

# Grand National Derby

## Aide de jeu

### Mise en place

- 8 cartes chevaux en colonne
- Carte Haie en haut à droite = 1<sup>ère</sup> Haie
- A chaque joueur :
  - 8 cartes Vitesse
  - 5 pions « Pari » (2 ou 3 J), ou 4 pions « Pari » (4 ou 5 J)
- Tirer au sort le 1<sup>er</sup> Joueur

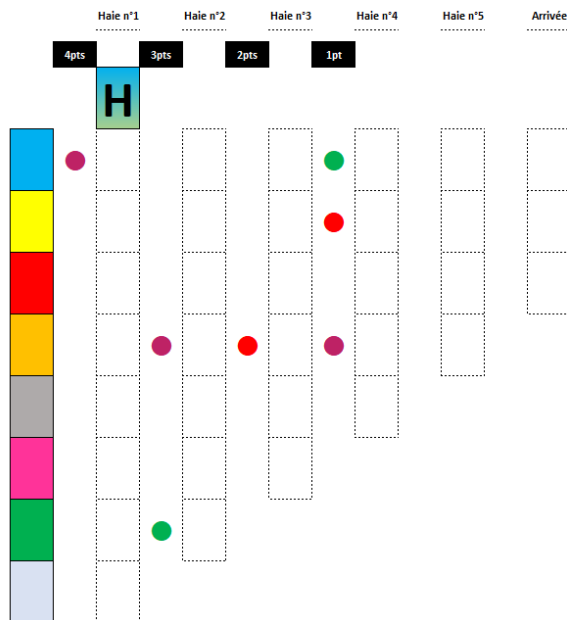
### Tour de jeu

#### 1 – Parier (optionnel)

- Un pion Pari / cheval / haie
- Seulement les 4 premières haies
- Pas de pari sur une haie déjà franchie

#### 2 – Jouer une carte (obligatoire)

- Carte Vitesse de la couleur ou Carte noire
- Sur une case vide, ou sur une carte précédente
- Si on ne peut pas jouer → on passe



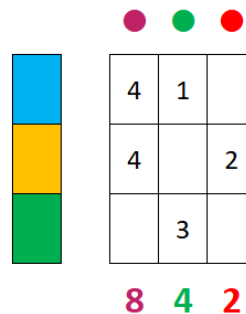
#### 3 – Défausser / tirer des cartes

- Défausser les cartes des chevaux éliminés
- Tirer pour avoir 8 cartes en main  
(NB : quand la pioche est épuisée, on ne tire plus de cartes)

### Franchissement de la haie

Une carte pour chaque cheval ? la haie est franchie !

- Le cheval avec la plus petite vitesse est éliminé
- S'il y a égalité → le cheval le plus bas
- On déplace la carte Haie d'une colonne vers la droite



### Fin du jeu

Dès que la 5<sup>ème</sup> haie est franchie

NB : Si toutes les cartes sont jouées avant la 5<sup>ème</sup> haie, le jeu se termine immédiatement.

Dans ce cas, tous les chevaux restants en course rapportent des points

- Les points sont marqués sur les 3 chevaux qui finissent la course, en fonction d'où sont placés les Paris (voir exemple)



L'arrivée est :  
Bleu, Orange, Vert.  
VIOLET marque 8 pts (4+3+1),  
VERT, 4 pts (3+1)  
et ROUGE 2 pts