

Cranio Creations

# HORSE FEVER®

( une fièvre de cheval )

Jadis en 1928, Boss le boss, le plus grand parieur de courses de chevaux de tous les temps, construit vers la fin de sa vie, près de la ville de Horseburg une nouvelle piste rectiligne, idéalement rapide pour lui permettre de trouver et couronner son successeur; Les meilleurs Parieurs des quatre coins du monde acceptèrent le défi et se rendirent à Horseburg, en mettant en jeu leur honneur pour recevoir le titre de Meilleur Parieur de tous les temps.

## Contenu

### 1 Plateau représentant la Piste (a)

#### 109 cartes

- 25 cartes Mouvement (b)
- 18 cartes Action (c)
- 14 cartes Assistant (d)
- 14 cartes Objectif (e)
- 9 cartes Cheval (f)
- 6 cartes Propriétaire d'écurie (g)
- 6 cartes Emprunt (h)
- 12 cartes Personnage (i)
- 1 carte Premier Joueur

Ainsi que 7 cartes « blanches », permettant de personnaliser le jeu.

### 6 Pions Chevaux

#### 2 dés Sprint

#### Jetons

- 1 Tableau noir (l)
- 24 jetons Pari (m)
- 34 jetons Points Victoire
- 16 de 1 P.V., 7 de 3 P.V., 6 de 5 P.V., 5 de 10 P.V. (n)
- 1 jeton Sablier (o)
- 6 jetons Ecurie (p)
- 6 jetons Cheval (q) (alternative aux pions Chevaux)

#### Billets de banque (r)

- 75 Billets de banque de 100 Danari
- 25 Billets de banque de 500 Danari
- 25 Billets de banque de 1000 Danari

## Horse Fever

Horse Fever est un jeu d'intuition et d'astuce alliant la complexité d'un « Board Game » à l'insouciance des paris, dans le but de passer de bons moments entre amis, qu'ils soient quatre ou quarante.

### Horse Fever offre trois modes de jeu distincts:

Dans le **Board Game** : vous gérez votre écurie, achetez les chevaux, truquez les courses, pariez et accumulez des points de victoire. Les stratégies pour gagner sont nombreuses, mais l'objectif est unique : devenir le Meilleur Parieur de tous les temps.

**Avant d'effectuer votre première partie dans ce mode, nous vous conseillons de vous familiariser avec les mécanismes du jeu, grâce au Family Game.**

Le **Family Game** est indiqué pour les plus jeunes parieurs ou si, hélas, vous n'avez pas assez de temps à disposition pour vous lancer dans une « vraie » partie ; le Family Game permet de jouer une partie rapide sans appliquer l'intégralité des règles.

Le **Party Game** est fantastique pour défier d'innombrables amis dans un tourbillon de cris et d'éclats de rire, il permet ainsi d'animer même les soirées les plus ennuyeuses.



## Board Game

**But du jeu** : chaque joueur représente un riche parieur qui est bien décidé à se faire reconnaître comme étant le plus habile parieur de course de chevaux et gagner le titre de Meilleur Parieur de tous les temps.

Durant un nombre de tours prédéfini (de 3 à 10), les joueurs vont essayer de trouver les meilleurs coups pour placer leurs mises afin de gagner des Points de Victoire (P.V.) et des Danari, l'argent de Horse Fever. Le joueur qui, en fin de partie, a le plus de points victoire, l'emporte.

Pour atteindre leur but, les parieurs sont disposés à trucher les compétitions, à acheter des chevaux et des écuries, à payer des assistants plus ou moins honnêtes, à participer à des ventes aux enchères et même à emprunter à la pègre ; le tout en dilapidant ou en multipliant leur propre patrimoine.

Chaque tour de jeu se divise en 4 phases :

**Phase Achats**, où l'on décide sa propre stratégie en achetant différentes cartes ;

**Phase Paris**, où chaque joueur peut placer ses mises ;

**Phase Course**, où a lieu la véritable compétition ;

**Phase Ventes aux enchères**, dans laquelle les joueurs pourront acheter ou vendre des P.V.

### Préparation

La piste est posée au centre de la table et le tableau noir à côté.

Placer les Billets de banque bien en vue. Pendant toute la durée du jeu, cet emplacement sera nommé : la Banque ; le joueur le plus proche de la Banque sera le banquier, il aura la tâche de donner et de prendre les Danari (D en abrégé), sans tricher... sur ce point financier.

Rassemblez tous les P.V. sur la table près du ban-

quier : ils forment la réserve de P.V.

Trier les cartes par paquets, selon leur dos. Si vous ne l'avez pas encore fait, retirez les cartes vierges et rangez-les dans la boîte du jeu. Pour vos premières parties, nous vous conseillons de ne pas utiliser les cartes marquées du symbole "\*", situé en haut à gauche, et de les remettre dans la boîte du jeu. Ajoutez ces cartes plus complexes dans vos parties futures, lorsque vous vous serez familiarisés avec le jeu. Mélangez chaque paquet de cartes séparément.

Poser le paquet de cartes Mouvement, faces cachées, dans l'emplacement prévu sur le tableau.

Les paquets de cartes Action, Assistant, Cheval, Ecurie, Objectif, Emprunt, doivent être placés faces cachées en face de leur espace respectif, indiqué sur le bord de la piste.

Prendre dans chaque couleur un nombre de jetons Pari égal au nombre de joueurs moins un. Par exemple, si vous êtes cinq joueurs, prendre quatre jetons de Paris bleus, quatre rouges, quatre verts, quatre jaunes, quatre blancs et quatre noirs. Placez ces jetons de paris sur la table de manière à ce qu'ils soient accessibles à tous. Ils forment la réserve de jetons Paris.

Mélanger les 6 jetons Ecurie et les placer au hasard sur le tableau noir, dans les cases de cotation, en commençant par la cotation la plus basse (1:7) et en allant jusqu'à la plus haute (1:2).

Chaque joueur pioche au hasard une carte Personnage. A son tour, il lit à haute voix les capacités de son personnage, décrites dans le livret de règles (page 8) et le banquier lui remet la quantité initiale de Danari qui est indiquée sur sa carte Personnage. Les personnages restants sont rangés dans la boîte du jeu.

Si vous n'avez pas de méthode de prédilection pour déterminer le premier joueur, lancez un dé Sprint et contrôlez le résultat sur le tableau Barage (page 4). L'heureux gagnant prend la carte du premier joueur et les dés Sprint.

. Placer le pion Sablier sur la case du 1er tour (entre 3 et 10). Au début de chaque nouveau Tour, le sablier sera déplacé sur la case de valeur inférieure.

. Poser les six pions Chevaux en début de piste sur le couloir correspondant à leur couleur.

### Chaque tour se divise en quatre phases: Achats, Paris, Course, Vente aux enchères.

Après chaque phase de Vente aux enchères, débute une nouvelle phase d'Achats.

A la fin de chaque tour, la carte Premier Joueur est passée au joueur suivant dans le sens horaire. Ainsi, chaque joueur sera-t-il au moins une fois le premier joueur pendant un tour.

La partie est gagnée par le joueur qui, en effectuant les bons paris et en réalisant la meilleure stratégie, possèdera le plus grand nombre de P.V. à la fin du dernier tour de jeu.

### Chevaux et Écuries

Chaque jeton Ecurie représente une des six écuries du jeu. Lorsque nous indiquons "Écuries", nous nous référons aux jetons Écuries. Lorsque nous indiquons "Chevaux" en général, nous nous référons aux pions Chevaux.

A chaque écurie est associé un pion Cheval de la couleur correspondante.

Nous vous rappelons que dans Horse Fever les joueurs ne sont pas représentés par une couleur ni par des pions, ils sont simplement les parieurs, en bord de piste.

### Les Cotations

A tout moment du jeu, chaque écurie est associée à une cotation, qui peut être 1:2, 1:3, 1:4, 1:5, 1:6 et 1:7 (que l'on lira de la façon suivante : un contre deux, un contre trois, etc.).

La cotation donne une indication sur la rapidité du cheval de chaque écurie. Les chevaux des écuries à cotation haute vont courir plus rapidement que ceux des écuries faiblement cotées.

Les "cotations hautes" sont les trois cotations placées en haut du tableau noir (1:2, 1:3 et 1:4) : elles donnent la plus forte probabilité de victoire aux chevaux associés. À l'inverse, les "cotations basses" sont les trois cotations placées au bas du tableau noir (1:5, 1:6 et 1:7).

Au cours de la partie, les cotations des écuries varient et il est possible que plusieurs écuries aient la même cotation et que quelques cases du tableau de cotation restent vides.

**On joue dans le sens horaire à partir du premier joueur, pour un nombre de tours basé sur le nombre de joueurs et sur le temps que l'on désire consacrer à la partie (tableau 1, pag. 8).**

1.0

## Phase Achats

Lors de cette phase, chaque joueur doit faire **deux** achats distincts. En commençant par le premier joueur, puis en sens horaire, chacun pourra acheter une carte ou passer son tour. Une fois terminé le premier tour d'achats, un second tour est effectué dans le même ordre. Le joueur qui va effectuer un achat peut, s'il le désire, mélanger les paquets de cartes avant de piocher.

### 1.1 Premier tour d'achats

#### ACHETER DEUX CARTES ACTION

Ces cartes permettent de modifier le déroulement normal de la course, en influençant positivement ou négativement les chevaux sur lesquels elles seront jouées.

Verser 400 D à la Banque et piocher 2 cartes Action. Conserver ces cartes en main, sans les montrer aux autres joueurs, jusqu'à la phase Paris.

Cet achat est le seul qui puisse être effectué **deux fois** pendant la même Phase Achats.

#### ACHETER UNE CARTE OBJECTIF

Ces cartes permettent d'obtenir, en fin de la partie, des P.V. supplémentaires.

Verser 400 D à la Banque, piocher 4 cartes Objectif et en choisir une ; les trois autres cartes sont replacées sous le paquet de cartes Objectif. Les cartes Objectif doivent toujours rester face cachée devant soi, afin que tout le monde puisse savoir de combien de cartes on dispose. Il n'est pas possible de révéler aux autres joueurs ses propres cartes Objectif. Les cartes Objectif restent la propriété du joueur qui les a achetées jusqu'à la fin de la partie.

**Vous ne pouvez acheter qu'une seule carte Objectif maximum par Phase Achats.**

#### ACHETER UNE CARTE ASSISTANT

Un assistant permet d'obtenir des avantages financiers permanents.

Verser 400 D à la Banque et piocher 4 cartes Assistant et en choisir une. Les trois autres cartes sont replacées sous le paquet de cartes Assistant. Garder la carte choisie face **visible** devant soi, afin que tous les joueurs puissent en voir les effets. Les cartes Assistant restent la propriété du joueur qui les a achetées jusqu'à la fin de la partie et si rien de particulier n'est précisé, leur effet s'applique à chaque tour.

**Vous ne pouvez acheter qu'une seule carte Assistant maximum par Phase Achats.**

#### ACHETER UNE CARTE CHEVAL

Un cheval permet d'obtenir des avantages pendant chaque course.

Verser 400 D à la Banque, piocher 4 cartes Cheval et en choisir une. Les trois autres cartes sont replacées sous le paquet de cartes Cheval. Garder la carte choisie face visible devant soi, afin que tous les joueurs puissent voir les cartes Chevaux que chacun possède.

**Attention:** vous ne pouvez acheter des cartes Cheval que lorsque vous possédez une ou plusieurs cartes Propriétaire d'écurie.

**Vous ne pouvez acheter qu'une seule carte Cheval maximum par Phase Achats.**

#### ACHETER UNE CARTE PROPRIETAIRE D'ECURIE

Dans la Phase Achats, un joueur peut acheter une des écuries encore libres. Le prix d'une carte Propriétaire d'écurie dépend toujours de sa cotation, c'est-à-dire sur quelle case cotation est positionné le jeton Ecurie au moment de l'achat. Il est toujours possible de vérifier le prix d'une carte Propriétaire d'écurie sur le tableau noir.

Une fois qu'un joueur a choisi l'écurie qu'il souhaite acquérir, il paye à la Banque la valeur indiquée, prend la carte Propriétaire d'écurie de la couleur correspondante et la place devant lui. À partir de cet instant, ce joueur est le propriétaire de l'écurie de cette couleur.

Chaque carte Propriétaire d'écurie rapporte immédiatement 1 P.V. à ce joueur.

**Vous ne pouvez acheter qu'une seule carte Ecurie maximum par Phase Achat.**

Exemple : le pion Ecurie jaune est positionné sur le tableau noir, en face de la case cotation 1:3 (l'écurie jaune est donc cotée à un contre trois). Marc utilise un achat pour l'acheter et il paie à la Banque 1900 D. Il prend la carte Propriétaire d'écurie couleur jaune et la place devant lui. Marc est maintenant le propriétaire de l'écurie jaune.

**Remarque :** Un joueur n'est pas obligé de parier sur une Ecurie dont il est le propriétaire.

#### PASSER

Au lieu d'effectuer un achat, un joueur peut choisir de passer, c'est-à-dire de ne piocher aucune carte. Il reçoit alors 400 D de la Banque. Il est possible de passer deux fois au cours de la même phase Achats.

#### PRENDRE UNE CARTE EMPRUNT

Il est également possible d'utiliser un de ses achats pour faire un emprunt et obtenir des Danari. Dans Horse Fever, il existe deux types d'emprunts : la Banque et le Pègre, les deux devant être restitués, avec leurs intérêts respectifs, à la fin de la partie. La carte Emprunt doit être placée devant soi avec le coté choisi (Banque ou Pègre) face visible.

#### ACHAT ET VENTE (TRANSACTION)

Il est possible d'utiliser un de ses achats pour obtenir une carte d'un autre joueur. Le vendeur doit être d'accord, sinon la transaction ne peut pas avoir lieu.

Lors d'une transaction pour une carte Objectif, puisqu'elles ne peuvent pas être révélées aux autres joueurs, c'est le vendeur qui décide quelle carte Objectif il va vendre à l'acheteur.

A tout moment, il est possible de demander si quelqu'un d'autre est disposé à acheter et/ou vendre une carte.

Le prix auquel sont vendues les cartes entre les joueurs est fixé au double de la valeur d'achat de la carte.

Les cartes Action ne peuvent pas être achetées par d'autres joueurs.

### 1.2 Deuxième tour d'achats

Toujours à partir du premier joueur et en continuant dans le sens horaire, les joueurs effectuent un deuxième achat. Les cartes Action sont les seules à pouvoir être achetées deux fois dans le même tour.

### 1.3 Ligne de départ

En commençant par le premier joueur, tous ceux qui possèdent des cartes Cheval, peuvent les montrer face visible.

Il n'est possible de poser une carte Cheval que dans un box portant la couleur d'une écurie dont le joueur est propriétaire. Si le joueur possède plus d'une écurie, il peut choisir dans laquelle il veut poser chaque carte Cheval qu'il possède.

Il n'est pas possible de poser plus d'une carte Cheval sur la même écurie ; si un joueur a deux chevaux, mais une seule écurie, il doit choisir quelle carte Cheval il révèle. Si aucune carte Cheval n'est posée sur un box, le cheval de cette écurie n'a pas de capacité spéciale.

2.0

## Phase Paris

Durant cette phase, tous les joueurs peuvent faire leurs paris et truquer la prochaine course.

### 2.1 Premier pari

A partir du premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur **est obligé** d'effectuer un pari sur un cheval, en respectant la valeur de Pari Minimum.

#### Le Pari Minimum

Le montant minimum qu'un joueur peut parier, appelé Pari Minimum, est égal à 100 fois le nombre de P.V. qu'il possède.

**Exemple:** Si un joueur a 5 P.V. son Pari Minimum est de 500 D, c'est-à-dire **chaque** Pari qu'il fait doit être **au moins** de 500 D.

**Attention:** Si un joueur n'a pas de Danari pour couvrir son Pari Minimum il perd 2 P.V. S'il n'a pas 2 P.V. il perd la partie.

#### Comment faire un Pari

Le joueur décide sur quel cheval il souhaite parier et il prend en réserve un jeton Pari de la couleur correspondante, s'il y en a à disposition.

Le joueur décide combien miser sur le cheval choisi, tout en respectant son Pari Minimum. Il place les Danari **devant lui**, et il y pose le jeton Pari.

**Chaque jeton Pari a deux côtés qui indiquent les deux types de paris: Gagnant ou Placé.**

#### Pari Gagnant



Indique que le joueur remporte son pari seulement si le cheval sur lequel il a misé arrive à la **première place**. Remporter un pari Gagnant permet au joueur d'obtenir **3 P.V.** et fait gagner des Danari en fonction de la cotation de l'écurie sur laquelle il a misé.

**Exemple:** L'écurie rouge est coté 1:4. Titouan prend un Jeton Pari rouge, pose 200 D devant lui et place le jeton Pari avec le côté Gagnant face visible sur les Danari. Il a donc parié 200 D sur le rouge, Gagnant. A la fin de la course, le cheval rouge arrive premier Titouan a fait le bon pari. L'écurie rouge étant cotée 1:4 il reçoit de la Banque 800 D. **(Les Danari misés sont considérés comme la propriété de la Banque et non celle du joueur, donc Titouan reçoit 600 D de la Banque et reprend les 200 D qu'il avait misés : 200 D + 600 D = 800 D).** De plus, il reçoit 3 P.V. de la réserve.

Si le Cheval rouge était arrivé deuxième, Titouan aurait perdu les 200 D pariés et il n'aurait reçu aucun P.V.

#### Pari Placé



Indique que le joueur remporte son pari si le cheval sur lequel il a misé arrive en première, deuxième ou troisième position. Remporter un pari Placé permet au joueur d'obtenir **1 P.V.** et de **doubler** les Danari misés, indépendamment de la cotation de l'écurie.

**Exemple :** L'écurie bleue est cotée 1:5. Lorenzo prend un jeton Pari bleu, pose 300 D devant lui et place dessus le jeton Pari avec le côté Placé, face visible. Il a donc parié 300 D sur le bleu, Placé. A la fin de la course le cheval bleu arrive troisième : Lorenzo a réussi son pari. Comme c'est un pari Placé, la cotation de l'écurie bleue n'est pas importante, Lorenzo double sa mise, en recevant 600 D. **(les Danari misés appartiennent à la Banque et pas au joueur, donc Lorenzo reçoit effectivement 300 D de la Banque et reprend les 300 D qu'il avait misés : 300 D + 300 D = 600 D).** De plus, Lorenzo reçoit 1 P.V. de la réserve.

Si le cheval bleu était arrivé premier ou deuxième, cela ne ferait aucune différence pour Lorenzo et il aurait gagné 600 D et 1 P.V. S'il était arrivé quatrième, cinquième, ou sixième, Lorenzo aurait perdu les 300 D misés.

### 2.2 Truquer la course

A partir du premier joueur, ceux qui possèdent des cartes Action peuvent les jouer pour essayer de modifier à leur avantage le déroulement de la course.

Chaque carte Action doit **toujours** être jouée derrière un seul cheval. Pour ce faire, il faut poser sa carte Action derrière le couloir de la couleur correspondante au cheval que l'on va influencer.

Les cartes Action doivent toujours être placées face **cachée**. Il est possible de les jouer sur n'importe quel cheval et il n'y a pas de limite au nombre de cartes Action pouvant être jouées sur un même cheval, ni sur le nombre de chevaux que l'on veut influencer.

Ces cartes sont jouées une à la fois. Après qu'un joueur a posé sa carte Action, c'est à son voisin de gauche d'en jouer une et ainsi de suite. Si un joueur ne possède pas de cartes Action, il passe son tour. On continue à poser des cartes Action faces cachées jusqu'à ce que chaque joueur ait joué toutes les cartes Action qu'il possède. **Il n'est pas possible d'en conserver pour le tour suivant.**

Les effets des cartes Action sont expliqués en détail à la fin de la règle.

### 2.3 Deuxième pari

Lorsque toutes les cartes Action ont été jouées, tous les joueurs peuvent faire leur deuxième pari, à partir du joueur à la droite du premier joueur et en **sens inverse des aiguilles d'une montre**.

**Attention:** pendant le second pari, le premier joueur parie en dernier.

Pour ce pari, il faut également respecter la valeur de Pari Minimum.

Le second pari n'est pas obligatoire, il peut être passé.

Il est possible de parier deux fois sur le même cheval, à condition que les deux paris ne soient pas du même type (interdit de parier deux fois Gagnant sur le rouge, par exemple).

3.0

## Phase Course

### 3.1 Découvrir les cartes Action

Toutes les cartes Action des joueurs sont retournées derrière les chevaux, puis il faut en vérifier les effets.

Le tas de cartes Mouvement est mélangé et placé sur l'emplacement prévu du tableau noir.

### 3.2 Course

Pendant la course, on utilise les pions Cheval qui représentent le cheval qui court dans ce couloir.

. Si aucune carte Cheval n'a été jouée, c'est le canasson (cheval sans aptitude, possédé par chaque écurie) qui court.

. Si une carte Cheval a été jouée, c'est le cheval représenté par cette carte qui court.

La course se compose d'une série de rounds (généralement entre 4 et 7) qui se répètent jusqu'à ce que tous les pions Cheval soient placés sur le classement, c'est-à-dire jusqu'à ce que tous les chevaux soient arrivés.

Chaque round se compose d'une carte Mouvement et d'un lancer de dés Sprint.

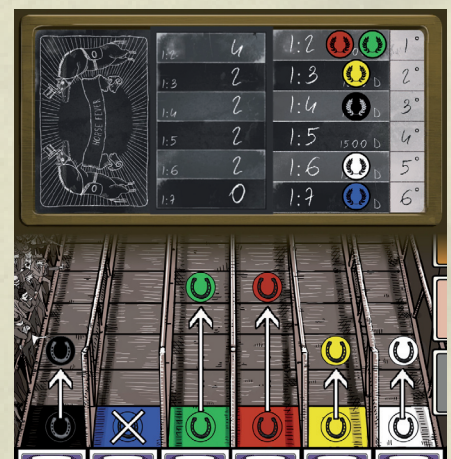
### Round de course

Le premier joueur retourne la première carte Mouvement du jeu et la place dans l'espace Mouvement, sur le tableau noir. Sur chaque carte se trouve une série de numéros, de 0 à 4. Ces numéros indiquent le nombre de cases dont devront avancer tous les chevaux des écuries qui correspondent à la cotation. En effet, à côté de chaque numéro, est indiqué une cotation de référence.

Les mouvements peuvent être effectués dans n'importe quel ordre ; pour des raisons de jeu, ils sont considérés comme étant effectués **simultanément**.

Exemple : l'écurie rouge et la verte sont cotées 1:2, la jaune est cotée 1:3. On tourne la carte Mouvement qui indique la valeur 4 en correspondance de la cotation 1:2, tandis qu'en correspondance de la cotation 1:3, la valeur 2 est indiquée. Les pions Cheval des écuries verte et rouge vont avancer sur la piste de 4 cases et la jaune de 2 cases.

Après avoir bougé tous les pions Cheval comme indiqué sur la carte Mouvement, le premier joueur lance les dés Sprint et en applique les effets.



### Classement

A la fin de chaque round de course, il faut contrôler s'il y a des pions Cheval qui ont dépassé la ligne d'arrivée, auquel cas ils sont... arrivés !

Le premier cheval arrivé est déplacé sur le classement, en face de la case 1er, le deuxième en face de la case 2ème etc.

Si, à la fin d'un round de course, il y a plus d'un cheval arrivé, il faut déterminer lequel est arrivé en premier, en suivant les règles **Ligne d'arrivée** et **Photofinish**.

**Départ, Sprint, Ligne d'arrivée, Photofinish**

**Départ**

Le départ d'une course correspond à la première carte Mouvement qui est retournée.



**Sprint**

Après les déplacements indiqués sur chaque carte Mouvement, le premier joueur doit tirer les dés Sprint et appliquer leurs effets. Les couleurs indiquées sur les dés désignent quel pion cheval peut faire un sprint, c'est-à-dire quel pion doit bouger d'une case supplémentaire. Si sur les deux dés apparaît la même couleur, le pion cheval correspondant avance quand même, mais d'une seule case. Si c'est la couleur d'un cheval qui apparaît et qui se trouve déjà sur le classement le sprint est perdu.



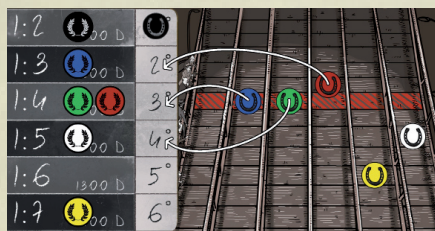
**Ligne d'arrivée**

Elle est représentée par la première case noire sur la piste. Chaque cheval qui atteint ou dépasse la ligne d'arrivée est considéré comme étant arrivé. Les chevaux qui parcourent plusieurs cases en plus de la ligne d'arrivée sont "arrivés avant" les autres dans le classement. Il y a une infinité de cases au delà de la ligne d'arrivée.



**Photofinish**

Si un ou plusieurs chevaux passent la ligne d'arrivée avec le même nombre de cases, il faut contrôler qui gagne avec le Photofinish. Entre deux chevaux, c'est celui qui a la cotation la plus haute qui gagne le Photofinish. Si leurs écuries ont la même cotation, le premier joueur décide de l'ordre d'arrivée des chevaux.



**3.3 Paiements**

A tour de rôle, en partant du premier joueur, chaque joueur déclare quels paris il a gagnés et lesquels il a perdus, et si une ou plusieurs des écuries dont il est le propriétaire s'est placée à la première, deuxième ou troisième place. Le banquier retire les Danari perdus (et les remet à la Banque!) et donne aux joueurs leurs lots, en fonction des paris remportés. De plus, il doit donner les P.V. et les lots (en Danari) gagnés par les écuries des joueurs (600 D à l'écurie première au classement, 400 D à la deuxième et 200 D à la troisième).

C'est à ce moment-là que les joueurs peuvent recevoir et donner les Danari d'éventuelles cartes Assistant et/ou Cheval.

**Attention:** si un joueur n'a pas de Danari pour payer, il perd 2 P.V. S'il n'a pas 2 P.V. il perd la partie.

**3.4 Nouvel ordre des cotations**

Une fois les paiements terminés, il faudra décider le nouvel ordre des cotations, en mettant en relation les cotations initiales de chaque écurie et le classement des chevaux. Les cotations de chaque écurie peuvent varier de trois façons.

. Si le cheval sur le classement se trouve plus haut que le pion Ecurie de sa couleur, on déplace le pion Ecurie d'une case Cotation vers le haut.

. Si le cheval sur le classement se trouve plus bas que le pion Ecurie de sa couleur, on déplace le pion Ecurie d'une case Cotation vers le bas.

. Si le cheval sur le classement se trouve à la même hauteur que le pion Ecurie de sa couleur, le pion Ecurie reste sur la même Case Cotation.

**Pour éviter toute confusion, il est préférable de commencer par le cheval qui est le premier du classement, puis de continuer avec le deuxième et ainsi de suite.**



4.0

**Phase Vente aux enchères**

Dans cette phase, les joueurs vont vendre et acheter des P.V. grâce aux deux types de mise : on effectue d'abord une vente aux enchères à la baisse pour vendre des P.V. à la Banque, puis une vente aux enchères à la hausse pour acheter des P.V. à la Banque.

**4.1 Vente aux enchères à la baisse**

La Banque offre des Danari au joueur qui est disposé à vendre (**donc à perdre**) un P.V. pour un montant plus bas. **La Banque achète un seul point de victoire à chaque phase Vente aux enchères.**

A partir du premier joueur, la Banque offre 1000 Danari pour acheter à un joueur 1 P.V. Si le joueur refuse, il sort de la vente aux enchères et ne peut plus y participer. C'est ensuite au second joueur d'accepter ou de refuser l'offre, et ainsi de suite dans le sens horaire. Quand un joueur accepte l'offre, celle-ci baisse automatiquement de 100 D. La vente aux enchères se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé, sauf un. Ce dernier reçoit alors les Danari de la Banque, en échange d'un de ses P.V. Il est possible qu'aucun joueur n'accepte l'offre, auquel cas la vente aux enchères se termine.

**Attention:** Il n'est pas possible de vendre les P.V. liés aux propriétaires d'écuries.

**Exemple :** Titouan est le premier joueur, suivi de Frédéric, Victoire et Gabriel. La Banque offre à Titouan 1000 D contre 1 P.V. Titouan accepte. C'est alors à Frédéric qui se trouve à sa gauche, ce dernier décide de ne pas vendre 1 P.V. Il passe donc et ne peut plus participer à cette vente aux enchères. Puis, c'est au tour de Victoire, qui accepte l'offre, ce qui la fait descendre à 900 D. Gabriel décide de passer. C'est de nouveau à Titouan qui offre 800 D. Frédéric a passé, donc il est sauté et la parole re-vient à Victoire, qui baisse le prix à 700 D. Comme Gabriel a passé, c'est à nouveau à Titouan, qui ne souhaite pas renoncer à 1 P.V. contre 600 D. La vente aux enchères a été gagnée par

Victoire qui **doit** maintenant rendre 1 P.V. dans la réserve en échange de quoi, elle reçoit 700 D de la Banque.

**4.2 Vente aux enchères à la hausse**

La Banque vend un P.V. au joueur qui fait la meilleure offre. **La Banque vend un seul point de victoire par phase Vente aux enchères.**

A partir du premier joueur, la Banque met en vente 1 P.V. au prix de 1000 Danari. Si le joueur refuse, il sort de la vente aux enchères et ne peut plus y participer. C'est ensuite au second joueur d'accepter ou de refuser l'offre, et ainsi de suite dans le sens horaire. Quand un joueur accepte l'offre, celle-ci monte automatiquement de 100 D. La vente aux enchères se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé, sauf un. Ce dernier paie alors à la banque la somme mise, et il reçoit en échange 1 P.V. de la Banque. Il est possible qu'aucun joueur n'accepte l'offre, auquel cas la vente aux enchères se termine.

**4.3 Fin du tour**

Après la Phase Vente aux enchères, le tour se termine. Le premier joueur passe la carte Premier Joueur et les dés Sprint au joueur qui se trouve à sa gauche. Le sablier est reculé d'une case. Un nouveau tour commence, avec un nouveau premier joueur qui commence une nouvelle phase Achats. Lorsque le dernier tour se termine, on passe à la phase finale.

5.0

**Phase Finale**

**5.1 Restitution des emprunts**

Les joueurs qui ont pris une carte Emprunt **doivent** la restituer à la banque, avec le montant de Danari dû. Si un joueur n'a pas assez de Danari pour restituer un emprunt, il a automatiquement perdu. Ses P.V. ne sont pas calculés. Dans le décompte des objectifs, aucune de ses cartes ne sera prise en compte.

**5.2 Calcul des P.V.**

A tour de rôle, les joueurs vont montrer leurs cartes Objectif en les déposant devant eux, tandis que les objectifs qui n'ont pas été atteints et les doubles doivent rester cachés. Chaque joueur déclare combien de P.V. il a remporté durant la partie. Le joueur avec le plus de P.V. est le vainqueur : il peut se parer avec orgueil du titre de Meilleur Parieur de tous les temps (jusqu'à la prochaine partie !). Si la partie est ex-aequo lancer un dé Sprint et confronter la couleur tirée d'après le tableau des résultats ex-aequo.

**Vert:** Le joueur à qui il manque les plus de dioptries l'emporte.

**Bleu:** Le joueur le plus lourd l'emporte.

**Rouge:** Le joueur avec le plus de boutons sur le visage l'emporte.

**Noir:** Le joueur le plus petit l'emporte.

**Blanc:** Le joueur qui arrive à faire le plus de flexions sur une seule main l'emporte.

**Jaune:** Le joueur qui touche en premier le logo Cranio Créations sur le recto de la boîte de Horse Fever l'emporte.

Tableau des résultats ex aequo

## Family Game

**But du jeu :** Chaque joueur incarne un riche parieur, bien décidé à être reconnu comme étant le plus habile des parieurs de courses de chevaux et à gagner le titre tant convoité de « Meilleur Parieur de tous les temps ».

Dans un nombre pré-établi de courses, les joueurs vont essayer de faire les meilleures mises pour gagner des Points de Victoire (P.V.) et des Danari (l'argent de Horse Fever).

Le joueur qui à la fin de la partie possèdera le plus grand nombre de Points de Victoire sera vainqueur.

Le Family Game est recommandé pour les plus jeunes parieurs ou si, hélas, vous n'avez que peu de temps à disposition pour vous lancer dans une « vraie » partie.

**Avant de vous attaquer à la version Board Game, nous vous conseillons de commencer par le Family Game afin de vous familiariser avec les mécanismes de base de Horse Fever.**

### Préparation

. Positionner la piste au centre de la table et le tableau noir à côté.

. Mettre les billets de banque bien en vue, l'endroit où se trouvent les billets est appelé la Banque ; le joueur plus proche de la Banque est le banquier, il est chargé de distribuer et prendre les Danari (qui seront abrégés avec le symbole D dans la suite de la règle), et cela sans tricher.

. Positionner tous les P.V. sur la table près du banquier, cela sera la réserve des P.V. Chaque joueur reçoit 1 P.V. de départ.

. Sélectionner dans la pile de cartes Action, les cartes Action de base et poser le jeu de cartes sur l'emplacement prévu sur la piste.

. Séparer toutes les cartes selon leur type. Dans le Family Game vous aurez seulement besoin des cartes Action, Mouvement, Propriétaire d'écurie et Personnage. Rangez les cartes blanches dans la boîte du jeu. Enlever du jeu les cartes Personnage qui ont le symbole "X".

. Mélanger toutes les piles séparément.

. Positionner la pile de cartes Mouvement dans l'espace spécial du tableau noir.

. Positionner la pile de cartes Action faces cachées sur l'emplacement prévu sur la piste.

. Chaque joueur pioche au hasard une carte Personnage qu'il dévoile en la déposant devant lui. A son tour, il lit à haute voix l'aptitude de son personnage qui est précisée dans la règle (page 8) et le banquier lui donne la quantité initiale de Danari, indiquée sur chaque carte Personnage. Les autres cartes Personnage sont rangées dans la boîte du jeu.

. Prendre un nombre de jetons Pari correspondant au nombre de joueurs moins un, pour chaque couleur (exemple : avec cinq joueurs, prendre quatre jetons Pari bleus, quatre rouges, quatre verts, quatre jaunes, quatre noirs et quatre blancs) et les placer sur la table à un endroit accessible de tous. Ils forment la réserve des jetons Pari.

. Mélanger les 6 pions Ecurie et les mettre au hasard, un à la fois, sur le tableau noir, dans les cases des cotations, en commençant par la cotation la plus basse (1:7) et en montant jusqu'à la plus haute (1:2).

. Lancer un dé Sprint et contrôler le résultat sur le tableau des ex-aequo (page 4) pour déterminer le premier joueur. Celui-ci prend la carte Premier Joueur et les dés Sprint.

. Positionner le sablier sur la case du 1er tour.

. Positionner les six pions Cheval sur la piste, chacun dans le couloir correspondant à sa couleur.

### Introduction

Le jeu se déroule en sens horaire à partir du premier joueur, pour un nombre de tours variable en fonction du nombre de joueurs et de la durée souhaitée (voir tableau 1, page 8). Chaque tour se compose de 4 phases: Distribution des cartes, Paris, Course et la Phase Finale. Maintenant vous devez lire les deux chapitres Cheval, Ecurie et Cotations à la page 2

**Phase Distribution des cartes :** mélanger le jeu de cartes Action de base et en distribuer 2 par joueur. Les joueurs les gardent face cachée devant eux jusqu'au moment de leur utilisation, dans la phase Paris.

**Phase Paris :** en ce qui concerne cette phase, se reporter à la phase Paris, page 3.

**Phase Course :** En ce qui concerne cette phase, se reporter à la phase Course, page 3.

**Phase Finale :** le premier joueur passe la carte Premier Joueur et les dés Sprint au joueur qui se trouve à sa gauche. Le pion Sablier est déplacé d'une case ; s'il arrive sur le dernier tour établi par les joueurs, c'est le début de la fin du jeu ; dans le cas contraire, nouveau tour débute. Le nouveau premier joueur commence alors une nouvelle phase Distribution des cartes.

**Fin du jeu :** à partir du premier joueur, chacun compte ses P.V., le gagnant est celui qui en a le plus.

En cas d'égalité le vainqueur est le joueur ayant la plus grande quantité de Danari ; si l'égalité persiste, lancer un dé sur le tableau des résultats ex-aequo (voir page 4).

## Party Game

Horse Fever dispose d'un mode de jeu adapté à un nombre de joueurs potentiellement **infini**, avec un mécanisme simple et intuitif. Vous pouvez ainsi animer une fête avec un jeu de groupe amusant et passionné.

**Nous vous conseillons de jouer au Party Game seulement après avoir joué au Board Game ou au Family Game.**

**But du jeu :** le but principal du Party Game est... de s'amuser ensemble.

### Préparation

. Positionner la piste au centre de la table.

. Placer les Danari sur un point bien visible de tous, ce dernier sera nommé Banque.

. Mélanger le jeu de cartes Mouvement de base, celles marquées par un "#".

. Distribuer à chaque joueur le même montant de Danari.

. Un joueur à chaque tour est le bookmaker : il ne parie pas mais note les paris des autres joueurs sur une feuille, en recopiant simplement le tableau 4, page 8. De plus il devra jouer le rôle de banquier, c'est à dire donner et prendre les Danari.

**Rappel : à l'intérieur du Jeu de cartes Mouvement de base tous les chevaux vont à la même vitesse et ils ont la même probabilité d'arriver premier.**

. Positionner sur la ligne de départ les pions Cheval ayant la couleur du couloir.

### Déroulement

Tirer au sort le premier joueur à l'aide du tableau des résultats ex-aequo (page 4). Puis, chacun parie sur un Cheval **Placé** et un Cheval **Gagnant**, en communiquant le montant de ses deux paris au bookmaker. Ce dernier va écrire sur le tableau dans la colonne du joueur en question et prendre l'argent du pari.

**Exemple:** Giulia mise 200 D sur le vert, placé, et 300 D sur le noir, gagnant. Le bookmaker marque les deux paris sous la colonne Giulia, dans les croisements vert/placé et noir/gagnant.

Quand tous les joueurs ont misé, le bookmaker tourne les cartes Mouvement une à la fois.

Sur les cartes Mouvement se trouvent six numéros (ne pas considérer les cotations écrites sur la droite des cartes Mouvement). Le numéro plus haut sur la carte, indique le nombre de cases que le Cheval devra parcourir dans le couloir le plus à gauche (le premier couloir), le deuxième numéro indique le mouvement du cheval du deuxième couloir et ainsi de suite.

Le bookmaker continue à tourner les cartes et à déplacer les chevaux, jusqu'à ce que tous soient arrivés.

La ligne d'arrivée est représentée par la première case noircie sur la piste.

Les chevaux qui parcourent plusieurs cases au delà de la ligne d'arrivée sont considérés comme étant "arrivés avant" les autres, dans le classement.

Si un ou plusieurs chevaux passent la ligne d'arrivée avec le même nombre de cases, c'est le bookmaker qui décide lequel est arrivé avant l'autre (en essayant de ne pas trop se laisser influencer par les autres joueurs...).

**Rappel :** Tous les mouvements des chevaux sur la même carte Mouvement sont considérés comme étant simultanés.

Petit à petit, les chevaux arrivent, et le bookmaker les enlève de la piste en notant l'ordre d'arrivée.

En regardant l'ordre d'arrivée, le bookmaker paie les **placés le double de la mise et les gagnants six fois la mise.**

Une fois que la première course est terminée, le premier joueur passe la carte Premier Joueur à sa gauche. Le nouveau Bookmaker est le joueur qui a gagné le plus, lors du dernier tour de Paris.

Le nombre total de courses dépend uniquement de la décision des joueurs.

### Fin du jeu

La partie s'arrête simplement lorsque les joueurs sont fatigués ou qu'ils ne réussissent plus à aller de l'avant.

## Cartes Action



Les cartes Action servent à influencer le résultat de la course. Elles sont jouées face cachée derrière le couloir sur lequel elles doivent agir. Elles seront révélées juste avant le départ, pour pouvoir appliquer leurs effets.

Les cartes Action sont de trois types : les cartes négatives (**rouges**) ralentissent le cheval ; les cartes positives (**vertes**) donnent de l'impulsion au cheval ; les cartes Spéciales (**grises**).

Les effets d'une carte Action (repérés par les symboles) s'appliquent toujours à la place de ceux d'une carte Cheval. Donc, dans le cas d'un même symbole sur les cartes Action et Cheval, on ne prend en compte que celui de la carte Action, ce dernier pouvant être positif ou négatif.

En bas à gauche de chaque carte Action, se trouve une lettre, qui permet d'obtenir une résolution simplifiée des cartes Action. Si dans un couloir se trouvent deux cartes Action, une positive (verte) et une négative (rouge), avec la même lettre en bas à gauche, elles sont défaussées et leurs effets sont ignorés. Deux cartes de la même couleur, même si elles ont la même lettre ne s'annulent pas.

**Exemple:** Dans le couloir jaune il y a Magna Fortuna (positive, marquée avec la lettre C), Aqua Malefica (négative, marquée avec la lettre C) et Herba Magica (positive, marquée avec la lettre A). Magna Fortuna et Aqua Malefica portent toutes les deux la lettre C, elles sont donc exclues et doivent être défaussées. Seule la carte Herba Magica applique alors son effet sur l'écurie jaune pour cette course.

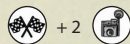
### Cartes Action positives

#### FLAGELLUM FULGURIS



Lors d'un sprint, le cheval avance d'une case supplémentaire. Cette carte est cumulative avec toutes les cartes qui ont le symbole =2

#### FUSTIS ET RADIX



Lorsque le pion Cheval franchit la ligne d'arrivée, il avance de deux cases supplémentaires par rapport à celle sur laquelle il s'est arrêté, avant de lancer les dés Sprint.

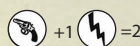
En cas d'égalité avec un ou plusieurs chevaux, c'est ce cheval qui l'emporte automatiquement au Photofinish, même si sa cotation est plus basse.

#### MAGNA VELOCITAS



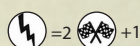
Au départ, le cheval se déplace de quatre cases au lieu du nombre indiqué sur la carte Mouvement.

#### FORTUNA BENEVOLA



Au départ, le cheval avance d'une case supplémentaire par rapport à ce qui est indiqué sur la carte Mouvement. Lors d'un sprint, le cheval avance de deux cases au lieu d'une.

#### HERBA MAGICA



Lors d'un sprint, le cheval avance de deux cases au lieu d'une.

Lorsque le cheval franchit la ligne d'arrivée, il avance d'une case supplémentaire par rapport à celle sur laquelle il s'est arrêté, avant de lancer les dés Sprint.

#### VIGOR FERREUM



Lorsqu'on révèle une carte Mouvement, si le cheval se trouve en dernière position (seul ou à égalité avec d'autres chevaux), il avance de quatre cases sans tenir compte du nombre de cases indiqué sur la carte Mouvement. Cet effet ne s'applique pas au départ.

### Cartes Action négatives

#### GLOBUS OBSCURUS



Au départ, le cheval reste à l'arrêt au lieu d'avancer du nombre de cases indiqué par la carte Mouvement.

#### SERUM MALEFICUM



Lors d'un sprint, le cheval n'avance d'aucune case et reste à l'arrêt. Le cheval ne peut pas faire de sprint.

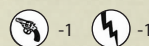
#### XIII



Lorsque le cheval franchit la ligne d'arrivée, il s'arrête immédiatement mais peut encore avancer lors du sprint si sa couleur est tirée par les dés.

En cas d'égalité avec d'autres chevaux, il perd automatiquement le Photofinish.

#### AQUA PUTRIDA



Au départ, le cheval avance d'une case de moins par rapport à ce qui est indiqué sur la carte Mouvement.

Lors d'un Sprint, le Cheval se déplace d'une case en moins.

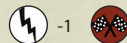
**Attention :** un cheval ne peut jamais reculer.

#### FELIS INFERNALIS



Lorsqu'on révèle une carte Mouvement, si le cheval est en première position (seul ou à égalité avec d'autres chevaux), il reste sans bouger au lieu d'avancer du nombre de cases indiqué. Cet effet ne s'applique pas au départ.

#### VENENUM VENEVICUM



Lors d'un sprint, le cheval se déplace d'une case en moins.

Lorsque le cheval franchit la ligne d'arrivée, il s'arrête immédiatement mais peut encore avancer lors du sprint si sa couleur est tirée par les dés.

### Cartes Action spéciales

#### ALFIO ALLIBRATORE



Lorsque cette carte est révélée, la cotation de l'écurie monte de deux niveaux. Exemple : si elle était cotée 1:4, elle monte à la cotation 1:2.

#### FRITZ FINDEN



Toutes les cartes Action négatives jouées sur le cheval sont défaussées. Elles n'ont aucun effet dans cette course.

#### ROCHELLE RECHERCHE



Toutes les cartes positives jouées sur le cheval sont défaussées. Elles n'ont aucun effet dans cette course.

#### STEVEN STING



Lorsque cette est révélée, la cotation de l'écurie descend de deux niveaux. Exemple : si elle était coté 1:2, elle descend à la cotation 1:4.

#### ARMAND AMÉNDE



Tous les joueurs qui ont parié sur le cheval donnent à la Banque 400D, lors de la phase Paiements, même ceux qui ont perdu leur pari.

#### BOSS



Les paris gagnés sur ce cheval rapportent un P.V. supplémentaire (c'est-à-dire 4 P.V. pour un pari gagnant et 2 P.V. pour un pari placé).

## Carte Assistant



Les cartes Assistant apportent aux joueurs une aide financière permanente et sûre, pour les aider pendant la Course. Sans aucune différence de spécification, une carte Assistant a effet pendant toute la durée de la partie et uniquement sur le joueur qui l'a achetée. Elles doivent être dévoilées aussitôt après l'achat.

#### ADALBERT

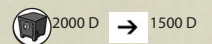


#### DIPLOMATITSCH

#### Le planificateur diplomatique

Il permet d'avoir une réduction de 300 D pour l'achat des cartes Objectif. Acheter une carte Objectif coûte alors 100 D, (400 D - 300 D). La réduction est aussi valable lorsque l'on achète une carte Objectif à un autre joueur (dans ce cas la dépense est de 500 D : 800 D - 300 D).

#### ARONNE



#### DAL BANCO

#### Le banquier généreux

Si le joueur a fait un Emprunt à la Banque, lors de la Restitution des Emprunts (à la phase finale), il doit restituer 1500 D au lieu de 2500 D.

#### BRIAN O' FIST



#### Le tapeur

Pendant la phase de Paiements, le joueur reçoit 200 D du joueur à sa droite.

#### DANIEL JACKSON



#### Le rude barman.

Pendant la phase de Paiements le joueur, reçoit 300 D de la Banque.

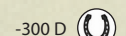
#### DIDIER ADICION



#### Le comptable timide

Il permet de recevoir 200 D en plus, lorsque le joueur passe lors de la phase Achats. Il peut donc obtenir 600 D (400 D + 200 D).

#### FRANCISCO CABALLOS



#### L'écurier pauvre

Il permet d'avoir une réduction de 300 D sur l'achat des cartes Cheval. Acheter une carte Cheval coûte alors 100 D (400 D - 300 D). La réduction est aussi valable lorsque l'on achète une carte Cheval à un autre joueur (dans ce cas la dépense est de 500 D : 800 D - 300 D).

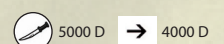
#### FRANZ GALOPP



#### Le beau jockey

Il permet d'avoir une réduction de 600 D sur l'achat d'une écurie. Par exemple, acheter l'écurie cotée 1:4 coûte seulement 1100 D, (1700 D - 600 D) avec cet assistant. La réduction est aussi valable lorsque l'on achète une carte Ecurie à un autre joueur.

#### MICHELE



#### CUORLIONE

#### Le méchant bras droit du Boss

Si le joueur a fait un emprunt auprès des délinquants, il restitue 4000 D au lieu de 5000 D, lors de la phase finale.

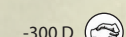
#### PEDRO PUGNOS



#### Le baraqué


Pendant la phase de Paiements, le joueur reçoit 200 D du joueur qui se trouve à sa gauche.




#### TOMMY STYLE





#### L'adonis

Il permet d'avoir une réduction de 300 D sur l'achat des cartes Assistant. Acheter une carte Assistant coûte alors 100 D (400 D - 300 D). La réduction est aussi valable lorsque l'on achète une carte Assistant à un autre joueur (dans ce cas la dépense sera de 500 D : 800 D - 300 D).

★ **ADRIEN JUSTICE** +300 D   
**Le juge sage**  
 Le joueur reçoit 300 D en plus lorsqu'il vend un P.V. à la banque pendant une vente aux enchères.  
**Attention** : le joueur participe à la vente aux enchères normalement. La différence de +300 D s'applique une fois que le joueur a gagné la vente aux enchères.


★ **CÉDRIC COPIEUR**     
**Le mime habile**  
 Lorsque le joueur choisit Cédric Copieur, il l'échange immédiatement avec une carte Assistant déjà en jeu, la positionne devant soi et en devient le propriétaire. Le joueur qui reçoit de cette manière Cédric Copieur ne peut pas s'opposer à l'échange, et il ne peut pas utiliser sa capacité pour l'échanger à son tour avec une autre carte Assistant.  
 Cédric Copieur peut tout de même être vendu à un autre joueur. Dans ce cas, le joueur qui l'a acheté peut alors utiliser sa capacité et l'échanger avec une autre carte Assistant.


★ **FRANÇOIS RICHE**  +100 D  
**L'ami plein de Danari**  
 Pour chaque point de victoire que le joueur gagne, la banque lui verse 100 D.  
 Exemple : Victoire remporte un pari gagnant. Pendant les paiements, elle reçoit les Danari du Pari et 3 P.V. Comme François Riche est son Assistant, elle reçoit également de la Banque 300 D (100 D pour chaque P.V. gagné).


★ **PHILIPPE JUSTICE** -300 D   
**Le frère du juge**  
 Le joueur a une réduction de 300 D lorsqu'il achète un P.V. pendant une vente aux enchères.  
**Attention** : le joueur participe à la vente aux enchères normalement, la différence de -300 D s'applique une fois que le joueur a gagné la vente aux enchères.


## Cartes Objectif

Ces cartes sont piochées et gardées **face cachée** devant soi, car elles constituent un Objectif spécial qu'il ne faut pas révéler aux autres joueurs. Chaque carte Objectif est présente en deux exemplaires.  
 Pour obtenir les PV d'une carte Objectif, il faut être **l'unique** joueur qui satisfait les conditions requises.  
 Chaque carte Objectif dont les conditions sont remplies rapporte 2 P.V. à la fin de la partie.  
 Si un joueur a deux cartes Objectif identiques et qu'il remplit l'Objectif, il ne reçoit qu'une seule fois 2 P.V.

>  Tu dois être le seul joueur avec le plus grand nombre de cartes Propriétaire d'écurie.


>  Tu dois être le seul joueur avec le plus grand nombre de cartes Assistant.


>  Tu dois être le seul joueur avec le plus grand nombre de cartes Cheval.

>  Tu dois être le seul joueur avec le plus grand nombre de cartes Objectif. Le nombre d'objectifs atteints n'a pas d'importance, il suffit de posséder le plus grand nombre de cartes Objectif.

> **D** Tu dois être le seul joueur avec le plus d'argent (les Danari).

Les deux objectifs suivants sont des **options** et ils sont conseillés aux joueurs qui se sont déjà familiarisés avec le jeu :



<  Tu dois être le seul joueur avec le moins de cartes Propriétaire d'écurie.



<  Tu dois être le seul joueur avec le moins de P.V.



## Cartes Cheval


Les cartes Cheval peuvent être achetées uniquement par un joueur qui possède au moins une carte Propriétaire d'écurie. Les cartes Cheval confèrent un bonus constant, semblable à celui des cartes Action, à celui qui les possède.  
 L'effet d'une carte Action prévaut toujours sur celle d'une carte Cheval, c'est pour cela que le même symbole se trouve sur la carte Action et sur la carte Cheval. Seul l'effet de la carte Action sera pris en compte, il peut être soit positif, soit négatif.


**Exemple** : si sur le couloir rouge sont placées les cartes Varonne (+1 Départ ; Sprint 2), Serum Maleficum (le cheval ne Sprint pas) et Globus Obscurus (Départ 0), le pion Cheval fera 0 au départ et ne pourra pas faire de Sprint, pendant cette compétition.



**COSTANTINO**  =2  +1  
**L'agile**  
 Lors d'un Sprint, le cheval avance de deux cases au lieu d'une.  
 Lorsque le Cheval franchit la ligne d'arrivée, il avance d'une case en plus par rapport à celle sur laquelle il s'est arrêté.



**EL GUAPO**   2  
**Le beau petit Cheval**  
 Lorsque sa carte est mise en jeu, la cotation de son écurie monte de deux niveaux.


**LA LONG CARABINE**  +2   
**Appelé long cou**  
 Lorsque le pion Cheval franchit la ligne d'arrivée, il avance de deux cases supplémentaires, avant de jeter les dés Sprint.  
 En cas d'égalité avec un ou plusieurs chevaux, il gagne automatiquement le Photofinish même s'il est coté plus bas.



**NAPOLEON**  =4  
**L'invincible**  
 Si, lorsqu'une carte Mouvement est retournée, le cheval se trouve en dernière position, (seul ou à égalité avec d'autres chevaux), il avance de quatre cases au lieu du nombre de cases indiqué sur la carte Mouvement. Cette règle ne s'applique pas lors du départ.

**THE FURY**  =4  
**Appelé La furie**  
 Au départ, le cheval se déplace de quatre cases au lieu du nombre indiqué sur la carte Mouvement.

**VARONNE**  +1  =2  
**La légende**  
 Au départ, le cheval avance d'une case supplémentaire par rapport à ce qui est indiqué sur la carte Mouvement.  
 Lors d'un sprint, le cheval avance de deux cases au lieu d'une.

★ **BISCUIT DE MER**  1: X  2 +300 D  
**Le pire des chevaux**  
 Lorsque sa carte est mise en jeu, la cotation de son écurie descend de deux niveaux.  
 A la prochaine phase Paiements, si un joueur a joué Biscuit de mer, il reçoit 300 D de la Banque.

★ **BOSSON**  =0 +300 D  
**L'effroyable Cheval du Boss**  
 Au départ, le cheval reste à l'arrêt au lieu d'avancer du nombre de cases indiqué sur la carte Mouvement.  
 A la prochaine Phase Paiements, si un joueur a aligné Bosson, il reçoit 300 D de la Banque.



★ **GIUMENTA**    
**La douce jument**  
 Elle compte comme deux cartes Cheval (cette capacité concerne la carte Objectif qui requiert de posséder le plus de chevaux).



## Cartes Propriétaire d'écurie

Chaque carte Propriétaire d'écurie vaut 1 point de victoire et fait gagner des Danari en fonction du placement.  
 Le point de victoire compte dans le calcul du pari minimum.  
 L'écurie rapporte de l'argent à son propriétaire selon son classement : 600 D si le cheval de l'écurie arrive 1er, 400 D s'il arrive 2ème, 200 D s'il arrive 3ème.

## Carte Emprunt

Au cours de la partie, il est possible de prendre les deux cartes Emprunt.

**EMPRUNT A LA BANQUE**  2000 D  2500 D  
 Le joueur prend 2000 D de la banque. Dans la phase Restitution des emprunts, le joueur est obligé de restituer la carte Emprunt, en remboursant les 2000 D pris à la banque, plus 500 D d'intérêts, pour un total de 2500 D.  
**Il n'est pas possible de restituer les Danari avant la phase Restitution des emprunts.**  
**Il n'est pas possible de prendre deux fois l'emprunt de la banque, au cours de la même partie.**

**EMPRUNT AUX DELINQUANTS**  4000 D  5000 D  
 Le joueur prend 4000 D à la pègre. Dans la phase Restitution des emprunts, le joueur est obligé de restituer la carte Emprunt, en remboursant les 4000 D pris aux délinquants, plus 1000 D d'intérêts, pour un total de 5000 D.  
**Il n'est pas possible de restituer les Danari avant la Phase Restitution des emprunts.**  
**Il n'est pas possible de prendre deux fois l'emprunt aux délinquants au cours de la même partie.**

# Carte Personnage



Les cartes Personnage sont piochées ou choisies au début de la partie par les joueurs. Elles représentent les riches parieurs que chaque joueur va représenter.

## CRANIO MERCANTI

Tu es le propriétaire de l'écurie cotée 1:2. Prends la carte Propriétaire d'écurie de la couleur correspondante.  
Commence avec 3400 D.

## STEVE MCSKULL

Tu es le propriétaire de l'écurie cotée 1:3. Prends la carte Propriétaire d'écurie de la couleur correspondante.  
Commence avec 3600 D.

## VICTOR VON SCHÄDEL

Tu es le propriétaire de l'écurie cotée 1:4. Prends la carte Propriétaire d'écurie de la couleur correspondante.  
Commence avec 3800 D.

## CÉSAR CRÂNE

Tu es le propriétaire de l'écurie cotée 1:5. Prends la carte Propriétaire d'écurie de la couleur correspondante.  
Commence avec 4000 D.

## CRANÉO CERVANTES

Tu es le propriétaire de l'écurie cotée 1:6. Prends la carte Propriétaire d'écurie de la couleur correspondante.  
Commence avec 4200 D.

## SIGVARD SKALLE

Tu es le propriétaire de l'écurie cotée 1:7. Prends la carte Propriétaire d'écurie de la couleur correspondante.  
Commence avec 4400 D.

## ★ ANTONIO VESUVIO

### Le malin

Pendant le deuxième tour de pari, il peut faire deux paris. Il peut donc faire jusqu'à trois paris par course.

Commence avec 3000 D.

## ★ ERIC CHANGE

### Le bookmaker

Une fois que tous les joueurs ont effectué leur premier pari, il peut monter ou baisser la cotation de n'importe quelle écurie de deux niveaux.  
Commence avec 5000 D.

## ★ MISS DOUBLE

### La vieille

Pendant le deuxième tour d'achats, elle peut acheter n'importe quelle type de cartes, même si elle l'en a déjà achetée pendant le premier tour.  
Commence avec 5000 D.

## ★ MISS PARIS

### la poupée du Boss

Rempporte un pari placé même si le Cheval sur lequel elle a misé arrive 4ème.  
Commence avec 5000 D.

## ★ OLIVER OIL

### Le pétrolier

Commence avec 6000 D.

## ★ OTTO VON ALT

### le vieux

Chaque fois qu'il achète une carte Action, il paie 200 D au lieu de 400 D.  
Commence avec 5000 D.

	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs
Partie Rapide	4	3	-	-
Partie Normale	6	6	4	5
Partie Longue	8	9	8	10

Tableau 1

Cotation	Prix d'achat
1:2	2100 D
1:3	1900 D
1:4	1700 D
1:5	1500 D
1:6	1300 D
1:7	1100 D

Tableau 2

carte	L'acheter à la Banque	L'acheter à un joueur
2x Action	400 D	-
Objectif	400 D	800 D
Cheval	400 D	800 D
Assistant	400 D	800 D
Ecurie cotée 1:2	2100 D	4200 D
Ecurie cotée 1:3	1900 D	3800 D
Ecurie cotée 1:4	1700 D	3400 D
Ecurie cotée 1:5	1500 D	3000 D
Ecurie cotée 1:6	1300 D	2600 D
Ecurie cotée 1:7	1100 D	2200 D

Tableau 3

	Joueur 1		Joueur 2		Joueur 3		Joueur 4		Joueur ...	
	Gagne	Placé	Gagne	Placé	Gagne	Placé	Gagne	Placé	Gagne	Placé
Vert										
Jaune										
Rouge										
Noir										
Blanc										
Bleu										

Tableau 4

Visite [www.craniocreations.com](http://www.craniocreations.com) tu trouveras le résumé des règles du jeu.

Dédié à nos grands-parents.

## Remerciements

Alessandro Prà, Aureliano Buonfino, Giuseppe Lapadula, Michael Kröhnert, Marco Braghieri, Andrea Marinetti, Mauro Marinetti, Ugo Cristofori aka Kiina Studio, Federico Scicchitano, Antonio Del Bono, Guillaume Lemery et Cranio Mercanti.

### Nous remercions les playtester et les joueurs passionnés qui nous ont aidés:

Alessandro Prà, Andrea Marinetti, Giuseppe Lapadula, Tommaso Lavizzari, Simon Gallina Salvi, Magda Bteibet, Valentina Adduci, Valentina Sacchi, Aureliano Buonfino, Gianluigi Zanotti, Alessandro Maffezzoni, Giuliano Acquati, Marco Braghieri Braghieri, Federico Albanese, Antonio Giannino, Nicolò Trinca, Mauro Marinetti, Miriam Biscotti, Elena D'Avino, Gabriele Bellandi, Tatiana Turceninoff, Matteo Bertoli, Luca Mosca, Paolo Vallerga, Carlo Proserpino, Giorgio Paternò, Giulia Ghigini, Lorenzo Argenziano, Manq, Il Po', Giorgio Sidari, Elena Giallongo, Sara Fontana, Persi, Davide Fiorentini, Luca Peccatori, Ilaria Macario, Giuliano, Elia Sforza, Paola Martinelli, Bazzu, Marco Strusani, Marina Massenz, Massimo Parizzi, Alizarina Silva, Michele Silva, Eleonora Del Bono, Lambo, Zax, Pietro Mecozzi, Fabrizio Manfredini, Carlotta Bassoli, Giuliano Visconti, Enrico Boccabianca, Bob, Java.

Tous les personnages de Horse Fever sont purement fictifs.

Pendant la réalisation de ce jeu aucun cheval n'a été maltraité. Cette garantie ne peut pas s'étendre aux jockeys.

### Idéation et développement

Lorenzo Silva e Lorenzo Tucci Sorrentino

### Illustrations

Giulia Ghigini

### Graphique

Anna Federica Ferrara

Giulia Ghigini

### Consultoria Editorial

Paolo Vallerga

### Musique

Federico Albanese

### Traduction

Brigitte Barras

### Révision de la traduction française:

Giuseppe Lapadula, JeanMarc Tribet et Guillaume Lemery

Horse Fever est une marque enregistré de Cranio Creations s.n.c.

Cranio Creations est une marque enregistré de Cranio Creations s.n.c.