



Gran National Derby

par **Reiner Knizia**

Une course de chevaux pour 2-5 joueurs, âgés de 10 ans ou plus

Matériel de jeu

- 1 carte d'obstacle
- 8 cartes de chevaux
- 80 cartes de vitesse dans la couleur des 8 chevaux (valeur de 0 à 9)
- 10 cartes neutres (noires) (valeur 0 à 9)
- 25 jetons en bois pour parier dans 5 couleurs

Objet du jeu

Le Grand National est en Grande-Bretagne la plus célèbre des courses d'obstacles.

Les chevaux sont prêts. La course peut commencer. Prenez un pari à la fois - mais qui sautera tous les obstacles pour finir la course? Et quel joueur gagnera le plus de ses paris?

La préparation du jeu

- Placez les 8 cartes de chevaux dans une colonne, une au-dessus de l'autre, sur la gauche de la zone de jeu.
- Placez la carte de l'obstacle légèrement au-dessus et à droite de la colonne. Cela marque la colonne du premier obstacle.
- Mélangez les cartes de vitesses.
- Distribuez 8 cartes de vitesse à chaque joueur. Placez les cartes de vitesses restantes face cachée. Chaque joueur reçoit les jetons de pari d'une couleur:
 - pour 2 ou 3 joueurs: 5 jetons chacun
 - pour 4 ou 5 joueurs: 4 jetons chacun



Cours général du jeu

La course s'effectue sur cinq obstacles. A son tour, un joueur peut placer en premier un de ses jetons de pari. Ensuite, il doit jouer une de ses cartes de vitesse dans la colonne de l'obstacle. La carte de vitesse est toujours placée le long de la ligne du cheval concerné.

Dès qu'il y a au moins une carte de vitesse jouée pour chaque cheval, l'obstacle est compté. Le cheval avec la carte de vitesse la plus basse chute à cet obstacle et sort du jeu. La carte d'obstacle est alors déplacée plus loin à droite pour marquer la colonne du prochain obstacle. Le jeu continue.

Le tour d'un joueur

Sélectionnez un joueur pour commencer. On continuera dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, le joueur mène les actions suivantes dans l'ordre:

1. **Placez un jeton de pari.** Si le joueur le souhaite, il peut placer un de ses jetons de pari. Les jetons de paris peuvent être placés sur un espace libre à la gauche de la colonne d'obstacle seulement.

Un jeton seul peut être placé par cheval à chaque obstacle.

Parier n'est autorisé qu'aux quatre premiers obstacles.

2. **Jouez une carte.** Le joueur doit jouer une de ses cartes de vitesse dans la colonne de l'obstacle et dans la ligne du cheval approprié. S'il y a déjà une carte de vitesse à cette place, la nouvelle carte de vitesse est placée par dessus. Les cartes de vitesse noires peuvent être placées pour tout cheval. Si, plus tard dans la partie, un joueur ne peut pas jouer de carte, parce que tous les chevaux apparentés sont tombés, il peut passer.

Si la dernière carte jouée remplit la dernière place vacante dans la colonne, l'obstacle est comptabilisé.

3. **Se séparer de cartes.** Le joueur peut se débarrasser de toutes les cartes de vitesse qui appartiennent aux chevaux qui sont déjà tombés, sur la pile de défausse.
4. **Refaire sa main.** Pour conclure son tour, le joueur refait sa main de 8 cartes, qu'il prend dans la pioche. Quand la pioche est épuisée, aucune carte de vitesse supplémentaire ne peut être tirée.

Faire un pari

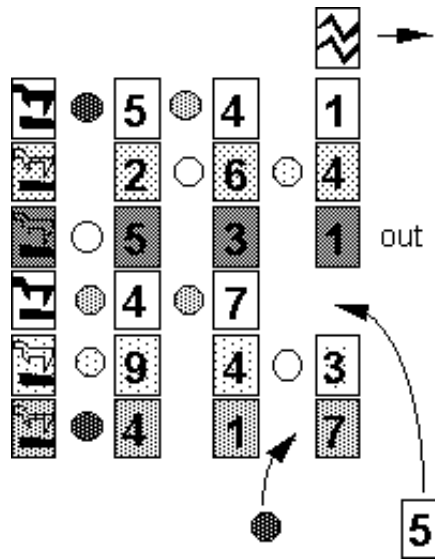
Au cours du jeu, les joueurs peuvent parier sur des chevaux individuels en utilisant leurs jetons de pari. Pour faire cela au premier obstacle, le jeton de pari est placé à la droite de la carte du cheval de la couleur correspondante (c'est-à-dire à la gauche immédiate de la première colonne d'obstacle). Pour les obstacles suivants, le jeton de pari est toujours placé à la droite immédiate de la carte de vitesse du cheval de l'obstacle antérieur. Cela veut dire les jetons de pari sont placés entre les cartes de vitesse de l'obstacle précédent et l'actuel.

Un seul jeton de pari peut être placé sur chacune de ces places. Les places de pari libres d'obstacles qui ont déjà été comptés ne peuvent plus être utilisées. Il ne peut y avoir un maximum que de quatre paris pour un cheval dans une même course: un avant chacun des quatre premiers obstacles.

Marquer un obstacle

Aussitôt qu'il y a au moins une carte de vitesse pour chaque cheval dans la colonne d'obstacle actuelle, l'obstacle est comptabilisé. Le cheval avec la carte de la vitesse la plus basse (en haut) sort de la course. La carte du cheval et toutes les cartes le concernant sont enlevées du jeu. Les jetons de paris placés pour ce cheval sont aussi enlevés du jeu.

Si plusieurs chevaux ont la carte de vitesse la plus basse, c'est le cheval qui est le plus loin de la carte obstacle qui est retiré. Après le marquage de points, la carte d'obstacle est déplacé sur la droite, et la course continue au prochain obstacle.



Exemple: Le joueur parie pour le cheval le plus loin de l'obstacle et joue une carte de vitesse dans le seul espace vide de la colonne. Le cheval sombre (dans troisième place du grillage) chute et la carte du grillage est déplacée à droite.

Fin et paiement

Le fin arrive dès que le cinquième obstacle a été comptabilisé. Seuls trois chevaux finiront la course et auront des paiements faits contre eux.

Si toutes les cartes de vitesse ont été jouées avant le cinquième obstacle, la fin survient immédiatement. Dans ce cas, tous les chevaux restants produisent un paiement.

Le montant du paiement dépend sur quel obstacle le jeton de pari a été placé. Plus tôt il a été placé, plus le paiement est élevé:

	Le 1er obstacle	Le 2e obstacle	Le 3e obstacle	Le 4e obstacle
Paiement	4	3	2	1

Le joueur avec le plus haut score total gagne le jeu.

Traduction: Wargas