



Un jeu de
**Jean-Christophe
& Célestine Bouvier**



RÈGLE ^{1.1} DU JEU



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 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 joueur étant monté sur un cheval le plus récemment s'empare du **jeton premier joueur/ première joueuse** et du paquet de **cartes mouvement**.



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



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

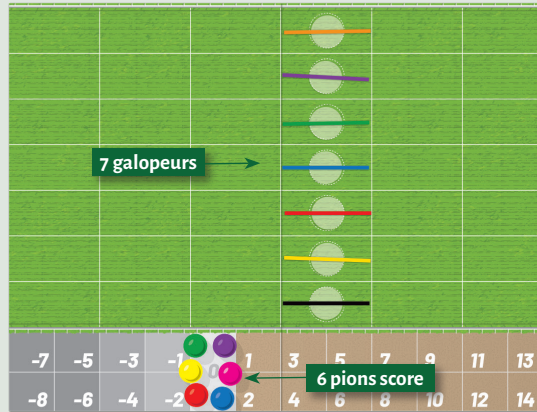


■ Les six **jetons +50** sont empilés sur la case 50 de la piste de score.

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



JOUEUR 2



7 jetons pronostic

JOUEUR 1

Jeton 1^{er} joueur/
1^{ère} joueuse



Cartes mouvement

ticket pronostic

MATÉRIEL

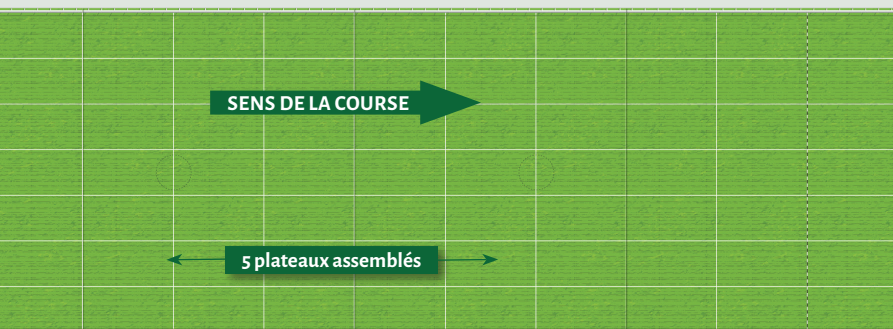
- 5 plateaux pistes
- 7 galopeurs
- 7 trotteurs avec sully
- 16 supports (chevaux et haies)
- 2 haies
- 1 rivière
- 6 jetons +50
- 42 jetons pronostic
- 6 pions score
- 6 tickets pronostic
- 1 jeton premier joueur
- 45 cartes mouvement
- 7 cartes photo-finish

JOUEUR 3

1 2 3 4 5 6 7

JOUEUR 4

1 2 3 4 5 6 7



Cartes photo-finish



11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	37	39	41	43	45	47	49
12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50

Piste de score

JOUEUR 6

1 2 3 4 5 6 7

JOUEUR 5

1 2 3 4 5 6 7

6 jetons +50

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

DÉROULEMENT D'UNE COURSE EN 5 PHASES

1

Le premier joueur choisit la discipline et distribue les cartes

Le joueur en possession du **jeton premier joueur/première joueuse** distribue dans le sens horaire le même nombre de **cartes mouvement** à chaque joueur, de 3 à 7 cartes selon son choix.

Lorsque les règles de base sont maîtrisées, il peut, avant de distribuer les cartes, changer de discipline en passant aux haies, au steeple-chase ou au trot attelé. (règles p.10)

2

Les joueurs font leur pronostic simultanément

Après avoir étudié leurs **cartes mouvement**, les joueurs pronostiquent simultanément 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. *Les amateurs de bluff pourront, s'ils préfèrent, organiser des courses à pronostics cachés. Des caches à imprimer sont disponibles en téléchargement sur notre site www.ticket-gagnant.com.*

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

Exemple

LES PRONOSTICS SUR LES TICKETS

PRONOSTIC GAGNANTS

7 **3** **5**

7 points 5 points 4 points

TRIO ORDRE +5 PTS

TRIO DESORDRE +3 PTS

PLACÉS			PERDANTS			
1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e ou DISOUL.
3 points	3 points	3 points	-1 point	-1 point	-1 point	-2 points

PRONOSTIC GAGNANTS

1 **4** **3^e**

7 points 5 points 4 points

TRIO ORDRE +5 PTS

TRIO DESORDRE +3 PTS

PLACÉS			PERDANTS			
1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e ou DISOUL.
3 points	3 points	3 points	-1 point	-1 point	-1 point	-2 points

PRONOSTIC GAGNANTS

1^{er} **2^e** **2**

7 points 5 points 4 points

TRIO ORDRE +5 PTS

TRIO DESORDRE +3 PTS

PLACÉS			PERDANTS			
1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e ou DISOUL.
3 points	3 points	3 points	-1 point	-1 point	-1 point	-2 points

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 piste 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 et l'ordre des chevaux sur la piste déterminera le classement.

Il n'est pas nécessaire de franchir la ligne tiretée noire et blanche car c'est l'ordre des chevaux sur la piste qui détermine le classement.

Ces **cartes mouvement** sont de trois types :

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.

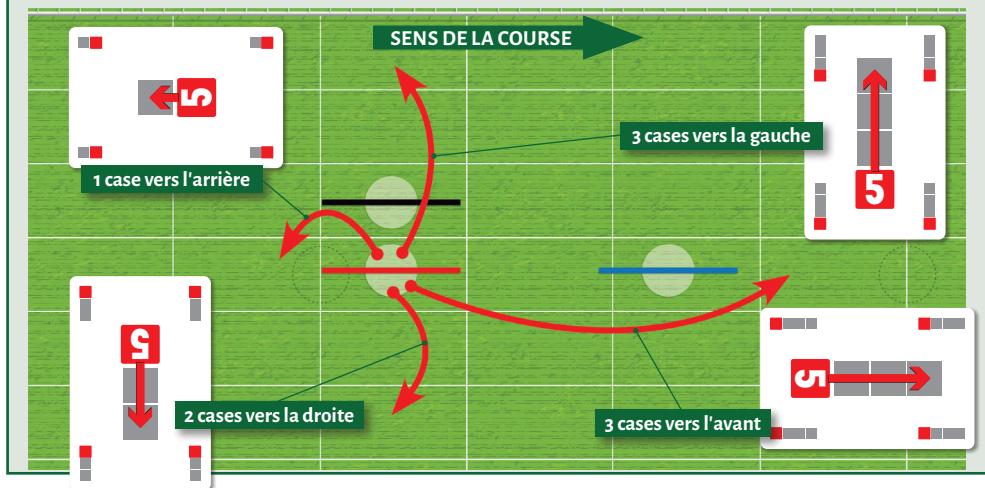
Des déplacements plus courts sont autorisés seulement si le mouvement conduit le cheval en dehors de la piste : dans ce cas le mouvement est interrompu au bord du plateau.

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.

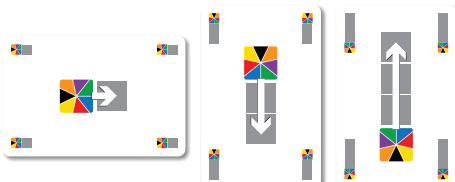
Exemple

QUELQUES EXEMPLES DE MOUVEMENTS POSSIBLES DU CHEVAL ROUGE 5 SELON LES CARTES ET LEUR ORIENTATION



II Les 3 cartes Joker :

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

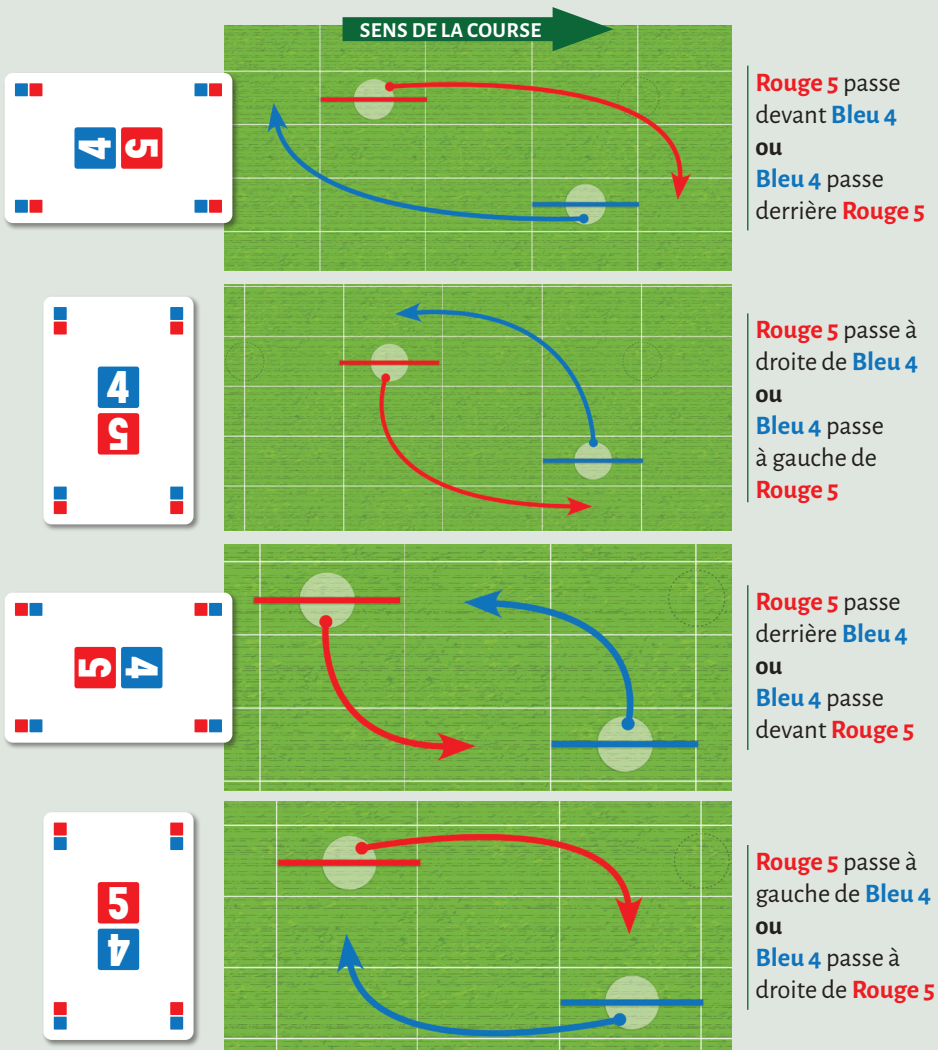


III Les cartes avec deux carrés de couleurs différentes :

- identifient deux chevaux spécifiques par leurs numéro et 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



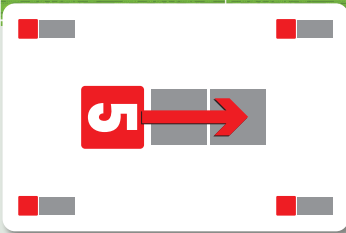
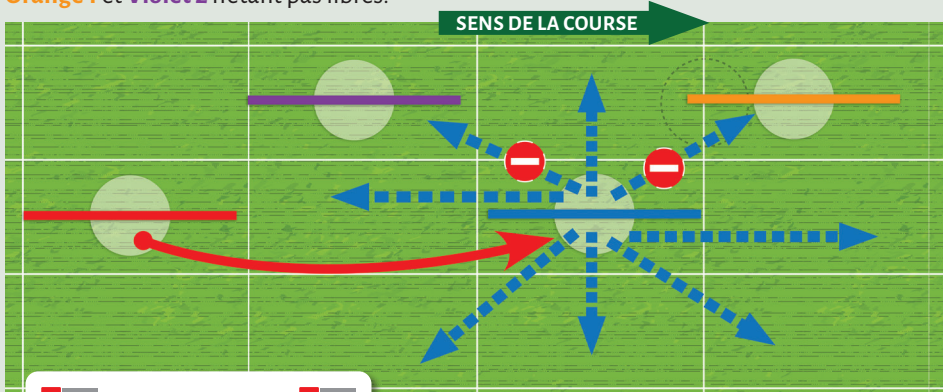
Remarque : si deux chevaux identifiés par une carte sont adjacents (côte à côte ou l'un derrière l'autre) sur la piste, il est possible de jouer cette carte sans déplacer aucun des deux chevaux.



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 et accessibles qui l'entourent, soient 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 remplacé sur une des 6 cases libres autour de lui, les 7^{ème} et 8^{ème} occupées par les chevaux **Orange 1** et **Violet 2** n'étant pas libres.

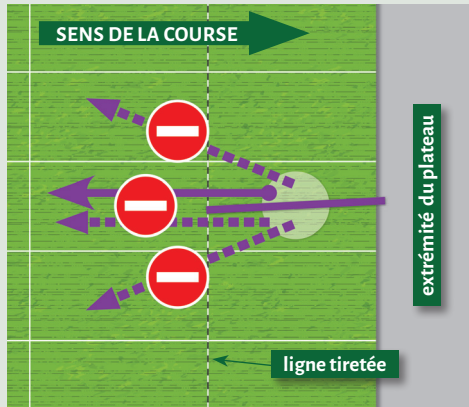


S'il n'y a pas de case libre autour du cheval qui se trouve sur la case de fin de mouvement (autre cheval, limite de piste, haie, rivière, ligne tiritée noire et blanche), alors ce mouvement n'est pas possible : le joueur doit réaliser un autre mouvement avec cette carte ou en choisir une autre.

LA LIGNE TIRÉE NOIRE ET BLANCHE

La ligne tiritée noire et blanche ne matérialise pas la ligne d'arrivée. Elle indique simplement qu'un cheval qui l'a franchie ne peut plus être reculé : il ne peut être déplacé que latéralement. Les autres chevaux peuvent se placer derrière, à gauche ou à droite de ce cheval ou, s'ils viennent prendre sa place, ne le déplacer que dans une des deux cases latérales, à sa gauche ou à sa droite, si elles sont libres.

Remarque : cette ligne tiritée n'est pas nécessairement franchie lors d'une course.



4

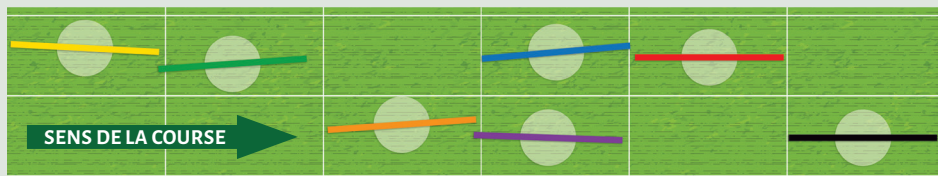
Le premier joueur établit le classement à l'arrivée

Quand toutes les **cartes mouvement** mises en jeu ont été jouées, 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 2^{ème}, 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 3^{ème} de la course. Ici c'est le cheval **Bleu 4** qui est tiré et finit à la 3^{ème} place, le cheval **Violet 2** est donc 4^{ème}.

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



5

Les joueurs décomptent leurs points

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 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**.

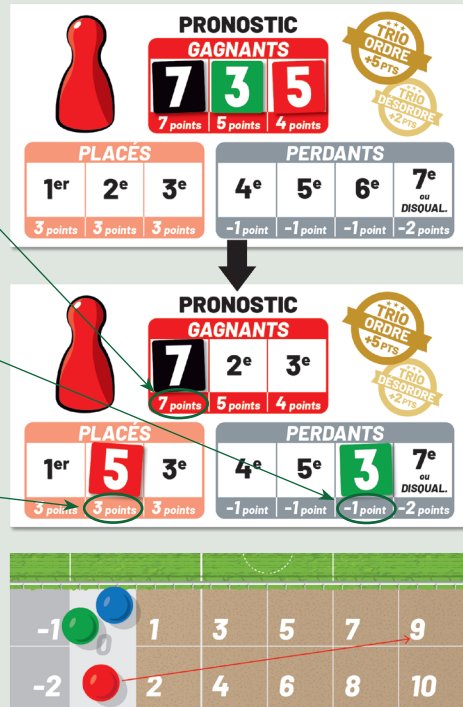
Le résultat de la course est : **7-5-4**
et le cheval **Vert 3** n'est classé que **6^{ème}**.

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 **6^{ème}**, le **jeton vert 3** est descendu sur la case **PERDANTS 6^e** : perte de 1 point.

Le cheval **Rouge 5** est arrivé **2^{ème}** alors qu'il était pronostiqué **3^{ème}**, le **jeton rouge 5** est descendu sur la case **PLACÉS 2^e** : 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 **piens 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 50 points il s'empare d'un **jeton +50** et repart à partir de la case 0 de la piste de score : il additionnera le score de la piste et les 50 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.

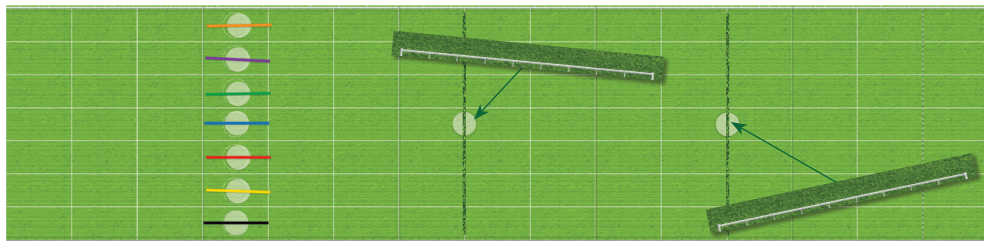
FIN DE PARTIE

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

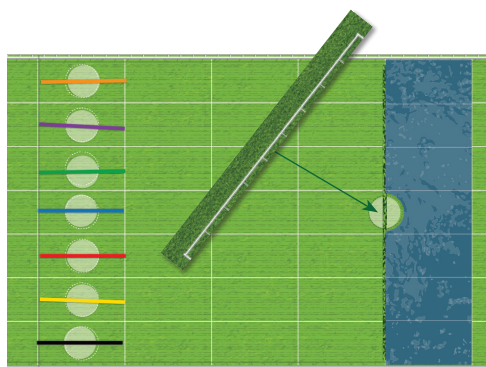
Le premier joueur installe les 2 **haies** et leur support sur les cercles verts en pointillés au milieu de la piste.



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 mouvements vers l'arrière sont stoppés par les haies : un cheval ne peut jamais franchir une **haie** dans un mouvement vers l'arrière, quel que soit le type de **carte mouvement** jouée. Certains mouvements se trouvent donc de fait impossibles ou réduits.

■ Steeple-chase

En plus des **haies**, il faut installer la **rivière** sur la case suivant ou précédant une **haie** pour organiser un steeple-chase. 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 sulky 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 perdent deux points ainsi qu'indiqué sur les **tickets pronostic**.



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

Casaque	Tunique du jockey aux couleurs du propriétaire du cheval.
Discipline	Il existe plusieurs types de courses : <ul style="list-style-type: none">• Plat : les chevaux sont montés par des jockeys, il n'y a pas d'obstacles. Il 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 : <ul style="list-style-type: none">• 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.
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 chez
Jean-Pierre Gauvin



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.



REMERCIEMENTS

Tout d'abord j'adresse un grand merci à Célestine et ses trois sœurs, Camille, Justine et Clara, 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, Oisín 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 essayé 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 dont nous espérons nous montrer dignes.