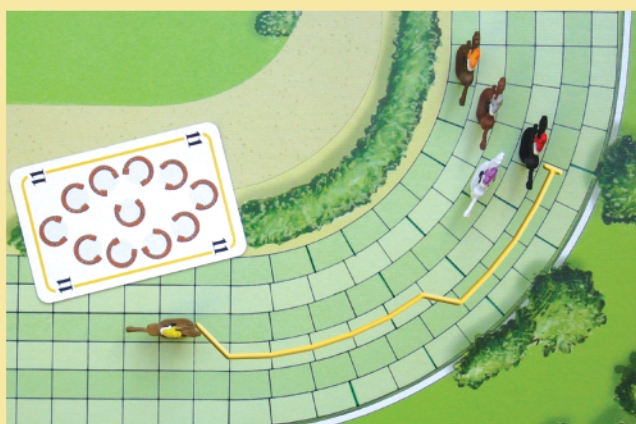
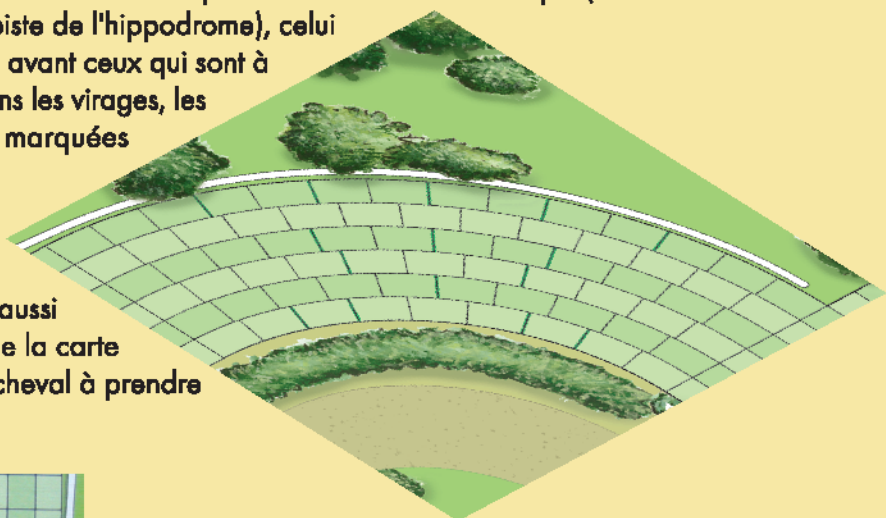
Les principes du jeu

Une partie consiste en trois courses. Durant chaque course, les chevaux sont déplacés en **alternant des rounds de cartes et des rounds de dés**. Un round voit chaque cheval se déplacer une fois et une seule. Durant un round de cartes, chaque joueur choisit la vitesse de son cheval ou de chacun de ses chevaux. Durant un round de dés, un unique jet de dés détermine le mouvement de tous les chevaux de tous les joueurs.

Round de cartes

Durant chaque round de cartes, une carte est jouée pour chaque cheval par son propriétaire, le cheval étant alors immédiatement déplacé. La carte jouée doit être de la couleur du cheval avancé et elle est définitivement défaussée. Le round commence par le cheval de tête, puis par le second etc. L'ordre dans lequel les cartes sont jouées ne dépend ainsi que du classement des chevaux au début du round, et varie de round en round. Lorsque des chevaux sont ex-aequo (c'est-à-dire exactement à la même hauteur sur la piste de l'hippodrome), celui qui occupe le couloir le plus à l'intérieur joue avant ceux qui sont à l'extérieur. Pour une meilleure visualisation dans les virages, les cases qui se situent à la même hauteur sont marquées d'une ligne **verte**. →

Le nombre de cases dont un cheval est déplacé est le nombre imprimé sur la carte jouée. Les chevaux doivent toujours avancer aussi loin que possible compte tenu de la valeur de la carte jouée. Cela peut éventuellement obliger un cheval à prendre un couloir extérieur. ↓



Un round de cartes ou de dés se termine dès que le dernier cheval achève son mouvement.

Round de dés

Un round de dés suit chaque round de cartes. **Durant un round de dés un seul joueur lance les dés**. Ce joueur change à chaque round de dés, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les dés sont laissés au milieu de l'hippodrome jusqu'à la fin du round de cartes suivant. Ainsi, chacun peut savoir qui a lancé les dés et donc qui les lancera au prochain round de dés (le joueur assis à gauche du précédent).

Le joueur qui lance les dés détermine la vitesse de tous les chevaux pour ce round. Ce joueur choisit d'utiliser soit la somme des deux dés, soit la valeur de l'un ou de l'autre. Ce choix

TurfMaster

s'impose à tous les chevaux. Les chevaux sont alors déplacés, dans l'ordre de leur classement sur la piste au début du round, ordre déterminé comme dans un round de cartes.

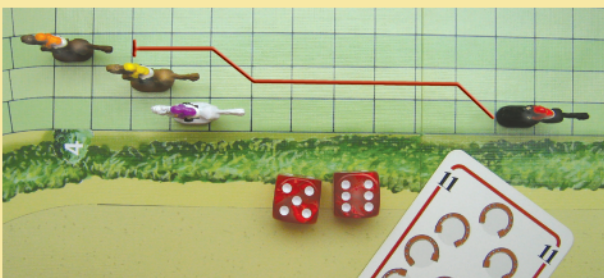
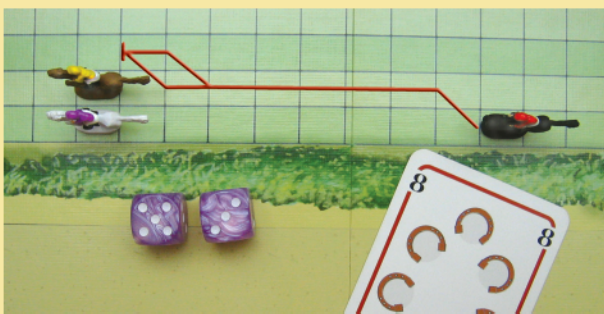
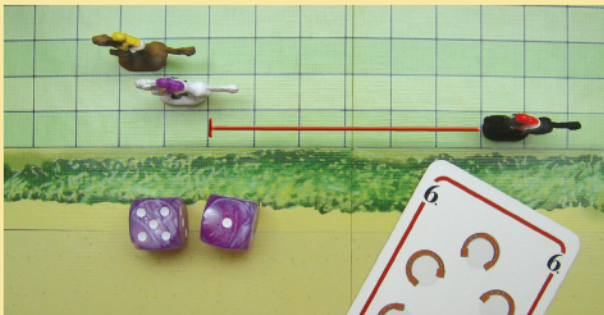
Cases bloquées

Une case ne peut être occupée que par un seul cheval. En outre, la présence d'un cheval sur une case bloque les cases situées immédiatement devant et derrière celle-ci. Les autres chevaux ne sont pas autorisés à y entrer, même sans s'y arrêter.



Changements de couloirs

Les chevaux n'ont pas toujours la possibilité de changer librement de couloir durant leur mouvement. Durant un round de cartes ou de dés, un cheval peut commencer son mouvement par un déplacement vers une case en diagonale et changer ainsi de couloir. Après, il doit ensuite avancer dans les cinq cases suivantes en restant obligatoirement dans le même couloir. Dans le cas où il avance de plus de six cases, il peut à nouveau changer de couloir une seule fois à partir de la septième case.



Cela implique qu'un cheval qui avance de 6 cases ou moins ne peut changer de couloir qu'une seule fois, obligatoirement au début de son mouvement. Un cheval qui avance de 7 cases ou plus peut changer de couloir une fois (au début de son mouvement ou à partir de la septième case) ou bien deux fois (obligatoirement une fois au début de son mouvement et une autre fois à partir de la septième case). En soi, changer de couloir ne consomme pas de point de mouvement.

Un cheval doit obligatoirement avancer du plus grand nombre de cases possible sans dépasser la valeur de la carte jouée ou la valeur de dé(s) imposée, même si cela l'oblige à prendre une trajectoire qui n'est pas souhaitée (en général vers l'extérieur de la piste). Les points que n'utilise pas un cheval qui est bloqué sont perdus.

Handicaps

Les chevaux sont soumis à un handicap selon leur classement sur la piste au début du round de cartes ou de dés. Ce handicap limite le nombre de cases dont ils peuvent avancer pendant ce round. Les chevaux dans les positions suivantes sont soumis à un handicap :

1 ^{ère}	Position = Handicap 9	→	maximum 8 cases
2 ^{ème}	Position = Handicap 10	→	maximum 9 cases
3 ^{ème}	Position = Handicap 11	→	maximum 10 cases

Handicaps pendant un round de cartes

Un handicap pendant un round de cartes implique que le cheval concerné ne peut se déplacer qu'avec une carte dont la valeur ne dépasse pas la limite fixée par le handicap. Si un joueur joue une carte dont la valeur est **supérieure à cette limite** (par erreur ou par choix tactique) **son cheval n'avance pas du tout**. La carte est considérée utilisée et c'est au cheval suivant de jouer.

Handicaps pendant un round de dés

Pendant un round de dés, les handicaps ne peuvent avoir un effet que si le joueur qui lance les dés obtient un total suffisamment important et choisit d'utiliser les deux dés, comme $6 + 4 = 10$. Dans ce cas, les chevaux qui sont soumis à handicap avancent selon le résultat d'un seul dé, mais leur propriétaire choisit lequel des deux. Les chevaux qui ne sont pas soumis à un handicap avancent évidemment normalement de la somme des deux dés.

Par exemple : 'valeur d'un jet de 10'



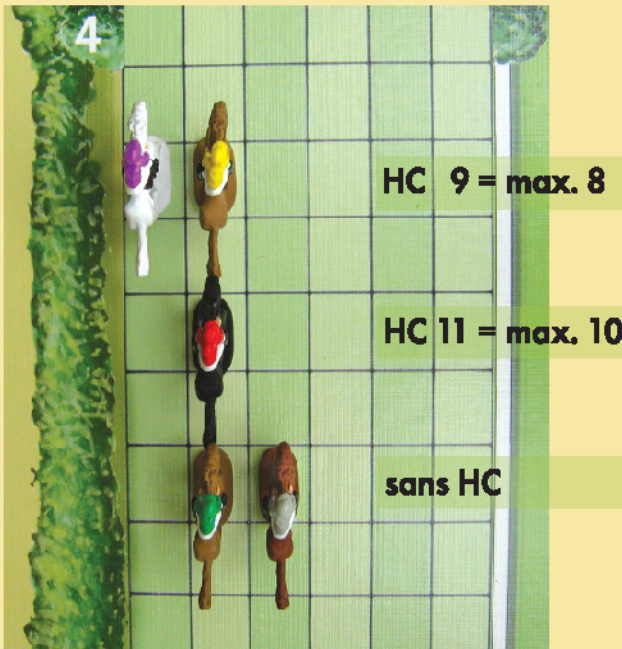
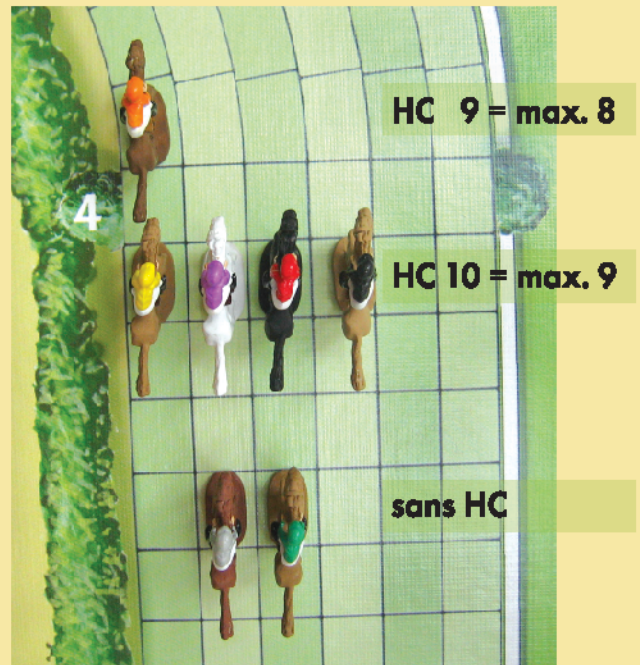
=10

Les chevaux en première et deuxième position peuvent seulement avancer de 4 ou 6 cases, au choix de leur propriétaire. Ils ne peuvent pas avancer de 10 cases.

Détermination du classement pour les handicaps

Pour ce qui concerne la détermination des handicaps, tous les chevaux ex aequo (à la même hauteur sur la piste) reçoivent le même handicap.

Pour déterminer le classement des chevaux suivants on compte tous les chevaux qui les précèdent. Par exemple, si les deux premiers chevaux sont sur la même ligne et que les deux suivants sont également sur une même ligne, les deux premiers reçoivent le handicap pour la première place, et les deux suivants reçoivent le handicap pour la troisième place; derrière ces quatre chevaux, aucun n'est soumis à un handicap.



Les illustrations montrent des exemples supplémentaires.

Les handicaps sont déterminés **avant** que le round ne commence, et ne changent donc pas au fur et à mesure que les chevaux se déplacent pendant ce round.

Eviter un handicap en jouant un joker

Chaque paquet de cartes contient 4 jokers de valeurs 9, 10, 11 et 12. Ces jokers peuvent être joués quel que soit le handicap du cheval. Ainsi, un cheval peut avancer de 12 cases en jouant une carte joker 12, même s'il est en tête. Ces cartes ont ainsi une grande valeur et il est conseillé de les conserver aussi longtemps que possible. En général il est préférable de ne les jouer qu'à la fin de la course, mais parfois - selon les tactiques de course - il peut être utile de les jouer au milieu de la course, voire même au départ.

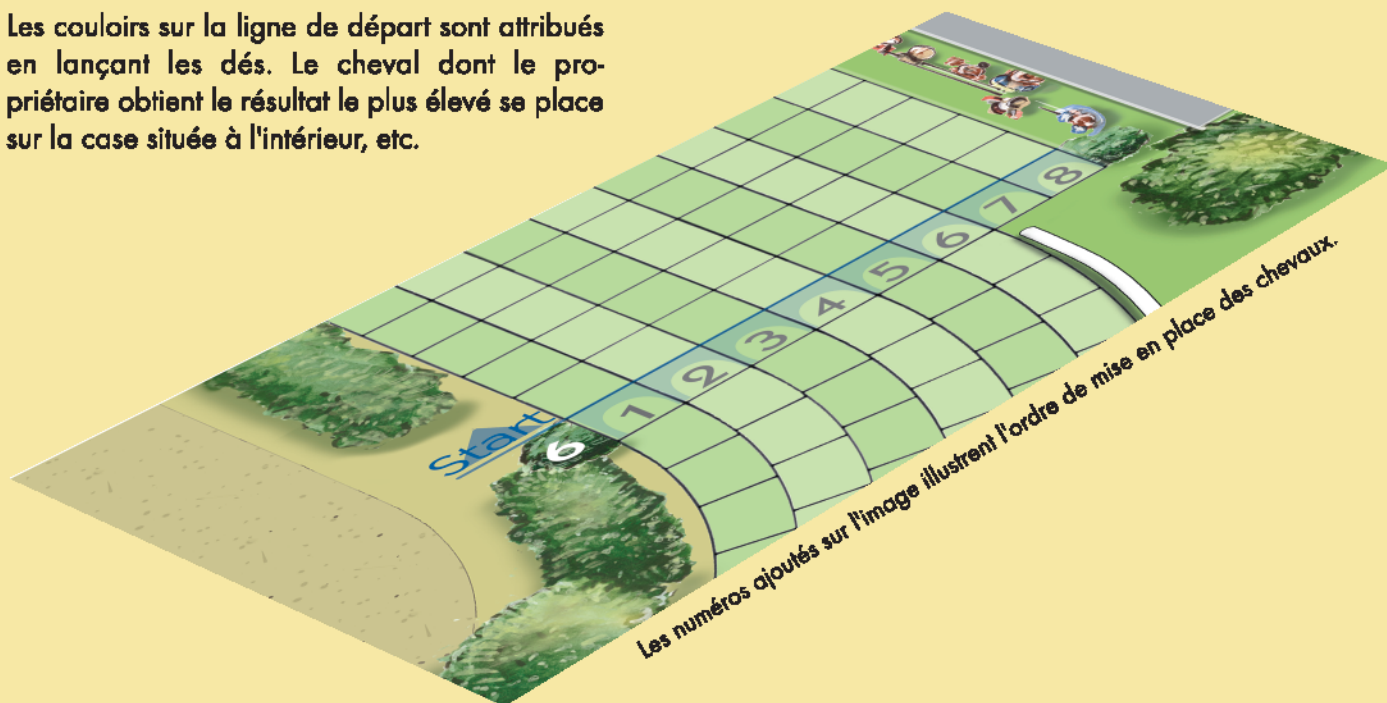


TurfMaster

Déroulement de la partie

Attribution des couloirs

Les couloirs sur la ligne de départ sont attribués en lançant les dés. Le cheval dont le propriétaire obtient le résultat le plus élevé se place sur la case située à l'intérieur, etc.



Mélange et distribution des cartes

Chaque joueur donne son (ses) paquet(s) de cartes à son voisin de droite qui les bat (sans mélanger entre eux les paquets de couleurs différentes) puis lui rend dix cartes pour chaque cheval. Les cartes restantes sont remises dans leurs boîtes respectives et rendues à leur propriétaire. Les joueurs prennent connaissance de leur(s) main(s) de 10 cartes. Personne d'autre ne peut évidemment les regarder avant qu'elles ne soient jouées.

Détermination du joueur devant lancer les dés au 1er round

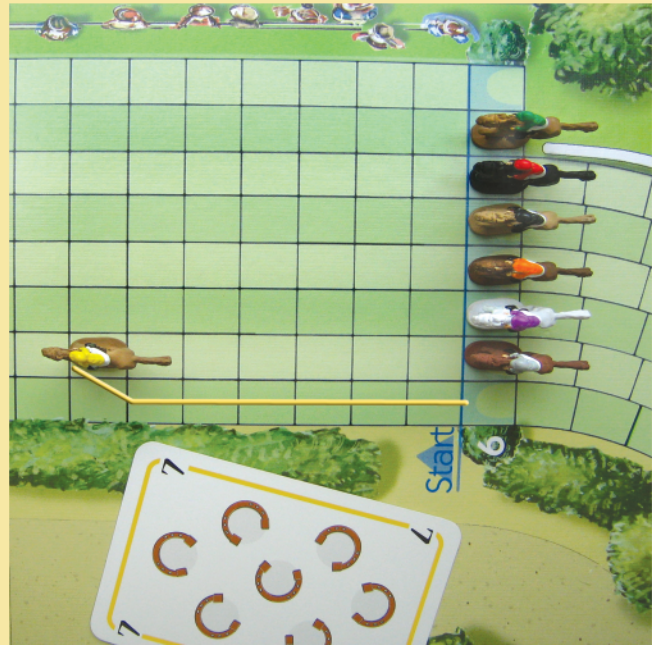
La course commence par un round de cartes mais il est nécessaire dès ce moment de savoir quel joueur aura à lancer les dés pour le prochain round de dés. Pour cela, chaque joueur lance ses dés et c'est le joueur qui obtient le total le plus élevé qui est désigné pour lancer les dés lors du premier round de dés, qui suit le premier round de cartes.

TurfMaster

Début de la course = premier round de cartes

Le joueur dont le cheval est placé sur la case intérieure joue une carte, qui est définitivement défaussée, et avance son cheval de la valeur imprimée sur la carte. Les autres joueurs font de même dans l'ordre dicté par la position de leur cheval, de l'intérieur vers l'extérieur. ➡

Comme cela a déjà été indiqué, les chevaux situés à la même hauteur reçoivent le même handicap. Par conséquent, **au départ tous les chevaux sont premiers ex aequo et reçoivent le handicap de la première position**. Cela ne change pas lorsque quelques chevaux ont bougé car le handicap se juge au début du round. Si un joueur joue au départ une carte supérieure à 8, mis à part un joker, son cheval n'avance pas, sa carte est défaussée et c'est au tour du cheval suivant de jouer.



Française

Premier round de dés

Après qu'une carte ait été jouée pour chaque cheval, le jeu se poursuit par le premier round de dés. Le joueur qui a précédemment été déterminé lance ses deux dés et choisit le résultat à appliquer à tous les chevaux (la somme des deux dés, ou la valeur de l'un ou de l'autre). Une fois qu'il a choisi, les chevaux sont avancés dans l'ordre de leurs positions sur la piste. Le joueur qui lance les dés n'a aucune influence sur l'ordre dans lequel les chevaux avancent.

Suite de la course

Après le déplacement de tous les chevaux pendant ce premier round de dés, un nouveau round de cartes débute, et ainsi de suite, les rounds de dés alternant avec les rounds de cartes.

A chaque round de dés, le joueur chargé de lancer les dés change dans le sens des aiguilles d'une montre.

Cette séquence de changement du joueur devant lancer les dés est immuable et ne dépend aucunement de la position des chevaux.

Règle des cartes bonus

Chaque paquet de cartes contient 32 cartes. Toutefois, seules 30 cartes au total (3x10) sont nécessaires pour courir les trois courses. Ainsi, chaque joueur dispose de deux cartes supplémentaires. Ces deux cartes bonus peuvent être réclamées pour être jouées à tout moment, mais doivent être réclamées ensemble. Le voisin de droite du demandeur lui donne alors les deux cartes du haut du paquet, sans les regarder et sans battre le paquet. Un cheval dont les cartes bonus ne sont pas réclamées lors des deux premières courses commence la dernière course avec 12 cartes dans tous les cas.

TurfMaster

Fin de la course

Lorsqu'un cheval a franchi la ligne d'arrivée, le round en cours doit se terminer pour tous les chevaux. Cela peut conduire à ce qu'un cheval venant de l'arrière dépasse le premier cheval après la ligne. Ce sont les positions à la fin du round, lorsque tous les chevaux ont joué, qui comptent pour le résultat.

Comme d'habitude, si plusieurs chevaux sont à la même hauteur, **les couloirs intérieurs priment**.

Dès la fin du round, les chevaux qui ont franchi la ligne sont placés au milieu de l'hippodrome sur l'espace correspondant à leur classement. Si certains chevaux n'ont pas franchi la ligne, ils doivent jouer un ou plusieurs rounds supplémentaires jusqu'à ce que tous aient franchi la ligne. Concernant la détermination des handicaps, les chevaux déjà arrivés comptent bien dans le classement.

Score

Seuls les quatre premiers chevaux arrivés marquent des points comme suit :

1 ^{ère}	place	50	points
2 ^{ème}	place	30	points
3 ^{ème}	place	20	points
4 ^{ème}	place	10	points



Le gagnant de la partie est le propriétaire du cheval qui obtient le total le plus élevé à l'issue des trois courses. En cas d'égalité, le meilleur classement obtenu prime. Si chaque joueur a plusieurs chevaux, c'est le total des points gagnés par tous ses chevaux qui est pris en compte, et en cas d'égalité le meilleur cheval prime.

TurfMaster

Attribution des couloirs pour la 2^{ème} et la 3^{ème} course

Pour les courses suivantes, les couloirs de départ sont attribués selon le classement de la course précédente. Le premier reçoit le couloir intérieur etc.

Distribution des cartes pour la 2^{ème} et la 3^{ème} course

Pour la course suivante, 10 nouvelles cartes sont distribuées comme au début, mais sans mélanger à nouveau les cartes. Il est possible de conserver des cartes non jouées de la course précédente, **mais uniquement en les échangeant avec des cartes distribuées**. Les cartes au-delà de 10 doivent être défaussées. Si un joueur choisit de prendre ses cartes bonus au départ d'une course, il est bien entendu autorisé à avoir 12 cartes.

A la fin d'une course où un joueur a pris ses cartes bonus, son voisin de droite doit lui en prendre deux au hasard et les défausser sans les regarder avant de pouvoir les échanger.

Steeple-chase

Le steeple-chase (course d'obstacles) est une variante pour les joueurs expérimentés. Elle ajoute un risque de chuter au passage des haies.

Placement et utilisation des haies

Les haies sont placées sur l'hippodrome aux endroits indiqués. Toutefois, sur l'hippodrome ovale la haie n'est pas placée sur les emplacements de départ avant que tous les chevaux soient partis. Sur l'hippodrome ovale également, la haie n°1 est retirée dès que tous les chevaux l'ont franchie, car elle n'a pas à être sautée deux fois.

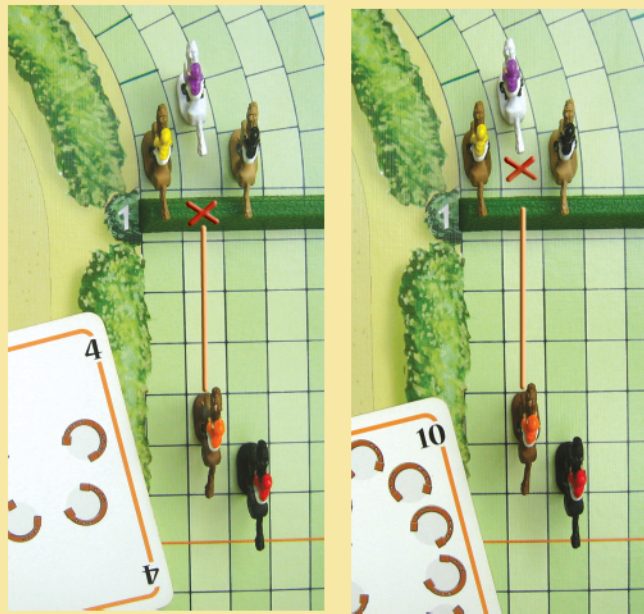
Sauter une haie nécessite 4 points en valeur de carte ou de dés. Il est interdit de changer de couloir au moment de sauter une haie. Les chevaux ne peuvent donc sauter en diagonale. Un cheval qui débute son mouvement en sautant une haie ne peut changer de couloir qu'après son septième et non son sixième point de mouvement.



TurfMaster

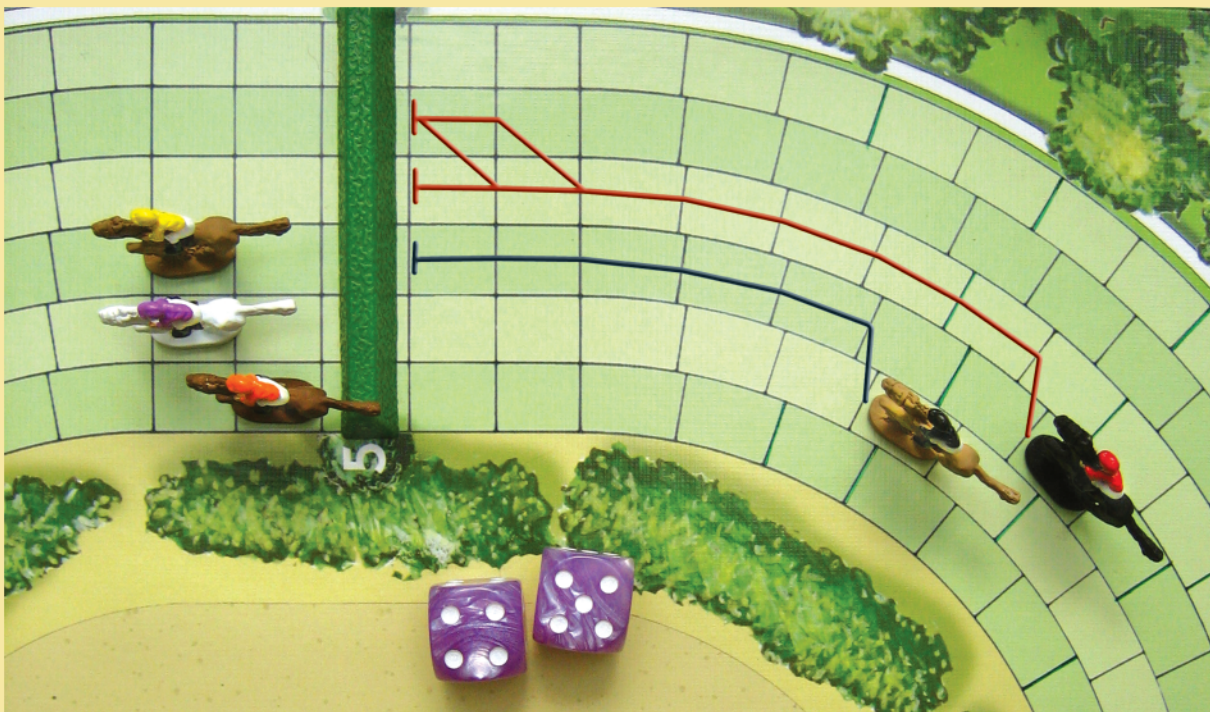
Haies pendant un round de cartes

Si un cheval arrive sur une haie à la fin de son mouvement, il chute et est immédiatement éliminé de la course, mais pas de la partie. Un cheval chute également s'il ne peut pas sauter une haie parce que la case d'arrivée située juste derrière est bloquée par la présence d'un autre cheval.



Haies pendant un round de dés

Les chevaux ne chutent jamais sur une haie pendant un round de dés. Lorsque leur mouvement les fait arriver sur une haie, conduisant à leur élimination durant un round de cartes, les chevaux s'arrêtent plutôt juste devant l'obstacle. Ils doivent bien entendu dans ce cas avancer le plus possible, selon la règle habituelle, quitte à se décaler vers l'extérieur.



Quelques conseils tactiques

Les débutants devraient tout d'abord commencer à jouer sur l'hippodrome ovale, car il est sensiblement plus simple que le triangulaire. Nous suggérons de ne courir sur l'hippodrome triangulaire qu'après une dizaine de parties sur l'ovale.

Après votre première course, vous devriez ne plus avoir aucune difficulté avec les règles du jeu. Toutefois, en jouant plus, vous découvrirez que **TurfMaster** vous donne de nombreuses options, qui elles-mêmes conduisent à des subtilités tactiques de plus en plus raffinées. C'est cela qui donne à ce jeu ce goût si typique même après de nombreuses années de pratique, et fait le secret de son succès. Vous pouvez gagner des prix en résolvant les problèmes tactiques publiés régulièrement sur notre site www.aza-spiele.de. Vous y trouverez également les archives des anciens concours. Faites-nous le plaisir d'une visite!

En attendant, vous pouvez éviter quelques fautes tactiques en conservant à l'esprit les conseils suivants:

- Pour commencer, essayez de déterminer votre tactique de base en fonction de votre main et de votre couloir de départ. En moyenne, il faut 8 ou 9 cartes pour finir la course sur l'hippodrome ovale alors qu'il en faut 9 ou 10 sur le triangulaire.
- Un cheval avec beaucoup de cartes de valeur élevée devrait plutôt s'attacher à rester en arrière dans un premier temps.
- Un cheval positionné au départ sur un couloir extérieur devrait essayer de se rabattre vers l'intérieur en utilisant une carte de faible valeur. Si nécessaire, il est possible de faire un faux départ (ne pas avancer) en jouant une carte de valeur supérieure ou égale à 9.
- Faites attention à ne vous positionner en tête que si vos cartes restantes permettent de gérer les handicaps au prochain coup.
- Les cartes de faible valeur comme 3 ou 4 vous seront de peu d'intérêt près de la ligne d'arrivée. Il vaut mieux les utiliser suffisamment tôt dans la course pour pouvoir remonter à temps.
- Si possible, ne jouez pas vos jokers avant le dernier coup, et juste avant cela, essayez de placer votre cheval dans le groupe de tête.
- Faites toujours attention au prochain joueur à lancer les dés. Si possible, placez vous ex aequo avec lui afin d'éviter tout malheur au cas où il soit en situation de déclencher un retournement de situation.

Il n'y a malheureusement pas de formule magique. Mais c'est exactement ce qui fait tout l'intérêt du jeu. Prendre en compte les principes ci-dessus sera le plus souvent pertinent, mais pas toujours. Toutefois, vous construirez au fil des parties votre propre manière de jouer. Nous vous souhaitons bonne chance, et surtout beaucoup de plaisir!

! Copyright 1998. Ce jeu et tous ses composants sont protégés par copyright. Toute utilisation au-delà du cadre défini par le copyright sans la permission de l'éditeur est illégale et passible de poursuites.

Cela concerne notamment la copie, la traduction, le transfert sur microfilms, ainsi que la saisie et le traitement dans des systèmes électroniques.



AZA-Spiele e.K. • E.G. Nolte
Schnutenhausstrasse 3 • D-45136 Essen
Phone: +49-201-2 66 78 66 • Fax: 2 66 71 26
e-m: info@aza-spiele.de • www.aza-spiele.de



Beaucoup de plaisir!!

Viel Spass!!

Have fun!!

