

Course de Chevaux

3-10 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Miser sur l'As (couleur) qui remportera la course sur la piste de cartes.

MISE EN PLACE

- 3 à 10 joueurs avec un jeu standard de 52 cartes.
- Placez les 4 As au départ. Disposez 7 à 10 cartes face cachée comme piste.
- Les joueurs misent un nombre de gorgées sur une couleur.

SCORE

- Les gagnants assignent leur mise en gorgées aux autres.
- Les perdants boivent le nombre de gorgées qu'ils ont misé.

Conseil: Comptez les couleurs dans les cartes de piste (si visibles) pour faire une mise plus éclairée.

À VOTRE TOUR

- Le donneur retourne des cartes du jeu une à une.
- L'As de la couleur de la carte retournée avance d'une case.
- Les cartes de piste atteintes sont retournées, faisant reculer l'As de la couleur correspondante.
- Le premier As à franchir la ligne d'arrivée gagne.

Course de Chevaux est un jeu à boire et de paris où les quatre As représentent des chevaux courant sur une piste constituée de cartes face cachée. Les joueurs misent sur la couleur qu'ils pensent gagnante, et les cartes sont retournées pour faire avancer les As. Les perdants boivent en fonction de leurs mises.

Objectif

Misez sur l'As (couleur) que vous pensez voir remporter la course sur la piste de cartes. Les bonnes mises vous permettent d'assigner des gorgées ; les mauvaises mises signifient que vous buvez.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 10 joueurs (l'un d'eux joue le rôle de commentateur/donneur).
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Piste** : Retirez les 4 As et placez-les en rangée sur un côté comme ligne de départ. Disposez 7 à 10 cartes face cachée en colonne perpendiculaire aux As pour former la piste.
4. **Miser** : Avant le départ de la course, chaque joueur mise un nombre de gorgées sur une couleur (As) qu'il pense gagnante.

Déroulement du jeu

1. **Annoncer la course** : Le donneur joue le rôle de commentateur, ajoutant enthousiasme et commentaires.
2. **Retourner les cartes** : Le donneur retourne les cartes une à une depuis le reste du jeu.
3. **Avancer** : Lorsqu'une carte est retournée, l'As de cette couleur avance d'une position sur la piste.
4. **Cartes de la piste** : Lorsqu'un As atteint la rangée d'une carte de piste, cette carte est retournée. La couleur affichée sur la carte retournée fait reculer l'As correspondant d'une position.
5. **Vainqueur** : Le premier As à dépasser la fin de la piste remporte la course.

Règles de boisson

1. **Gagnants** : Les joueurs ayant misé sur la couleur gagnante assignent le montant de leur mise en gorgées aux autres joueurs.
2. **Perdants** : Les joueurs ayant misé sur une couleur perdante boivent le nombre de gorgées qu'ils ont misé.
3. **Doubler** : Certains groupes permettent de doubler les mises en cours de course pour des enjeux plus élevés.

Variantes

- **Sans recul** : Supprimez la règle de recul des As lorsque les cartes de piste sont retournées pour une course plus simple et plus rapide.
- **Plusieurs courses** : Enchaînez plusieurs courses dans la soirée avec des mises croissantes.
- **Sans alcool** : Utilisez des jetons ou des points à la place des gorgées pour une version adaptée à tous.

Conseils et stratégies

- Comptez les cartes restantes de chaque couleur avant de miser pour estimer quel As a les meilleures chances.
- Misez prudemment lors de votre première course jusqu'à ce que vous compreniez bien la mécanique de recul.
- En tant que commentateur, construisez le suspense en narrant la course de façon dramatique.

Conseils et stratégie

Regardez les cartes de piste avant de miser si elles sont visibles, car les couleurs présentes sur la piste causeront des reculs. Sinon, la chance est le facteur principal.

Le jeu reposant largement sur le hasard, l'élément stratégique principal est la gestion de votre mise. Compter les cartes de chaque couleur dans la piste peut offrir un léger avantage.