

HORSERACE (Course de chevaux)

JEU

Un jeu de 54 cartes, dont on retire les Jokers.

BUT DU JEU

Miser sur le cheval gagnant de la course.

VALEURS DES CARTES / SCORES

Les 4 cartes As sont les chevaux de la course.

DISTRIBUTION

Le meneur prépare le jeu en enlevant les As de chaque couleur, puis les dépose face visible l'un à côté de l'autre dans un coin de la table.

Il mélange le reste des cartes et les répartit en 8 petits tas égaux face cachée, côte à côte, en formant une ligne droite perpendiculaire à la rangée d'As. Toutes les cartes ainsi placées forment un « L » avec les As et sont appelées les « poteaux du champ de course ».

Le champ de course est maintenant prêt.

LE JEU

Avant de commencer la partie, chaque joueur fait des paris sur un cheval. Par exemple en énonçant « 5 sur le cheval de Carreau ».

Une fois tous les paris lancés, le Meneur commence la course. Il retourne la première carte de la ligne. Seule la couleur (Pique, Cœur, Carreau ou Trèfle) compte : le cheval qui correspond à la couleur retournée avance sur la première ligne (au premier poteau). La carte retournée est remise sous sa pile. Le Meneur continue de retourner les cartes de chaque pile et le jeu se poursuit en faisant avancer d'un poteau à la fois les chevaux correspondant à la couleur retournée.

La partie est terminée lorsqu'un cheval franchit la dernière ligne (le dernier poteau). Le ou les joueurs ayant misé sur ce cheval est/sont le(s) gagnant(s). Les paris peuvent être lancés à nouveau et une nouvelle course commence.