Achetez le jeu Trick Stakes sur play-in.com

TRICK STAKES

À partir de 10 ans | 30 min. | 3 à 4 joueurs

BUT DU JEU

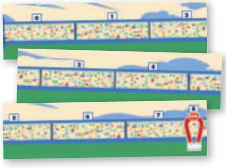
Bien que ce ne soit pas réaliste, dans *Trick Stakes*, vous incarnez à la fois un jockey et un parieur. Vous devez non seulement diriger votre cheval lors des courses, mais aussi anticiper les résultats. Vous pouvez gagner des points en remportant des prix en tant que jockey, mais également grâce aux paris réussis en tant que parieur. Le joueur avec le plus de points à la fin de la partie est couronné vainqueur.

MATÉRIEL



- 48 cartes **Course**, numérotées de 1 à 12, en 4 couleurs : rouge (brosse), bleu (casque), jaune (selle) et vert (fer à cheval). Chaque carte présente la même couleur sur son recto et son verso.

- **3** tuiles **Piste**



- **8** tuiles **Organisation** (2x4 joueurs)



- **4** cartes **Cravache**



Recto/Verso

S_REGLES_FR.indd 1 21/05/2026 15:39

• 4 cartes **Cheval**



• 4 pions **Cheval** et **4 cubes**



• 4 cartes **Cote**



• 1 carte Jockey fictif



• 20 cartes **Pari**, 4 × 5 types



Les quatre chevaux de course du jeu s'appellent Vanille, Popotin, Pinouche et Cabotin

• 1 **bloc de score**
Vous pouvez y noter les résultats des courses, les cotes ainsi que les points obtenus par chaque joueur. Vous aurez besoin d'un crayon, non fourni dans la boîte.



Les règles suivantes concernent les parties à 4 joueurs. Si vous souhaitez jouer à 3 joueurs, veuillez vous référer à la page 14.

S_REGLES_FR.indd 2 21/05/2026 15:39

MISE EN PLACE



1. **Disposez les tuiles Piste sur la table comme indiqué ci-dessus afin de créer la piste de l'hippodrome.**

2. **Placez les 4 pions Cheval sur la case de départ de la piste (case 0). Placez également les cartes Cote à côté de la piste**, avec un cube meeple positionné sur la case 2 de chaque carte, afin que les joueurs puissent suivre l'évolution des cotes des chevaux tout au long de la partie.

3. Chaque joueur prend une tuile Organisation et la place devant lui.

4. **Mélangez les 4 cartes Cheval, puis distribuez-en une à chaque joueur. Chaque joueur place sa carte devant lui, à l'emplacement indiqué sur sa tuile Organisation** .

Cela représente son cheval pour la première course. Le joueur qui a pioché Vanille devient le premier joueur pour la première course.

S_REGLES_FR.indd 3 21/05/2026 15:39

5 Mélangez les 48 cartes **Course et distribuez-en 12 à chaque joueur, face cachée. Cela constitue la main de chaque joueur.**

Remarque : Pendant la partie, veillez à tenir vos cartes Course de manière à ce que leur dos soit visible par les autres joueurs, mais que leur recto soit visible uniquement par vous.

IMPORTANT : Veillez à bien conserver vos cartes dans votre zone de jeu. Ne mélangez pas votre ensemble de cartes avec ceux des autres joueurs. En effet, l'ensemble de vos 12 cartes Course et de votre carte Cheval est indissociable ; il restera « fixe » jusqu'à la fin de la partie, même lorsque vous le passerez à un autre joueur.

6 **Chaque joueur reçoit les cartes suivantes et les place devant lui :**
- 1 carte Pari de chaque type (5 au total), face cachée ;
- 1 carte Cravache, face visible (à placer à l'endroit indiqué sur sa tuile Organisation ).

7 **Prenez une feuille du bloc et inscrivez-y le nom de chaque joueur dans les colonnes « Joueurs » contenant les lettres.**

La mise en place est terminée, vous pouvez commencer à jouer.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE (À 4 JOUEURS)

Une partie contient autant de courses qu'il y a de joueurs (par exemple, il y a 4 courses lors d'une partie à 4 joueurs).

Chaque course se déroule en 5 phases, indiquées ci-dessous :

1. Phase de paddock
2. Phase de pari
3. Phase de course
4. Phase de distribution des gains
5. Phase de préparation pour la course suivante

S_REGLES_FR.indd 4 21/05/2026 15:39

1. Phase de paddock

- Chaque joueur mélange ses 12 cartes Course face cachée et forme une pile devant lui.
- Chaque joueur pioche la première carte de sa pile et la montre aux autres joueurs.
- La carte piochée est placée sur la zone défausse de sa tuile Organisation, face visible . Cette carte ne pourra pas être utilisée durant cette course et doit toujours être visible des autres joueurs.
- Chaque joueur prend en main les 11 cartes Course qu'il lui reste. Il les regarde, mais ne doit pas les montrer aux autres joueurs. Puis, chaque joueur choisit une carte qu'il n'utilisera pas pour cette course et la place face cachée sur la zone défausse de sa tuile Organisation . Ces deux cartes sont appelées les « cartes jetées ».

Chaque joueur a alors 10 cartes en main.

2. Phase de pari

À partir du premier joueur, chaque joueur effectue son pari, l'un après l'autre, dans le sens horaire.

Chaque joueur prend ses 5 cartes Pari en main. À son tour, il choisit l'une de ses cartes Pari et la place face visible devant lui, à l'endroit indiqué de sa tuile Organisation . **Il ne peut pas choisir une carte déjà jouée, face visible, par un autre joueur.**

Une fois que tous les joueurs ont joué une carte Pari face visible, chaque joueur choisit une autre carte Pari de sa main (n'importe laquelle) et la place face cachée devant lui, à l'endroit indiqué de sa tuile Organisation .

S_REGLES_FR.indd 5 21/05/2026 15:39

À la fin de cette phase, chaque joueur a une carte Pari face visible et une carte Pari face cachée devant lui. La combinaison de ces deux cartes détermine le montant de leur pari.

- **Si vous choisissez une carte Pari « Gagnant Unique » et une carte Pari « Cheval » (combinaison « Gagnant Unique »), vous gagnez votre pari si le cheval choisi arrive premier.**





- **Si vous choisissez deux cartes Pari « Cheval » (combinaison « Paire gagnante »), vous marquez des points dès lors que l'un des chevaux qui figurent sur vos cartes Pari arrivent premier ou deuxième, peu importe l'ordre.**

3. Phase de course

Durant cette phase, vous enchaînez plusieurs plis jusqu'à ce que deux chevaux franchissent la ligne d'arrivée ou que plus personne n'ait de cartes.

Tous les joueurs participent au pli en jouant une carte.

DÉROULEMENT D'UN PLI

Le premier joueur commence en jouant une carte Course de sa main, face visible, devant lui.

Puis, les autres joueurs jouent une carte Course de leur main, l'un après l'autre, dans le sens horaire. Ils doivent suivre la couleur de la première carte si possible (*Must Follow*). S'ils n'ont pas de cartes Course de cette couleur, ils peuvent jouer n'importe quelle carte. Une fois que chaque joueur a joué une carte, le vainqueur est déterminé selon la règle suivante :

S_REGLES_FR.indd 6 21/05/2026 15:39

Le joueur qui a joué la carte Course de la couleur demandée (la couleur de la première carte jouée) avec le plus grand nombre gagne.

Règle « Je sors la cravache »



Lorsque vous jouez une carte Course, vous pouvez retourner votre carte Cravache placée face visible devant vous pour la mettre face cachée. La couleur de votre carte devient alors la nouvelle couleur à suivre pour déterminer le vainqueur du pli en cours. La couleur de votre carte devient la couleur de l'atout.

Dans ce cas, le gagnant du pli est le joueur qui a joué la carte Course de la couleur de l'atout avec le plus grand nombre.

- **Vous pouvez jouer votre carte Cravache qu'une fois par course, donc 4 fois au total dans la partie.**
- **Si vous avez la couleur à suivre, jouer la cravache permet de maintenir cette couleur. Si vous n'avez pas la couleur à suivre, jouer la cravache vous permet de choisir une nouvelle couleur à suivre.**
- **Seul un joueur peut jouer une carte Cravache par pli, et un joueur ne peut jouer qu'une fois sa cravache par course.**

Le joueur qui remporte le pli fait avancer son pion Cheval sur la piste d'autant de cases que le nombre de symboles Progression (❯) figurant sur la carte Course qu'il a jouée.

La piste de l'hippodrome comporte 8 cases numérotées de 0 à 7, ainsi que le poteau d'arrivée (case 8). Lorsqu'un cheval atteint le poteau d'arrivée, il a franchi la ligne d'arrivée.



S_REGLES_FR.indd 7 21/05/2026 15:39

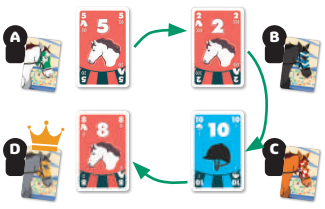
Remarque : Si un joueur remporte un pli alors que son cheval a déjà franchi la ligne d'arrivée, il ne fait pas avancer son cheval davantage.

Chaque joueur récupère la carte qu'il a jouée durant le pli et la place face cachée sur la zone défausse de sa tuile Organisation .

Le joueur qui a remporté le pli devient alors premier joueur et commence le prochain pli.

Exemple 1 : Détermination du gagnant sans carte Cravache

Le joueur A (premier joueur) joue un 5 Rouge. Les autres joueurs doivent jouer une carte rouge s'ils en ont.



- *Le joueur B joue le 2 Rouge.*
- *Le joueur C joue le 10 Bleu. Bien que sa valeur soit élevée, il ne peut pas remporter le pli, car il n'a pas suivi la couleur du premier joueur.*
- *Le joueur D joue le 8 Rouge.*
- *La carte de la couleur demandée présentant le plus grand nombre est le 8 Rouge. Le joueur D remporte donc ce pli. Il fait avancer son cheval, Popotin, de 2 cases, comme indiqué par les 2 symboles Progression sur sa carte.*

S_REGLES_FR.indd 8 21/05/2026 15:39

Exemple 2 : Détermination du gagnant avec une carte Cravache



Le joueur A (premier joueur) joue un 11 Jaune. Les autres joueurs doivent jouer une carte jaune s'ils en ont.

- *Le joueur B joue le 7 Vert.*
- *Le joueur C joue le 4 Jaune.*
- *Le joueur D, voulant soutenir le cheval du joueur B, Cabotin, joue le 2 Vert (car D n'a pas de cartes Jaune) et retourne l'une de ses cartes Cravache. La couleur à suivre dans ce pli est donc le vert.*

Grâce à l'effet de la cravache du joueur D, les règles changent : le gagnant du pli est le propriétaire de la carte de la couleur de l'atout présentant le plus grand nombre (la couleur à suivre est devenue le vert, et la carte verte de plus grande valeur remporte le pli.). Il s'agit donc du joueur B qui a placé la carte 7 Vert.

Remarque : Vous pouvez utiliser une cravache pour votre propre intérêt, mais également pour aider un autre joueur, comme nous venons de le voir.

FIN DE LA COURSE

La phase de course prend fin si :

1. **Deux chevaux ont atteint la ligne d'arrivée.**
2. **Plus personne n'a de cartes en main.**

Chaque joueur place alors ses cartes non utilisées, face cachée, sur sa pile, le cas échéant. Ne les mélangez pas avec celles des autres joueurs.

S_REGLES_FR.indd 9 21/05/2026 15:39

4. Phase de distribution des gains

- **Chaque joueur place devant lui ses deux cartes Pari, face visible.**
- **L'ordre d'arrivée est déterminé par la position des pions Cheval sur la piste.**
  - Si moins de 2 chevaux ont atteint la ligne d'arrivée, les chevaux les plus proches de celle-ci occupent les premières positions.
  - Si 2 chevaux se trouvent sur une même case, le pion Cheval arrivé en dernier se classe devant celui arrivé avant.
    - Si des chevaux n'ont pas avancé depuis la phase de paddock, la carte Cheval Vanille se classe devant les autres chevaux qui n'ont pas avancé, suivie par les chevaux n'ayant pas avancé des joueurs à sa droite, du plus proche au plus loin.

Selon le classement, les joueurs reçoivent des prix pour leurs chevaux sur la piste, ainsi que des gains pour leurs paris.

Additionnez les points de chaque joueur et indiquez-les dans la colonne de droite du bloc de score.

[Prix]

- Le joueur qui possède le cheval arrivé premier gagne 4 points.
- Le joueur qui possède le cheval arrivé deuxième gagne 2 points.

[Gains]

Vous pouvez consulter les cotes sur la feuille de score ou sur les cartes Cote. Ces cotes changent tout au long de la partie.

Lors de la première course, la cote de tous les chevaux est de 2.

- **Pari [Gagnant Unique] (1 carte Pari « Gagnant Unique » et 1 carte Pari représentant le cheval choisi)**

S_REGLES_FR.indd 10 21/05/2026 15:39

Si le cheval illustré sur la carte Pari arrive premier de la course, le pari est alors gagnant.

Le joueur gagne deux fois le nombre de points égal à la « Cote » du cheval arrivé premier.

• Pari [Paire gagnante] (2 cartes Pari représentant un cheval)

Dès lors que l'un des deux chevaux que vous avez désignés termine la course à la première ou à la deuxième place (peu importe l'ordre), vous marquez des points correspondant à la cote de ce cheval.

Si **vos deux chevaux** terminent **premier et deuxième**, vous marquez alors la **somme des cotes des deux chevaux**.

Exemple lors de la deuxième course







CHEVAUX	1	2	3	4	JOUEURS	A	B	C	D
Cotes	2	2	2	2	Points Course	0	4	0	2
Rés. C1	1	4	3	2	Points Pari	0	2	4	4
Cheval Joueur	B	A	C	D	Total	0	6	4	6
Cotes	2	5	4	3	Points Course	0	0	4	2
Rés. C2	1	3	2	4	Points Pari	4	2	2	6
Cheval Joueur	C	B	D	A	Total	4	6	6	8

S_REGLES_FR.indd 11 21/05/2026 15:39

La deuxième course est terminée, et l'ordre d'arrivée des chevaux est :

1. Pinouche

2. Popotin (sur la 5e case)
• Obtention des prix : le joueur C, propriétaire de Pinouche, gagne 4 points et le joueur D, propriétaire de Popotin, gagne 2 points.

Cotes des chevaux avant la course :
• Pinouche : 2
• Popotin : 4

Obtention des gains :
Le joueur A, qui a effectué un pari « Gagnant Unique » réussi, remporte 4 points (cote de Pinouche multiplié par 2). Les joueurs B et C, qui ont effectué un pari « Paire gagnante », gagnent chacun 2 points (Seul Pinouche figure parmi les deux premiers de la course). Le joueur D quant à lui remporte 6 points car Pinouche et Popotin finissent parmi les deux premiers de la course.

5. Phase de préparation de la course suivante (Ignorez cette étape après la dernière course.)

L'attribution des chevaux et les cotes changent avant chaque nouvelle course.

CHANGEMENT DES CHEVAUX

Chaque joueur récupère les cartes de sa zone de défausse , puis passe ses 12 cartes Course ainsi que sa carte Cheval au joueur à sa gauche.

Tout au long de la partie, chaque cheval est toujours lié au même ensemble de 12 cartes Course.

S_REGLES_FR.indd 12 21/05/2026 15:39

CHANGEMENT DES COTES DES CHEVAUX

Après chaque course, les cotes des chevaux sont modifiées en fonction de leur classement, selon les règles suivantes :

- **1re place : +0**
- **2e place : +1**
- **3e place : +2**
- **4e place : +3**

Appliquez ces ajouts aux cotes actuelles des chevaux et notez les nouvelles cotes dans la colonne « Cotes » de la prochaine course, mais aussi sur les cartes Cote de chaque cheval.

Ceci fait, vous pouvez commencer la prochaine course.

FIN DE LA PARTIE ET DÉTERMINATION DU VAINQUEUR

Lors d'une partie à 4 joueurs, la partie se termine après la 4e course.

Sur la feuille de score, notez le total des points accumulés par chaque joueur. Le joueur qui a obtenu le plus de points est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur dont le cheval occupait une meilleure position lors de la 4e course est déclaré vainqueur.

S_REGLES_FR.indd 13 21/05/2026 15:39

CHANGEMENTS LORS D'UNE PARTIE À 3 JOUEURS



Dans une partie à 3 joueurs, chaque joueur contrôle un cheval parmi les 4 disponibles et un jockey fictif rejoint la course.

Le jockey fictif joue ses cartes Course selon des règles prédéfinies et participe aux manches de la même manière que les joueurs humains. Si le jockey fictif remporte une manche, son cheval avance sur la piste.

Suivez les règles d'une partie à 4 joueurs à l'exception des points suivants :

Mise en place

4 Chaque joueur **prend une carte Cheval.**

Le joueur qui **pioche la carte Vanille place la carte Jockey fictif à sa droite. Cette carte est considérée comme le 4e joueur.** Placez également une carte Cheval face visible à côté de la carte Jockey fictif. Le jockey fictif ne peut pas recevoir la carte Cheval Vanille.

5 **Le jockey fictif reçoit 12 cartes Course face cachée.**

6 **Le jockey fictif reçoit une carte Cravache face visible. Il ne prend pas de cartes Pari.**

7 **Le nom du jockey fictif ne doit pas être inscrit sur la feuille de score.**

Déroulement de la partie

Lors d'une partie à 3 joueurs, la partie se termine après la 3e course.

1. PHASE DE PADDOCK

1 Mélangez, face cachée, les cartes Course distribuées au jockey fictif, puis prenez la première et la dernière carte de la pile.

2 Ces deux cartes sont placées sur la zone défausse de sa tuile Organisation, face visible.

S_REGLES_FR.indd 14 21/05/2026 15:39

3 Retournez les cartes restantes face visible. Retournez-les face visible. Superposez-les avec un léger décalage, de manière à ce que la valeur de chaque carte soit visible, comme illustré à droite.



Ne changez pas l'ordre des cartes une fois qu'elles sont posées. L'ordre se lit de droite à gauche, la carte du dessus étant considérée comme la première.

2. PHASE DE PARI

Le jockey fictif n'effectue pas de pari.

3. PHASE DE COURSE

Le jockey fictif peut devenir le premier joueur s'il remporte un pli.

- Si le jockey fictif est le premier joueur, il joue la première carte Course du pli.
- Sinon, il est le dernier à placer une carte lors du pli.
- **Le jockey fictif joue automatiquement une carte Course en suivant les règles ci-dessous :**
  - **Si le jockey fictif possède des cartes Course de la même couleur que celle jouée par le premier joueur, il joue celle de plus grande valeur.**
  - **Si le jockey fictif ne possède pas de cartes de la même couleur, il joue la carte située en premier sur sa pile. À ce moment, si le jockey fictif a une carte Cravache face visible disponible, il la joue automatiquement et la retourne face cachée.**

  Si le jockey fictif n'a plus de cartes Cravache face visible, ou si un autre joueur en a déjà utilisé une lors de ce pli, il ne peut pas l'utiliser.
  - **Lorsque le jockey fictif est le premier joueur, il joue systématiquement la carte située en premier sur sa pile.**

S_REGLES_FR.indd 15 21/05/2026 15:39

Le jockey fictif a une carte de la même couleur que celle jouée par le premier joueur (exemple : le premier joueur a joué une carte bleue).

Le jockey fictif ne possède pas de cartes de la même couleur que celle jouée par le premier joueur ou le jockey fictif est le premier joueur.



5. PHASE DE PRÉPARATION DE LA COURSE SUIVANTE (IGNOREZ CETTE PHASE À LA DERNIÈRE COURSE.)

Changement des chevaux

Passez la carte Cheval et les 12 cartes Course du jockey fictif au joueur directement à sa gauche.

Le joueur situé à droite du jockey fictif place sa carte Cheval et ses 12 cartes Course à côté de la carte Jockey fictif.

Auteur : Susumu Kawasaki
Illustrateur : Wanjin Gill
Design graphique et maquette : Stéphanie Lairet, Taniya Boontang, Mattéo Bohé
Correction : Ambre Poilvé

Musoka Studio
58 rue de Monceau
75008 Paris - France
©2027 Musoka Studio

S_REGLES_FR.indd 16 21/05/2026 15:39