

# Change Horses - Règle du jeu

## Table des matières

Objectif du jeu  
Mise en place  
Comment jouer  
Règles spéciales pour 2 joueurs  
Le jeu Derby League  
Les conseils  
Matériel de jeu  
Résumé du jeu

## Change Horses!

"Le dernier est le meilleur !"

Dans ce jeu, celui qui arrive en dernier gagne !

Nombre de joueurs: 2 - 5

Agés : de 8 ans et plus

Durée : plus ou moins 35 minutes

**Conte hippique:** Un excentrique et riche américain décide de lancer une course de chevaux très spéciale: le propriétaire du cheval qui franchi la ligne d'arrivée en dernière position remportera un prix de grande valeur. Suivant l'explosion du coup de revolver de départ, rien ne se passe! Aucun cheval ne bouge. Après un certain temps, l'un des spectateurs se dirige vers les cavaliers et leur dit simplement deux mots. Un instant plus tard, les jockeys éperonnent leurs montures et se lancent à tombeau ouvert dans la course. Quels étaient les deux mots ? "Changez de chevaux !"

Dans ce jeu "Change Horses !", il est essentiel de voir le cheval des autres joueurs franchir la ligne d'arrivée avant le vôtre. Donc tout le monde tente de déplacer les chevaux adverses vers l'avant. C'est une course tactique, où chaque carte jouée change le résultat. Et si vous ne pouvez freiner votre cheval, vous pouvez toujours changer de cheval !

## Objectif du jeu

Etre le joueur dont le cheval est le dernier quand le premier cheval franchit la ligne d'arrivée.

## Mise en place

- Placer le **plateau de jeu avec le champ de course et son tableau des paris** au centre de la table, accessible pour tous les joueurs; les joueurs vont jouer des cartes au centre du plateau de jeu sur le tableau des paris.
- Placez **les chevaux** au hasard **sur la ligne de départ**, face à la piste pour une course en sans antihoraire. Peu importe le nombre de joueurs dans la course, les six chevaux font la course.
- Pour la première manche, distribuez au hasard les cartes Position. Chaque joueur reçoit une carte; si il y a moins de 5 joueurs, le nombre de cartes est réduit au nombre de joueurs.
- Donnez un jeu de **cartes Mouvement** à chaque joueur. *Chaque jeu de cartes Mouvement est identique; chacun a un jockey différent au verso. Chaque carte représente 2 chevaux de 2 couleurs différentes; chaque cheval peut être identifié par la couleur de son jockey, et en plus par une lettre. (Les quinze cartes de chaque jeu représentent toutes les combinaisons possibles pour les six chevaux).*
- Distribuez deux cartes **Cheval Farouche** à chaque joueur.
- Mélangez **les 6 cartes avec un Certificat** au dos (Certificats de Propriétés) et donnez-en une face cachée à chaque joueur. La carte désigne la couleur de votre cheval. Placez la pile des Certificats de Propriétés restants sur le côté - ils

peuvent revenir en jeu plus tard. (Remarque: dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur reçoit 2 Certificats de Propriété).

- Si vous jouez en mode avancé "Derby League", chaque joueur reçoit aussi la valeur en "énergie de carottes" équivalente à 11x le nombre de joueurs pour soudoyer les chevaux. Soit 33 dans une partie à 3 joueurs, 44 dans une partie à 4 joueurs, et 55 dans une partie à 5 joueurs.

Remarque: pour les règles spéciales pour 2 joueurs: passez les sections 1-3 et au lieu lisez le chapitre "Règles spéciales pour 2 joueurs".

[Illustration S. 4:]

Chaque joueur reçoit:

- une carte Position (donnée au hasard au début du jeu)
- un jeu de cartes Mouvement = 15 cartes par joueur
- 2 cartes Cheval Farouche par joueur
- 1 Certificat de Propriété par joueur (2 dans une partie à 2 joueurs)

Seulement dans la version avancée:

# de joueurs	# de carottes
3	33
4	44
5	55
2	Aucune

[Fin Illustration S. 4:]

## Comment jouer

### 1. Sélectionner ses cartes

Sélectionnez 3 cartes Mouvement de votre main et placez-les face cachée devant vous. Quand tous les joueurs ont fait leur choix, retournez les cartes.

### 2. Jouer ses cartes

Ensuite, à votre tour, sélectionnez l'une de vos 3 cartes et placez-la sur le tableau des paris au centre du champ de course. Dès que tous les joueurs ont joué leur carte, les chevaux sont déplacés.

### 3. Déplacer les chevaux

Le total pour chaque cheval présent sur le tableau des paris est compté. Si il y a un nombre pair de chevaux d'une couleur, ce cheval ne bougera pas durant ce tour (*exemple, 4 chevaux rouges signifient que rouge ne se déplace pas*). Si il y en a un nombre impair, la figurine du cheval avec le jockey de cette couleur se déplace d'autant de cases qu'il y a de chevaux de cette couleur sur le tableau des paris (*exemple, 3 chevaux jaunes signifient que jaune se déplace de 3 cases*).

*La carte Cheval Farouche "Trébucher" (voir le détail plus bas) peut-être utilisée pour couvrir une carte sur le tableau des paris et ainsi changer le total des deux couleurs.*

Déplacez chaque cheval si requis, en commençant par le cheval à l'intérieur de la piste. S'il y a deux chevaux dans le même couloir (voir "Piste Glissante"), celui en tête est déplacé en premier.

Si un cheval franchi la ligne d'arrivée, vous devez d'abord terminer le déplacement des autres chevaux sur le tableau des paris avant de déterminer les positions finales.

### 4. a) Déterminer l'Ordre du Tour - Règle de base

Lors de chaque tour, l'ordre est déterminé à nouveau. Pour le faire, les cartes Position sont tirées face cachée à chaque fois. D'abord, pour éviter que par chance le même joueur soit encore premier ou dernier, le joueur qui détient la carte avec le plus grand numéro lors du tour précédent reçoit la carte n° 1 pour le tour suivant. Les autres numéros sont distribués au hasard.

#### 4. b) Déterminer l'Ordre du Tour - Règle avancée

Si vous souhaitez une course plus tactique, vous pouvez jouer la version "Derby League" (voir ci-dessous).

[Illustration S. 5:]

Tableau des paris à la fin du tour n° 1 dans une partie à 4 joueurs: Le Cheval Vert-D (2 cartes) et le cheval Orange-B (pas de carte) ne bougent pas, les chevaux Rouge-C, Bleu-E et Pourpre-F se déplacent d'une case, et le cheval Jaune-A (3 cartes) se déplace de 3 cases.

Tableau des paris à la fin du tour n° 2 dans une partie à 4 joueurs: Les chevaux Orange-B, Rouge-C, Bleu-E (2 cartes) et Jaune-A (6 cartes) ne se déplacent pas, le cheval Vert-D se déplace de 3 cases (3 cartes) et le Pourpre-F d'une case (1 carte).

[Fin Illustration S. 5:]

### 5. Jouer ses cartes

Comme au point 2 mais cette fois en sélectionnant une des 2 cartes restantes.

### 6. Déplacer les Chevaux

Comme au point 3. Toutes les cartes sur le tableau des paris sont comptées.

### 7. Vider le tableau des paris

Le tableau des paris est complet (6 cartes dans une partie à 3 joueurs, 8 cartes dans une parties à 2 ou 4 joueurs, et 10 dans une partie à 5 joueurs). Maintenant les cartes sont retirées du tableau des paris et de la partie.

### 8. Déterminer l'Ordre du Tour

Comme au point 4.

### 9. Sélectionner de nouvelles cartes

Il vous reste 1 carte Mouvement en face de vous. Ajoutez-y 2 cartes de votre main face cachée, ensuite retournez-les (voir 1- Sélectionner ses cartes).

*Vous pouvez poser les cartes de votre main face cachée sur la table pendant que vous jouez les cartes face visible sur le tableau des paris; vous pouvez regarder les cartes de votre n'importe quand.*

### 10. Nouveau double tour

Les phases 2 à 9 sont répétées

### Les cartes Cheval Farouche

Chaque joueur a 2 cartes Cheval Farouche (jokers) à utiliser une seule fois chacune durant la partie. Vous jouez une carte Cheval Farouche seulement à votre tour et avant de jouer votre carte Mouvement sur le tableau des paris.

Vous pouvez utiliser une carte Cheval Farouche contre l'une des 4 options suivantes (voir l'illustration) :

- **"Trébucher" (la corde):** Placez votre carte Cheval Farouche sur n'importe quelle carte du tableau des paris. Cela signifie que les 2 chevaux sous la carte sont maintenant cachés, ce qui change le total des deux couleurs. La carte Cheval Farouche est retirée du jeu après avoir vidé le tableau des paris.

- **"Piste Glissante" (le seau d'eau):** Déplacez deux chevaux de votre choix d'une case latéralement dans la direction de votre choix; les chevaux ne peuvent sortir de la piste ni partager une case.

*Les chevaux doivent rester dans leur couloir tant qu'aucune carte Cheval Farouche n'est jouée en tant que "Piste Glissante", forçant des chevaux à se mettre derrière les autres dans le même couloir. Si, suite à cette situation, un cheval devait emboutir un cheval devant lui, le cheval derrière se déplace uniquement de ce qu'il peut; si un cheval est bloqué directement derrière un autre, il ne bouge pas. La seule façon de débloquent et relancer un cheval bloqué est de jouer une autre carte Cheval Farouche "Piste Glissante".*

[Illustration S. 6:]

la carte Cheval Farouche

Deux chevaux trébuchent; la carte sous la carte Cheval Farouche ne compte plus pour déterminer le déplacement des chevaux.

[Fin Illustration S. 6:]

- **"Piste Rapide" (le lance-pierre):** Tous les chevaux sur les deux dernières lignes ayant des chevaux se déplacent d'une longueur de 2. Les chevaux bloqués (voir "Piste Glissante") ne peuvent pas bouger.
- **"Changement de cheval" (le certificat):** Placez votre Certificat de Propriété face cachée en dessous de la pile des Certificats de Propriétés mis de côté et prenez le certificat du dessus; maintenant vous possédez le cheval illustré sur le nouveau Certificat de Propriété.

*(dans une partie à 5 joueurs, l'un des chevaux de course n'est la propriété de personne; dans une partie à 2 ou 4 joueurs, deux chevaux ne sont pas possédés; et dans une partie à 3 joueurs, 3 chevaux ne sont pas possédés. Les joueurs sont autorisés à changer de cheval même si le cheval avait déjà appartenu à un autre joueur.)*

Quand vous jouez une carte Cheval Farouche, annoncez le nom de l'option choisie. Après avoir utilisé la carte, retirez-la du jeu. Vous pouvez utiliser la même option pour vos deux cartes Cheval Farouche, mais une seule carte par tour.

### Fin de la course

La course peut se terminer de deux façons :

1. Au moins un cheval franchi la ligne d'arrivée.  
Avant d'annoncer les positions finales, assurez-vous que tous les chevaux ont bougé si requis (exemple le mouvement des deux dernières lignes de chevaux avec une carte Cheval Farouche "Piste Rapide").
2. Tous les joueurs n'ont plus qu'une seule carte en main et aucun cheval n'a déjà franchi la ligne d'arrivée. (Ce qui signifie que la dernière carte n'est pas jouée).

## Remporter la partie

Tous les joueurs révèlent leur Certificat de Propriété. Le dernier cheval remporte la partie; l'avant dernier cheval (le cinquième) est second ("placé"); et l'avant avant dernier est troisième ("placé"). Les trois chevaux de tête perdent la course. Les chevaux n'appartenant à aucun joueur peuvent encore gagner ou finir placé dans la course.

[Illustration S. 7:]

Position des chevaux avant et après avoir joué la carte Cheval Farouche "Piste Glissante". Dans cet exemple, le joueur a déplacé les chevaux dans les couloirs 2 (vers la gauche) et 3 (vers la droite). Par conséquent, les chevaux dans les couloirs 1 et 4 sont bloqués.

Position des chevaux avant et après avoir joué la carte Cheval Farouche "Piste Rapide". Le cheval F, dans le couloir de droite, est bloqué et ne peut pas bouger.

[Fin Illustration S. 7:]

## Photo-finish - Les égalités

Si deux ou plusieurs chevaux finissent sur la même ligne, il y a photo-finish; si un joueur avec le Certificat de Propriété de l'un des chevaux sur la photo-finish a plus des cartes Cheval Farouche encore en main que les autres propriétaires, le cheval de ce joueur gagne d'un nez - sinon il y a encore égalité. Si les chevaux sont encore à égalité, tout joueur qui n'a pas changé de cheval durant la course gagne sur ceux qui l'on fait. Et dans le cas rare où il y a encore égalité, les joueurs finissent à égalité. (Voir la Photo-finish dans la "Derby League" et dans le jeu à 2 ci-dessous).

## Règles spéciales pour 2 joueurs

Dans une partie à 2 joueurs, le joueur à avoir monté en dernier un cheval commence; le premier joueur change à chaque fois que le tableau des paris est vidé. Chaque joueur sélectionne quatre cartes de sa main et les place face cachée devant lui; les joueurs les révèlent en même temps. Ensuite chaque joueur joue deux fois par manche, sélectionne l'une de ses quatre cartes et la place sur le tableau des paris. Quand il y a quatre cartes sur le tableau des paris, comptez les chevaux par couleur et déplacez les chevaux. C'est la fin de la manche. **Ne retirez pas ces cartes du tableau des paris**, mais gardez-les en jeu pour la nouvelle manche.

Les deux joueurs ont maintenant encore deux cartes face visible devant eux. Chaque joueur ajoute deux cartes de plus de sa main devant lui près des cartes face visible. Les joueurs les placent face cachée et ensuite les révèlent en même temps. Ensuite, chacun à leur tour, ils placent une troisième carte sur le tableau des paris, et ensuite une quatrième carte. Quand huit cartes ont été placées sur le tableau des paris, comptez les chevaux par couleur et déplacez-les. C'est la fin d'une autre manche. Retirez les huit cartes du tableau des paris et retirez-les du jeu. Le joueur qui vient de jouer dernier recommence.

Continuez de la même manière. Chaque joueur va placer deux cartes sur le tableau des paris par manche. La partie se termine quand un cheval franchit la ligne d'arrivée ou quand les deux joueurs n'ont plus qu'une seule carte en main. Lors de la dernière manche, vous placez votre dernière carte face visible devant vous et ensuite vous jouez deux des trois cartes visibles sur le tableau des paris, comme d'habitude. Il vous restera une carte face visible devant vous que vous n'aurez pas l'occasion de jouer.

Si les deux joueurs sont à égalité à la fin de la course (voir "Photo-finish"), le joueur dont le second cheval est arrivé le plus près de la dernière place remporte la partie.

## Le jeu "Derby League"

Utiliser les cartes Carottes pour miser sur les cartes Position

### Déterminer l'ordre du tour

Comme le joueur qui joue en dernier sa carte Mouvement a un avantage, l'ordre du tour est mis aux enchères lors de chaque manche.

Vous misez des carottes. Le joueur avec la carte n°1 fait la première enchère, le joueur avec la carte n°2 place la seconde enchère, et ainsi de suite. Le premier enchérisseur doit au moins miser 1 carotte, chaque enchérisseur suivant doit miser un autre nombre pas encore misé (mais pas 0). Si vous misez plus que la plus grosse enchère en cours, vous pouvez continuer à enchérir; si vous misez moins, vous ne pouvez plus miser ensuite. Placez le nombre de carottes mises face visible devant vous. Le joueur qui a misé le plus reçoit la carte Position avec le plus grand numéro. Tous les autres joueurs payent leurs carottes en fonction de leur mise et reçoivent leur carte Position (la plus petite mise reçoit le 1, et ainsi de suite). Il n'y a aucune possibilité de gagner des carottes supplémentaires durant la partie.

*Si vous n'avez plus assez de carottes pour miser, vous donner celles qui vous reste et ensuite, vous recevez toujours la carte Position avec le plus petit numéro disponible.*

Les carottes restantes en fin de partie n'ont aucune valeur excepté en cas d'égalité. S'il y a égalité ("Photo-finish") dans une partie "Derby League", le joueur avec le plus de carottes est déclaré vainqueur.

### Les conseils

Lisez les huit conseils qui suivent:

1. Gardez l'identité de votre cheval avec précautions. Dès que les joueurs connaissent votre cheval, ils vont vous faire des ennuis.
2. Quand c'est possible, essayez d'avoir une carte avec le cheval de votre couleur devant vous, de cette manière vous pouvez jouer cette carte pour avoir un total pair et empêcher votre cheval de bouger; évitez d'être à court de cartes de votre couleur aussi non vous serez à la merci de vos adversaires.
3. Ne restez pas coincé avec deux cartes visibles de votre couleur ce qui vous forcerait à jouer votre propre couleur et avancer encore plus votre cheval.
4. Pensez à bluffer: jouez exprès une carte qui ferait avancer votre cheval d'une case en avant.
5. N'utilisez pas trop tôt dans la partie vos cartes Cheval Farouche.
6. Utilisez votre carte Cheval Farouche comme "Piste Glissante" pour ralentir votre cheval en le plaçant derrière un autre cheval, mais faites attention car ce mouvement peut dévoiler aux autres joueurs quelle est votre couleur.
7. N'ayez pas peur de changer de cheval - même plus d'une fois - mais rappelez-vous, les meilleurs chevaux (les plus lents) doivent être ceux possédés par les autres joueurs.

8. Si votre cheval est proche ou en dernière place, pensez à propulser le peloton de tête vers la ligne d'arrivée tout en déplaçant lentement votre cheval; vous pouvez mettre fin à la course en utilisant "Trébucher" pour changer le total d'une couleur ou en utilisant "Piste Rapide" pour pousser un cheval à franchir la ligne d'arrivée.

### Remerciements

La compagnie et l'auteur souhaitent remercier toutes les personnes qui ont aidé à réaliser "Change Horses". L'auteur souhaite remercier tout particulièrement sa femme, Sybille pour ses idées et conseils et sa traduction des règles en Allemand; et remercier également l'équipe d'Eggertspiele pour leur collaboration constructive. Un grand merci à tous les testeurs pour leurs retours qui ont été très appréciés.

Auteur: Bruce Whitehill

Editeur: eggertspiele oHG

Illustrations: Alexander Jung

Edition des règles: Birgit Stolte

Traduction allemande: Sybille Whitehill, "Word for Wort"

Traduction française: LudiGaume, <http://www.ludigaume.net>

Pour plus d'informations sur "Change Horses" et la gamme de produit, voir

[www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de).

### Matériel de jeu

- 1 champ de course avec un tableau des paris (plateau de jeu)
- 6 Certificats de Propriété
- 19 cartes Cheval Sauvage (différentes langues)
- 75 cartes Mouvement (5 jeux de 15 cartes - 5 dos différents)
- 5 cartes Position (« Racing Form »)
- 75 cartes Carottes (5 x 15 carottes , 5 x 10 carottes , 10 x 5 carottes , 10 x 3 carottes , 25 x 2 carottes , 20 x 1 carotte)
- 1 règle du jeu
- 6 chevaux
- 6 étiquettes avec les lettres de A à F (Collez-les sur le dos des chevaux avant la première partie):
- A = jaune; B = orange; C = rouge; D = vert; E = bleu; F = pourpre)

### CHANGE HORSES - Résumé des règles

Avant de débiter la partie, déterminez l'ordre du tour.

Les joueurs, simultanément, sélectionnent 3 cartes de leur main et les place face cachée devant eux sur la table. Quand tous l'on fait, les cartes sont révélées.

1. Au début de votre tour, décidez si vous souhaitez jouer une carte Cheval Farouche.
2. Placez l'une des cartes face visible devant vous sur le tableau des paris.
3. Quand tous les joueurs ont placé leur carte, comptez les chevaux visibles par couleur et déplacez les chevaux dont le total est un nombre impair.
4. Déterminez l'ordre du tour.
5. Au début de votre tour, décidez si vous souhaitez jouer une carte Cheval Farouche.
6. Placez l'une des cartes face visible devant vous sur le tableau des paris.
7. Quand tous les joueurs ont joué leur seconde carte, déplacez les chevaux tel qu'indiqué au point 3.
8. Videz le tableau des paris et retirez les cartes du jeu.
9. Déterminez l'ordre du tour.
10. Chaque joueur sélectionne deux nouvelles cartes de sa main et les place face cachée devant lui sur la table, à côté de la carte encore face visible.
11. Quand tout le monde est prêt, les cartes sont révélées et on répète les étapes de 1 à 10.

La course est terminée dès qu'un cheval franchi la ligne d'arrivée (et que tous les chevaux ont été déplacés si nécessaire) ou dès que tous les joueurs n'ont plus qu'une carte en main.