TICKET GAGNANT

— WINNING TICKET —

RÈGLE DU JEU 1.2

7+

2-6

15 - 45 mn

Un jeu de

Jean-Christophe & ***Célestine Bouvier***

Viktor Miller-Gausa

BOUVIER INTERNATIONAL

BUT DU JEU

Les joueurs de **TICKET GAGNANT** sont des pronostiqueurs de courses hippiques. Au vu des **cartes mouvement** reçues avant chaque course de la partie, ils pronostiquent le ou les chevaux qu'ils pensent voir arriver parmi les trois premiers. Puis en jouant leurs **cartes mouvement** ils déplacent les chevaux en tentant de faire briller leurs favoris pour gagner des points en fonction de l'exactitude de leurs pronostics. Il faut obtenir le plus de points pour remporter la partie.

MISE EN PLACE D'UNE COURSE DE PLAT

Voici une mise en place pour 6 joueurs sur une course de plat
(courses de haies, steeple-chase et trot attelé, voir p. 10)

■ Chaque joueur a un **ticket pronostic**, 7 **jetons pronostic** et 1 **pion score** de sa couleur qu'il place sur la case 0 de la piste de score.

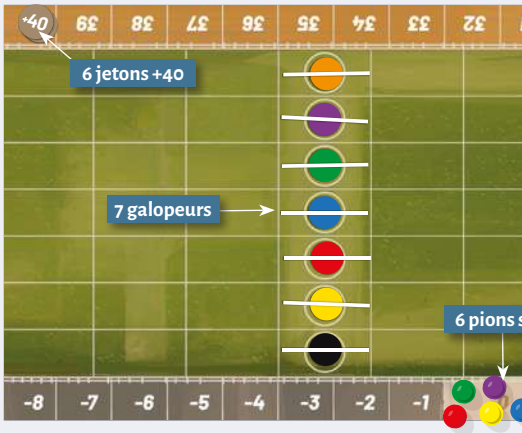
■ Le dernier joueur à être monté sur un cheval s'empare du **jeton premier joueur/première joueuse** et du paquet de **cartes mouvement**.

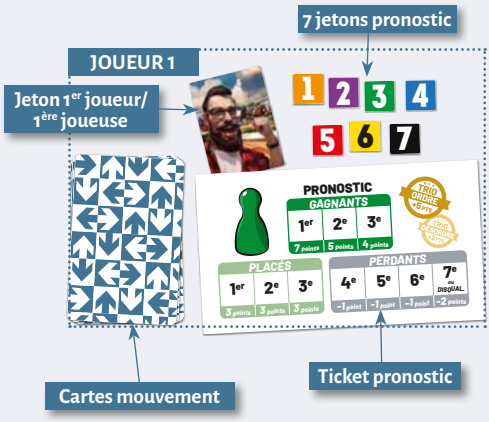
■ Les **galopeurs** sont placés sur les cercles blancs de la piste dans n'importe quel ordre.

■ Les **cartes photo-finish** sont placées en extrémité de piste.

■ Les six **jetons +40** sont empilés sur la case 40 de la piste de score.

*Les **trotteurs avec sulky**, les **haies** avec leur support et la **rivière** sont mis de côté.*





MATÉRIEL

- 1 plateau pistes recto-verso
- 7 galopeurs
- 7 trotteurs avec sulky
- 16 supports pour chevaux et haies
- 2 haies
- 1 rivière
- 6 jetons +40
- 42 jetons pronostic
- 6 pions score
- 6 tickets pronostic
- 1 jeton premier joueur
- 45 cartes mouvement
- 7 cartes photo-finish

NOMBRE DE COURSES PAR PARTIE

à 2 pronostiqueurs : 4 ou 6 courses
à 3 pronostiqueurs : 3 ou 6 courses
à 4 pronostiqueurs : 4 ou 8 courses
à 5 pronostiqueurs : 5 courses
à 6 pronostiqueurs : 6 courses

1 Le premier joueur choisit la discipline, le type de pronostic et distribue les cartes

Le joueur en possession du **jeton premier joueur/première joueuse** distribue dans le sens horaire le même nombre de **cartes mouvemen**t à chaque joueur, de 3 à 7 cartes selon son choix. Les pronostics des joueurs seront visibles.

Lorsque les règles de base sont maîtrisées, il peut, avant de distribuer les cartes :

- *changer de discipline en passant au trot attelé, haies ou steeple-chase (règles p.10)*
- *choisir de jouer avec les pronostics cachés. Dans ce dernier cas chaque joueur aura ses jetons pronostic "face cachée" pendant la course (des caches à imprimer sont disponibles sur www.ticket-gagnant.com en téléchargement pour plus de confort)*

2 Les joueurs font leur pronostic simultanément

Après avoir étudié leurs **cartes mouvement**, les joueurs pronostiquent simultanément et secrètement un, deux ou trois chevaux en procédant ainsi : ils positionnent un, deux ou trois **jetons pronostic** correspondant aux numéros et couleurs de leurs chevaux favoris sur les cases **PRONOSTIC** de leur **ticket pronostic** (un seul jeton par case) : les jetons sont d'abord positionnés faces cachées, puis seront simultanément révélés par tous les joueurs avant le départ de la course.

Remarque : il est obligatoire de pronostiquer au moins un cheval à chaque départ de course.

Exemple

LES PRONOSTICS SUR LES TICKETS

Le joueur rouge a pronostiqué les chevaux **Noir 7**, **Vert 3** et **Rouge 5** aux trois premières places.

Le joueur vert a pronostiqué les chevaux **Orange 1** et **Bleu 4** aux deux premières places.

Le joueur bleu a pronostiqué le cheval **Violet 2** à la troisième place.

3 Les joueurs déplacent les chevaux à tour de rôle

C'est le départ de la course ! Chacun leur tour, en commençant par le premier joueur, les joueurs choisissent une **carte mouvement** qu'ils placent face visible sur une pile de défausse commune, puis déplacent le cheval concerné par la carte : l'orientation de la carte sur la pile indique la direction du mouvement du cheval concerné sur la piste. Quand toutes les **cartes mouvement** mises en jeu auront été jouées, la course sera terminée : l'ordre des chevaux sur la piste déterminera le classement.
La ligne tiretée noire et blanche ne matérialise pas la ligne d'arrivée : elle n'est pas nécessairement franchie lors d'une course. Toutefois, si un cheval franchit cette ligne, il en est le vainqueur et la course est terminée, même s'il reste des cartes en jeu.

Il y a 3 types de **cartes mouvement** :

I Les cartes avec un carré numéroté d'une seule couleur :

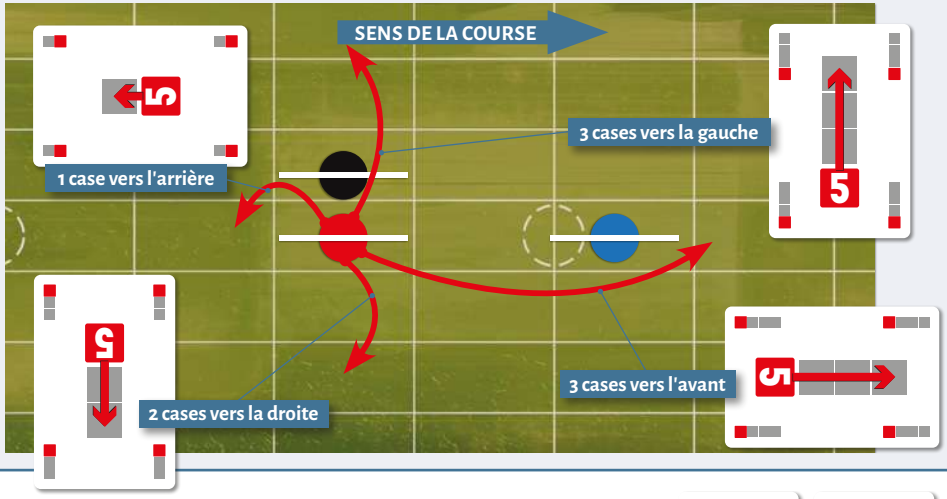
- identifient un cheval spécifique par son numéro et sa couleur de casaque.
- indiquent par des carrés gris le nombre de cases dont le cheval doit exactement avancer, reculer ou se déplacer latéralement dans les limites de la piste.

Des déplacements plus courts sont autorisés seulement si le mouvement conduit le cheval en dehors de la piste : dans ce cas le mouvement est interrompu au bord du plateau.
Dans les courses de haies et steeple-chase d'autres situations peuvent conduire à des déplacements plus courts. (règles p.10)

Un cheval peut passer par une case occupée lors de son déplacement.

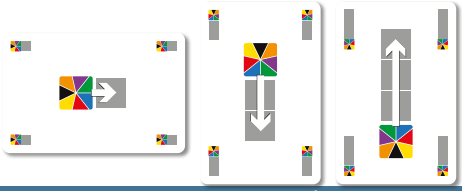
Exemple

QUELQUES EXEMPLES DE MOUVEMENTS POSSIBLES
DU CHEVAL ROUGE 5 SELON LES CARTES ET LEURS ORIENTATIONS



II Les 3 cartes Joker :

- permettent de déplacer n'importe quel cheval de 1 à 3 cases dans les quatre directions.

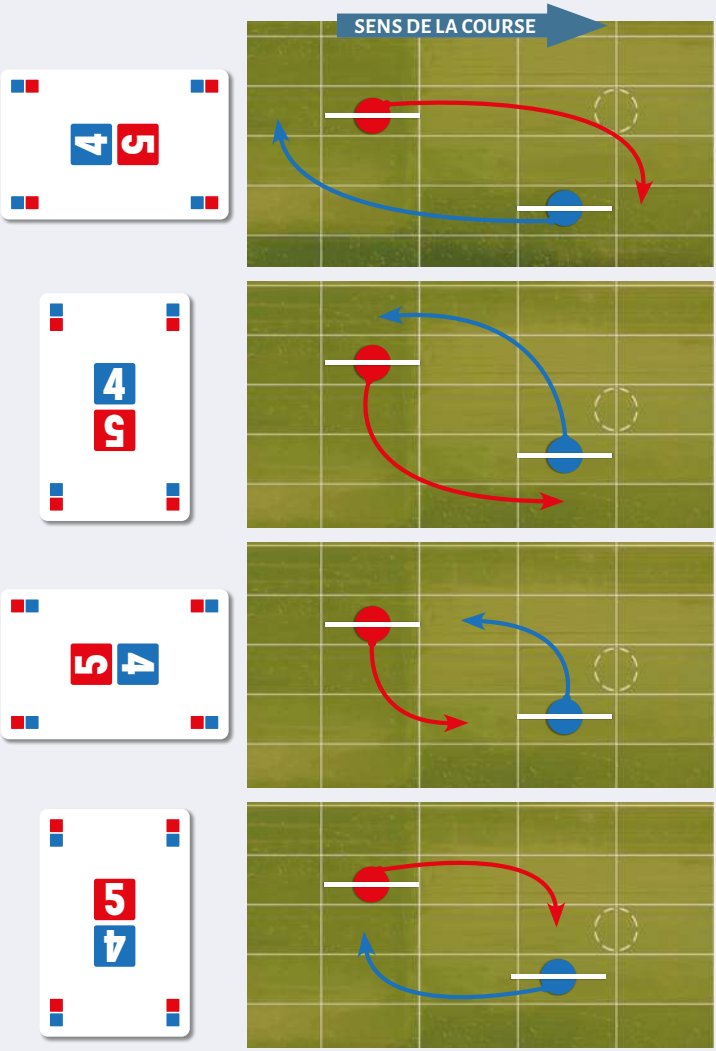


III Les cartes avec deux carrés de couleurs différentes :

- identifient deux chevaux spécifiques par leur numéro et leur couleur.
- déplacent un seul de ces deux chevaux, selon le choix du joueur, sur une case adjacente à la case du second cheval resté fixe : le cheval déplacé se retrouve ainsi devant, derrière, à droite ou à gauche du cheval fixe, quelle que soit sa position initiale, toujours dans les limites de la piste.

Exemple

LES 8 DÉPLACEMENTS POSSIBLES AVEC LA MÊME CARTE, SELON SON ORIENTATION



Rouge 5 passe devant **Bleu 4**
ou
Bleu 4 passe derrière **Rouge 5**

Rouge 5 passe à droite de **Bleu 4**
ou
Bleu 4 passe à gauche de **Rouge 5**

Rouge 5 passe derrière **Bleu 4**
ou
Bleu 4 passe devant **Rouge 5**

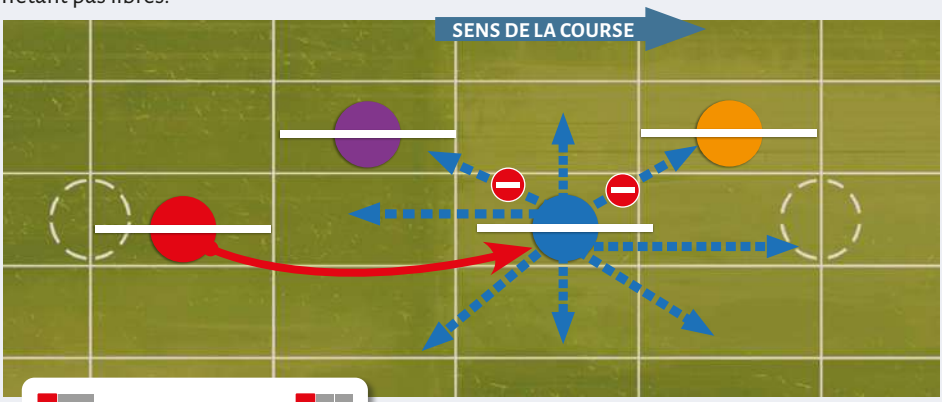
Rouge 5 passe à gauche de **Bleu 4**
ou
Bleu 4 passe à droite de **Rouge 5**

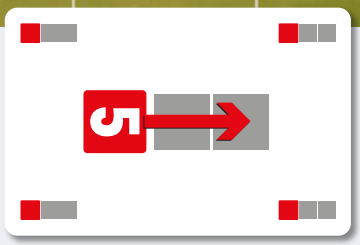
Remarque : si deux chevaux identifiés par une carte sont déjà adjacents (côte à côte ou l'un derrière l'autre) sur la piste, il est possible de jouer cette carte sans déplacer aucun des deux chevaux.

LA FIN DE MOUVEMENT SUR UNE CASE OCCUPÉE

Quel que soit le type de carte utilisé, si un cheval termine son mouvement sur une case déjà occupée, le joueur replace librement le cheval initialement présent sur une des cases libres qui l'entourent, soit 8 cases possibles au maximum.

Ici, en avançant de 2 cases, le cheval **Rouge 5** prend la place du cheval **Bleu 4** : ce dernier est replacé sur une des 6 cases libres autour de lui, les 7ème et 8ème occupées par les chevaux **Orange 1** et **Violet 2** n'étant pas libres.





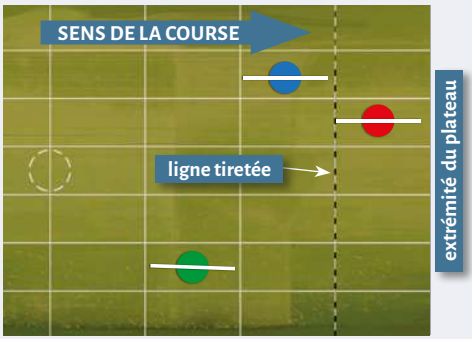
S'il n'y a pas de case libre autour du cheval qui se trouve sur la case de fin de mouvement (autre cheval, limite de piste, haie, rivière), alors ce mouvement n'est pas possible : le joueur doit réaliser un autre mouvement avec cette carte ou en choisir une autre.

LA LIGNE TIRETÉE NOIRE ET BLANCHE

La ligne tiretée noire et blanche n'est pas nécessairement franchie lors d'une course.

Toutefois, si un cheval franchit cette ligne, il est vainqueur et la course est immédiatement terminée, même s'il reste des cartes en jeu.

Dans cet exemple, le cheval **Rouge 5** vient de franchir la ligne tiretée. Il a gagné la course. Le cheval **Bleu 4** finit 2ème et le cheval **Vert 2** finit 3ème. La course est terminée.



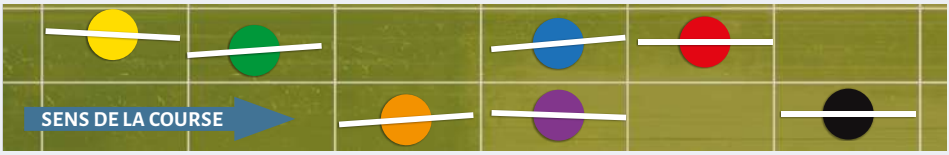
4 Le premier joueur établit le classement à l'arrivée

Quand toutes les **cartes mouvement** mises en jeu ont été jouées, ou quand un cheval a franchi la ligne tiretée noire et blanche, l'ordre des chevaux sur la piste détermine le classement final. En cas de chevaux terminant *ex-aequo*, c'est-à-dire positionnés sur la même ligne, il y a photo-finish entre eux.

Les **cartes photo-finish** des chevaux *ex-aequo* sont mélangées, soit autant de cartes que de chevaux concernés. Le premier joueur/la première joueuse en tire une au sort, celle-ci désignant le cheval le mieux classé parmi les *ex-aequo*. On continue de procéder ainsi tant qu'il reste des chevaux *ex-aequo*.

Exemple

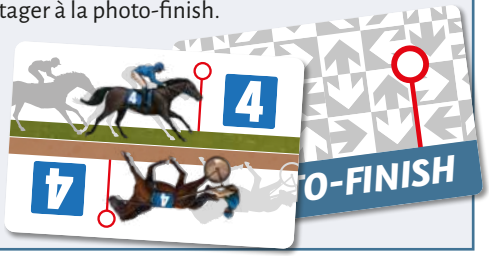
L'ÉTABLISSEMENT DU CLASSEMENT À L'ARRIVÉE



Dans cet exemple : le cheval **Noir 7** est gagnant, le cheval **Rouge 5** est classé 2ème, le cheval **Bleu 4** et le cheval **Violet 2** sont *ex-aequo* : il faut les départager à la photo-finish.

Les **cartes photo-finish** **4** et **2** sont mélangées faces cachées, puis une des deux est tirée au sort : elle désigne alors le 3ème de la course. Ici c'est le cheval **Bleu 4** qui est tiré et finit à la 3ème place, le cheval **Violet 2** est donc 4ème.

Les chevaux **Orange 1**, **Vert 2** et **Jaune 6** finissent respectivement 5ème, 6ème et 7ème.



Les allergiques au hasard n'utiliseront pas les **cartes photo-finish** : les chevaux seront départagés par la corde à droite (du côté du 0 de la piste de score). En cas d'*ex-aequo* c'est le cheval le plus à la corde qui l'emporte. Dans l'exemple ci-dessus, le cheval **Violet 2** finirait alors 3ème et le cheval **Bleu 4** serait 4ème.

5 Les joueurs décomptent leurs points

Si le premier joueur a choisi l'option de garder les pronostics cachés, alors tous les joueurs révèlent maintenant leurs jetons pronostic "face visible".
Chaque joueur repositionne ses **jetons pronostic** sur le **ticket pronostic** en fonction du classement des chevaux pronostiqués :

- pour un cheval arrivé à la place pronostiquée (pronostic gagnant) :
  - le **jeton pronostic** reste à sa place dans la **zone *GAGNANTS***.

- pour un cheval qui n'est pas arrivé à la place pronostiquée, le **jeton pronostic** est déplacé sur la case correspondant à sa place d'arrivée dans la partie basse du **ticket pronostic** :
  - soit dans la **zone *PLACÉS*** si le cheval a fini dans les trois premiers ;
  - soit dans la **zone *PERDANTS*** s'il est au-delà (la mention disqualification n'est utilisée que dans les courses de trot).

Les points obtenus sont additionnés et chaque joueur avance ou recule son **pion score** d'autant de cases sur la piste de score.

LE DÉCOMPTE DES POINTS DE PRONOSTIC APRÈS L'ARRIVÉE

Dans cet exemple, le pronostic du joueur rouge était : **7 - 3 - 5**.

Le résultat de la course est : 7 - 5 - 4 et le cheval Vert 3 n'est classé que 6ème.

Le cheval **Noir 7** est arrivé à la place pronostiquée, le jeton noir 7 reste à sa place dans la zone ***GAGNANTS*** : gain de 7 points.

Le cheval **Vert 3** est arrivé 6ème, le jeton vert 3 est descendu sur la case ***PERDANTS*** **6e** : perte de 1 point.

Le cheval **Rouge 5** est arrivé 2ème alors qu'il était pronostiqué 3ème, le jeton rouge 5 est descendu sur la case ***PLACÉS*** **2e** : gain de 3 points.

Le score final est donc : 7 - 1 + 3 = 9 points. le joueur rouge avance son pion score rouge de 9 cases sur la piste de score.

3 chevaux classés dans l'ordre ou le désordre rapportent des points supplémentaires :
TRIO ORDRE : 3 chevaux **gagnants** dans l'ordre rapportent un bonus de 5 points.
TRIO DÉSORDRE : 3 chevaux arrivés dans le désordre aux 3 premières places rapportent un bonus de 2 points.

Lorsque tous les **pions score** ont été repositionnés sur la piste de score, le **jeton premier joueur/ première joueuse** passe au joueur suivant (dans le sens horaire) pour la course suivante.

Remarques :
- Si un joueur dépasse 40 points il s'empare d'un **jeton +40** et repart à partir de la case 0 de la piste de score : il additionnera le score de la piste et les 40 points du jeton à la fin de la partie.
- On ne peut pas descendre en dessous de -8 points : les pertes de points en deçà de -8 ne sont donc pas prises en compte.

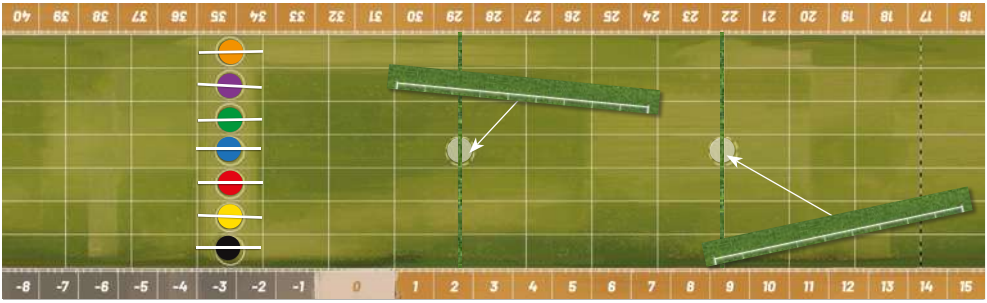
FIN DE PARTIE

À l'issue de la dernière course de la réunion, le joueur/la joueuse le ou la plus avancé-e sur la piste de score remporte la partie. Il peut y avoir des joueurs/joueuses *ex-aequo*.

AUTRES DISCIPLINES QUE LE PLAT

Haies

Le premier joueur installe les 2 **haies** et leur support sur les cercles tiretés au milieu de la piste.

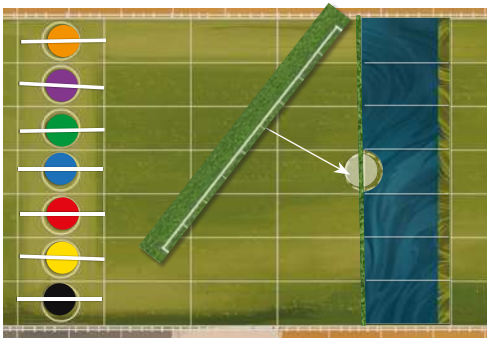


Les règles de déplacement sont les mêmes qu'en plat pour les mouvements vers l'avant ou latéraux : les **haies** n'ont pas d'effet spécial, elles sont considérées comme des limites de case classique. Par contre les haies bloquent les mouvements en arrière. Un cheval ne pourra jamais reculer ou être replacé derrière une haie qu'il a déjà franchie, quel que soit le type de **carte mouvement** jouée. Certains mouvements se trouvent donc de fait impossibles ou réduits.

Steeple-chase

Pour organiser un steeple-chase, il faut installer la **rivière** devant ou derrière une des **haies**.

Les cases traversées par la **rivière** sont comptées comme cases normales lors des déplacements, mais il est interdit d'y arrêter un cheval. De même, un cheval replacé ne peut pas l'être sur la **rivière**. Certains mouvements se trouvent donc de fait impossibles ou réduits.



Trot attelé

Les courses de trot attelé se jouent avec les sulkies sur la piste en pouzzolane. Attention au moment de retourner les **plateaux** de la piste de bien mémoriser les positions des **pions score.**

Une seule règle s'ajoute aux règles du plat : à la fin de la course, tous les attelages présents sur une case marquée de traces de sabots sont considérés comme étant au galop, ce qui est interdit dans une course de trot : ils sont donc disqualifiés et ôtés de la piste. Les chevaux pronostiqués disqualifiés sont classés derniers de la course et perdent deux points, comme indiqué sur les **tickets pronostic**.

Les joueurs qui voudraient pronostiquer sur des courses de trot monté trouveront des figurines de trotteurs à imprimer en téléchargement gratuit sur www.ticket-gagnant.com.

PETIT LEXIQUE HIPPIQUE

Casaque	Tunique du jockey aux couleurs du propriétaire du cheval.
Corde	Limite intérieure de la piste de course. Elle est à droite dans **Ticket Gagnant**.
Discipline	Il existe plusieurs types de courses : • **Plat :** les chevaux sont montés par des jockeys, il n'y a pas d'obstacles. ll faut atteindre le poteau d'arrivée au galop. • **Haies :** la course se déroule au galop sur une piste comportant des haies de 1,10 m de haut. • **Steeple-chase :** la course se déroule au galop sur une piste comportant des obstacles variés dont une rivière. • **Trot attelé :** un cheval trotteur tracte un sulky, charrette à deux roues, il est mené par un driver. Il faut atteindre le poteau d'arrivée tout en restant au trot, un galop entraînant une disqualification. • **Trot monté :** le jockey est assis directement sur un cheval trotteur, qui est sellé. Il faut atteindre le poteau d'arrivée tout en restant au trot.
Disqualification	Dans les courses de trot, lorsqu'un cheval se met au galop, pendant un certain nombre de foulées, il est disqualifié par les commissaires de course et le cheval est éliminé de la course.
Favori	Cheval le plus joué par les parieurs et dont la cote est la plus faible.
Gagnant	Cheval vainqueur de la course.
Lice	Barrière blanche qui délimite le bord de la piste et qui peut être déplacée en fonction de la course.
Pronostic gagnant	Cheval arrivé à la place pronostiquée.
Piste	Il existe 6 types de pistes utilisées sur les champs de course : • **Gazon :** il est utilisé aussi bien pour les épreuves de trot que de galop, et les courses d'obstacles ont systématiquement lieu sur des pistes engazonnées afin de préserver les articulations des chevaux. • **Sable, sable fibré (PSF) :** évidemment, le sable étant un support très meuble, il ne constitue pas une surface de choix pour la traction d'un sulky, les PSF sont donc réservées pour les épreuves de galop. • **Cendre, pouzzolane, mâchefer :** ces pistes aux revêtements durs sont supports des épreuves de trot.
Placé	Cheval classé dans les trois premiers d'une course.
Poteau d'arrivée	Endroit où se juge l'arrivée de la course, marqué par un poteau surmonté d'un cercle rouge. Il est figuré sur nos **cartes photo-finish**.
Photo-finish	Document photographique saisissant les concurrents d'une course au franchissement de la ligne d'arrivée.
Réunion	Ensemble des courses se déroulant sur un même hippodrome lors de la même journée, généralement 7 à 8 courses.
Serre-file	Dernière position
Trio désordre	Les trois chevaux pronostiqués sont arrivés aux trois premières places dans le désordre.
Trio ordre	Les trois chevaux pronostiqués sont arrivés aux trois premières places dans le bon ordre.
Yearling	Cheval d'un an, donc né l'année précédente.

LE MOT DES AUTEURS

Célestine Bouvier
Jeune Jockey

Jean-Christophe Bouvier
Auteur et papa

Le 28 février 2021 j'ai pris mon premier départ en course de plat avec *Live A Paris*, sur l'hippodrome de Lyon Parilly. Six mois plus tard, jour de ma cinquième victoire, associée à *Zita des Echanault*, mon père et moi avons imaginé **Ticket Gagnant**, pendant les 450 km du retour de l'hippodrome de Montier-en-Der. Dans la famille nous adorons les jeux et la course hippique nous a semblé être un sujet idéal. Puis pendant des mois nous l'avons travaillé pour en tirer le meilleur, comme on entraîne un yearling pour en faire un cheval de course !

Après avoir créé les jeux **Rallyman**, je me suis épris de la passion de ma fille Célestine pour les courses hippiques. Suite à de multiples prototypes, de tests en famille, de rencontre du public sur les festivals de jeux et sur les hippodromes de Lyon et Vichy, nous vous proposons aujourd'hui **Ticket Gagnant**, fruit de cette enrichissante maturation. Imaginé pour tous les publics, nous espérons que ce jeu vous procurera des émotions en famille ou entre amis et vous donnera envie d'aller les ressentir — en vrai ! — sur l'un des 235 hippodromes de France ou d'ailleurs !

REMERCIEMENTS

Tout d'abord j'adresse un grand merci à Célestine et ses trois sœurs, Camille, Justine et Clara-Andréa, à mon frère Philippe et à mes parents Paula et Pierre, pour leur participation active au développement de **Ticket Gagnant** : tests, idées, soutien financier, PAO, illustrations, accompagnement sur les festivals, relecture...

Ensuite je tiens à remercier celles et ceux qui par leurs conseils, remarques, soutien, suggestions, traductions, nous ont inspirés et motivés lors des festivals, soirées jeux, sur les hippodromes ou via les réseaux sociaux : Christophe Guiard, Patrick O'Connell, Sergio Raccampo, Kiddo, Mistergos, Sébastien Patiny, Oisin Hopper, Eloïse Pradon, Yann Souillet-Désert, Olivier Louit, Gabriel Zeitlin, David, Stéphanie et Thomas Sire, Max Riock, Ludi Nat, Frédéric Ormières, Eric Massol, Alain et Jacqueline Ollier, Tony Rochon, Yoann Laurent, Jean-Luc Fayolle, Thierry Asselos, Quentin Saint-Georges, Cédric et Juliette Boutot, Dominique Chentre, Nicolas Thiriet, Kiko17 et tous les joueurs et joueuses qui ont essuyé les plâtres des prototypes ! Quant à ceux que j'aurais involontairement omis de citer, qu'ils me pardonnent.

Enfin merci à vous qui, en achetant Ticket Gagnant, nous témoignez votre confiance.