

LA COURSE DE CHANTILLY

Règle du jeu

1. Avant de démarrer, chaque joueur coche sur sa carte de tiercé ses pronostics sur l'ordre d'arrivée des trois premiers chevaux.
2. Les joueurs choisissent ensemble le nombre de tours à effectuer pour gagner la course. Tous les chevaux prennent le départ, quel que soit le nombre de joueurs.
3. Chaque joueur lance le dé à tour de rôle. Il avance le cheval qu'il veut, dans le but de réussir à gagner son tiercé.

Case CRAVACHE : le cheval va deux fois plus vite, le joueur joue une deuxième fois.

Case DÉVIATION: le joueur passe par le raccourci.

Case CHUTE : le cheval va directement sur la place du 5^e.

Case TRICHE : le cheval retourne au départ.

Fin de la partie et calcul des points

La partie s'arrête quand tous les chevaux ont fait le nombre de tour décidés au départ.

Le ou les joueurs qui ont réussi leur tiercé gagnent 60 points.

Le ou les joueurs qui ont placé 2 chevaux de leur tiercé gagnent 20 points.

Le ou les joueurs qui ont placé 1 cheval de leur tiercé gagnent 10 points.

MON TIERCÉ					
					
1 ^{er}					
2 ^e					
3 ^e					



MON TIERCÉ					
					
1 ^{er}					
2 ^e					
3 ^e					

MON TIERCÉ					
					
1 ^{er}					
2 ^e					
3 ^e					

MON TIERCÉ					
					
1 ^{er}					
2 ^e					
3 ^e					

MON TIERCÉ					
					
1 ^{er}					
2 ^e					
3 ^e					

