

★★★
**TICKET
GAGNANT**
— WINNING TICKET —

Jean-Christophe & Célestine Bouvier



Jockey
Limited Edition – SPIEL Essen 2025





But du jeu

Dans cette variante de **TICKET GAGNANT**, vous n'êtes plus pronostiqueur ... vous êtes jockey ! Vous choisissez votre cheval avant le départ de chaque course et tenterez de cumuler un maximum de points lors de chacune d'elle pour décrocher la prestigieuse cravache d'or !

Mise en place

Un joueur prend le jeton de premier joueur.

Placez la piste sur la table, les 14 chevaux, les haies et le rivièr à proximité, puis disposez les 7 cartes Photo Finish visibles le long du plateau.

Chaque joueur prend un **ticket de pronostic** orienté sur la face colorée, et place le pion de couleur correspondant sur la case 0 de la piste de score.



Déroulement d'une course

On joue autant de courses qu'il y a de joueurs (ou un multiple).

Le premier joueur choisit le type de course (plat, haies, steeple-chase, trot), place le plateau sur la face correspondante et aligne 7 chevaux au départ.

Il distribue 7 cartes à chaque joueur, consulte sa main puis annonce combien il en conserve, entre 3 et 7. Il choisit un cheval en prenant la carte Photo Finish correspondante. Les autres joueurs, à tour de rôle, défaussent leurs cartes en trop puis choisissent leur cheval de la même manière.

La course peut commencer en respectant les règles de déplacement habituelles de **TICKET GAGNANT**.

Fin de la course

A l'issue de celle-ci les joueurs marquent les points en avançant leur pion sur la piste de score selon le barème ci-dessous. Des jetons de pronostic sont également gagnés pour mémoriser les classements sur le podium.

Chaque joueur repose sa carte cheval Photo Finish le long de la piste, puis le jeton de premier joueur passe au suivant.

1er : 6 points + 1	2ème : 4 points + 2	3ème : 3 points + 3	4ème : 2 points	5ème : 1 point
---------------------------	----------------------------	----------------------------	-----------------	----------------

Fin de partie

Le ou la jockey ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'ex aequo le départage se fait au nombre de victoires, puis de deuxième place, etc ...



Ziel des Spiels

In dieser Variante von **TICKET GAGNANT** sind Sie nicht mehr der Tippgeber... Sie sind Jockey! Sie wählen Ihr Pferd vor jedem Rennen und versuchen, in jedem Rennen so viele Punkte wie möglich zu sammeln, um die prestigeträchtige Goldene Peitsche zu gewinnen!

Vorbereitung

Ein Spieler nimmt den ersten Spieler-Chip. Legt die Rennstrecke auf den Tisch, die 14 Pferde, die Hürden und den Fluss in der Nähe, und legt die 7 Photo Finish-Karten sichtbar entlang der Strecke aus. Jeder Spieler nimmt ein Wett-Ticket, das auf der farbigen Seite ausgerichtet ist, und setzt die entsprechende Spielfigur auf das Feld 0 der Punktetafel.

Ablauf eines Rennens

Es werden so viele Rennen gespielt, wie es Spieler



Der erste Spieler wählt die Art des Rennens (Flachrennen, Hürdenlauf, Hindernisrennen, Trabrennen), legt den Spielplan auf die entsprechende Seite und stellt 7 Pferde an den Start. Er teilt jedem Spieler 7 Karten aus, schaut sich seine Hand an und gibt an, wie viele Karten er behält (zwischen 3 und 7). Dann wählt er ein Pferd, indem er die passende Photo Finish-Karte nimmt. Die anderen Spieler legen reihum ihre überzähligen Karten ab und wählen auf dieselbe Weise ihr Pferd. Das Rennen kann nun beginnen – nach den gewohnten Bewegungsregeln von **TICKET GAGNANT**.

Ende des Rennens

Am Ende des Rennens erhalten die Spieler Punkte, indem sie ihre Spielfiguren gemäß der untenstehenden Skala auf der Punktetafel vorwärts bewegen. Wett-Chips werden ebenfalls vergeben, um die Platzierungen auf dem Podium festzuhalten. Jeder Spieler legt seine Photo Finish-Pferdekarte wieder entlang der Strecke ab, und der erste Spieler-Chip wird an den nächsten Spieler weitergegeben.

1. : 6 Punkte + 1	2. : 4 Punkte + 2	3. : 3 Punkte + 3	4. : 2 Punkte	5. : 1 Punkt
--------------------------	--------------------------	--------------------------	---------------	--------------

Spielende

Der oder die Jockey mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Bei einem Unentschieden entscheidet die Anzahl der Siege, dann der zweiten Plätze, und so weiter.



Objective of the game

In this variant of **TICKET GAGNANT**, you are no longer a tipster... you are a jockey! You choose your horse before each race begins and aim to accumulate the most points in each race to win the prestigious Golden Whip!

Setup

One player takes the first player token.

Place the track on the table, the 14 horses, the hurdles, and the river nearby, then lay out the 7 Photo Finish cards visible along the track.

Each player takes a prediction ticket oriented on the colored side and places their corresponding colored pawn on space 0 of the score track.



Running a race

Play as many races as there are players (or a multiple of that number). The first player chooses the type of race (flat, hurdles, steeplechase, trot), places the board on the corresponding side, and lines up 7 horses at the start. They deal 7 cards to each player, look at their hand, and announce how many cards they keep (between 3 and 7). Then, they choose a horse by taking the matching Photo Finish card. The other players, in turn, discard their extra cards and choose their horse in the same way.

The race can now begin, following the usual movement rules of **TICKET GAGNANT**

End of the race

At the end of the race, players score points by moving their pawns along the score track according to the scale below. Betting tokens are also awarded to record the rankings on the podium. Each player places their Photo Finish horse card back along the track, and the first player token passes to the next player.

1st : 6 points + 1	2nd : 4 points + 2	3th : 3 points + 3	4th : 2 points	5th : 1 point
---------------------------	---------------------------	---------------------------	----------------	---------------

End of the Game

The jockey with the most points wins the game. In case of a tie, the winner is determined by the number of wins, then second places, and so on...