

GUIDE DU DEBUTANT

Partie fiche du cheval, l'achat, l'étude des valeurs et potentiels des chevaux

Chaque cheval possède les caractéristiques suivantes :

- **Naissance** : indicateur fixe (gradué de 1 à 5) permettant d'évaluer les chances du poulain ou de la pouliche à la naissance. Ce critère est déterminé par le père et la mère du cheval (ses origines : père, mère et ascendant (plus de détail dans la partie élevage).
- **Physique** : indicateur variable (gradué entre 1 à 5) qui reproduit le risque de maladie, votre cheval a une chance sur trois chaque mois de voir son physique diminuer de 0.1 soit 1 point de moins sur tous les critères. Statistiquement, le cheval a donc un risque de perdre 0.40 sur l'année mais peut perdre plus ou moins. Cette perte est aléatoire et le joueur n'a aucun moyen de l'éviter.

Les chevaux sont souvent jugés sur la notion de niveau, ces niveaux sont le fruit de l'addition entre la note de naissance et de physique. Par exemple, un cheval ayant 5 de naissance et 5 de physique est considéré comme un niveau 10.

Pour compenser une perte de physique, il existe une seule solution qui est la visite du vétérinaire. Chaque visite doit cependant être espacée de deux mois. Il existe deux types de visites :

Deux types de visite :

- **La visite bénigne** : elle peut faire gagner 1 point par critère soit 0.1 point de physique. On ne peut utiliser cette visite que deux fois par an.
- **La visite approfondie** : elle permet de gagner 0.2 point de physique soit 2 points par critère. On ne peut utiliser cette visite qu'une seule fois par an.

On peut aussi retrouver sur la fiche du cheval des informations importantes pour engager son cheval :

- **Son âge et son sexe** : Un cheval peut être mâle ou femelle, il n'y a pas de hongre sur le jeu. Un cheval peut courir à partir de 2 ans (début des qualifications en mai et des courses en août) et jusqu'à 10 ans.
- **Sa corde et sa piste de prédilection** : Un cheval aura toujours une préférence pour la corde à gauche ou bien à droite. Au niveau piste, le cheval aime deux types de sol sur trois (cendrée, sable, herbe), et reçoit donc une pénalité s'il court sur une corde et/ou piste qu'il n'aime pas pouvant aller jusqu'à une pénalité de 3% pour la corde et 3 % pour la piste lors du calcul des courses.
- **Ses gains** : Ceux-ci servent à engager son cheval dans une épreuve, plus ceux-ci sont proche du pallier (gains max ou aux 25m) plus la course est théoriquement facile pour le cheval surtout s'il est sur ses cordes et pistes de prédilection Attention, cela n'est que de la théorie.

Attention, les naissances se font toutes le 01/07 et les saillies débutent le 01/01. Entre ces deux dates, les juments affichées "saillies par" ne le sont en fait plus donc vous ne recevrez aucun poulain après cette date de la jument avec cet étalon.

Un cheval possède plusieurs évaluations sur sa fiche :

- **L'évaluation globale** : C'est le prix auquel on va vendre ou acheter le cheval, l'addition entre l'évaluation course et élevage du cheval.
- **L'évaluation course** : C'est le niveau réel du cheval. On ne le connaît que lorsque le cheval à couru ses 5 courses et après la mise à jour du jeudi soir (après les entraînements). En effet, cette évaluation change chaque vendredi avec souvent une petite différence de quelques oros de perdu dû au vieillissement du cheval. Avant ses 5 courses un cheval à une évaluation fictive basé sur la note de physique et naissance d'un cheval ((de 1.000 oros pour un cheval 1-1 à 500.000 oros pour un 5-5). Cette évaluation est basée sur la moyenne des critères de placement et classe.
- **L'évaluation élevage** : Seulement pour les juments ayant gagné une course ou atteint 100.000 oros de gains et les étalons. La valeur élevage d'une poulinière est défini par la valeur élevage

de son père. En effet, la jument prendra la même évaluation élevage que son père. Pour les étalons, c'est différent mais nous y reviendront plus tard quand on parlera de l'élevage.

Les critères de classe : le trot, l'endurance et la vitesse.

Trot : critère primordial pour le trot monté, il détermine l'aisance, la classe et la tenue du cheval. D'une manière générale, c'est ce critère que les professionnels auront tendance à regarder en premier. Sur les courtes distances, ce critère se révèle être moins important au monté.

Endurance : Il joue un rôle sur la cadence et la régularité du cheval. Un cheval endurant sera bien entendu plus performant sur les longues distances

Vitesse : Il permet d'évaluer la vitesse de pointe d'un cheval. Ce critère est primordial sur les courtes distances ou les plus rapides s'illustreront. Par contre, sur longue distance, ce critère revêt une importance moindre.

Les critères de placement (moins importants au trot monté) : départ, mi-course et finish.

Départ : Capacité du cheval à vite démarrer ses courses.

Mi-course : Capacité du cheval à être performant durant la mi-course.

Finish : Capacité du cheval à finir fort ses courses.

Ces critères de placement servent à mettre ses ordres de placement avant une course.

Petit résumé pour le calcul des courses :

Trot : critère qui est utilisé à coefficient égal dans le calcul de toutes les distances. Son coefficient augmente sur les courses montées.

Endurance : plus la distance s'allonge, plus le coefficient de ce critère devient important dans le calcul des courses.

Vitesse : plus la distance se raccourcit, plus ce critère devient important. L'équilibre entre vitesse et endurance se fait sur la distance de 2700m.

Ces 3 critères sont appelés "critères de classe". Ils ont un impact sur la forme à l'entraînement (-8 pour un entraînement de 6, -5 pour un entraînement de 5, -3 pour un entraînement de 4, -1 pour un entraînement de 3, etc...).

Départ : critère utile pour le début de course. Impact moins important à mesure que les distances s'allongent.

Mi-course : critère utilisé pour le milieu de course. Impact moins important à mesure que les distances s'allongent.

Finish : critère utilisé pour la fin de course. Impact moins important à mesure que les distances s'allongent.

Exemple sur un 2700m : Sur les 3 premiers tronçons, le critère de départ est utilisé. Sur les 3 suivants, c'est la mi-course qui joue. Sur les 3 derniers, c'est le finish.

Ces 3 critères sont appelés "critères de placement". Ils ont un impact sur le mental à l'entraînement (-8 pour un entraînement de 6, -5 pour un entraînement de 5, -3 pour un entraînement de 4, -1 pour un entraînement de 3, etc...).

Les meilleurs chevaux de la génération auront l'évaluation la plus haute et paliers après paliers les niveaux et les évaluations diminuent.

En complément vous avez grâce aux abonnements VIP la possibilité de connaître le classement du cheval dans sa génération et le classement général par rapport à l'ensemble des générations, ce qui vous donne une idée du potentiel de votre cheval. L'abonnement VIP vous permet aussi d'augmenter votre nombre d'achats par mois. Il existe trois types d'abonnement sur le jeu :

- **Abonnement VIP 1** : Possibilité de voir les classements dans sa génération sur les critères de classe. 1 achat supplémentaire sur le mois. 5 boxes supplémentaires.

- **Abonnement VIP 2** : Possibilité de voir les classements dans sa génération sur l'ensemble des critères. 3 achats supplémentaires sur le mois. 10 boxes supplémentaires.
- **Abonnement VIP 3** : Possibilité de connaître tous les classements de votre cheval dans sa génération et par rapport à l'ensemble des générations ainsi que voir l'évolution du cheval semaine après semaine. 5 achats supplémentaires sur le mois. 20 boxes supplémentaires.

Un cheval n'ayant pas couru (qualification comprise) n'a ni ses notes visibles ni ses préférences. Voici l'ordre auquel on obtient ses critères :

Après sa 1^{ère} course les préférences corde et piste sont connues.

Après sa 2nd course la note de trot est connue.

Après sa 3^e course la note d'endurance est connue.

Après sa 4^e course la note de vitesse est connue.

Enfin après sa 5^e course l'ensemble de ses notes sont connues.

Pour connaître le vrai niveau d'un cheval n'ayant pas couru il faut acheter un VIP2 qui vous donnera les classements du cheval et par rapport à ces classements vous pourrez situer votre cheval dans sa génération (sous réserve de ses préférences).

Partie entraînement, lads, drivers et course

Éléments pour mieux appréhender la gestion entraînement, canter et course (à mettre à jour si besoin)

Evolution selon les générations

Pour un entraînement à 5 partout, cela donne environ :

- **1 à 4 ans** : 1.6 points gagné par entraînement, soit 83.2 par an (28 pour le 1 an qui débute son entraînement le 1er septembre).
- **5 ans** : 0.2 points gagnés par entraînement, soit 10.4 par an.
- **6 ans** : 0 points gagné par entraînement, soit 0 par an.
- **7 à 10 ans** : -0.2 points gagnés par entraînement, soit -10.4 par an.

Cependant, ceci n'est pas fiable et certains chevaux peuvent gagner moins que cela mais tous les chevaux suivront la même chronologie que ci-dessus (perte de points à partir d'un certain âge) tout en gagnant moins de points par entraînement.

Pour **les** gains de points en course, cela donne :

- **1 à 4 ans** : 1 chance sur 6 de gagner 1 point (soit 3 pts pour 20 courses)
- **5 ans** : 2 chances sur 6 de gagner 1 point (soit 7 pts pour 20 courses)
- **6 à 10 ans** : 3 chances sur 6 de gagner 1 point (soit 10 pts pour 20 courses)

Les canters

Ils permettent également de faire gagner des points, et donc de faire progresser les chevaux, lorsque ceux-ci n'ont pas de courses à leur programme ou lorsqu'on ne souhaite pas les faire courir.

La gestion des canters se fait à partir de la page 'entraînement'. A compter du 1er septembre de ses 1 an jusqu'au au 31 décembre de ses 10 ans chaque cheval peut être inscrit aux canters. Ceux-ci se déroulent chaque samedi matin.

Deux types de canters sont proposés :

- **Canter standard** (gratuit) :
 - **1 à 4 ans** : 1 chance sur 6 de gagner 1 point (soit 3 pts pour 20 canters)
 - **5 ans** : 2 chances sur 6 de gagner 1 point (soit 7 pts pour 20 canters)
 - **6 à 10 ans** : 3 chances sur 6 de gagner 1 point (soit 10 pts pour 20 canters)
- **Canter chronométré** (coutant 1 crédit par cheval et par canter, pour obtenir des crédits voir ci-dessous) :
 - **1 à 4 ans** : 1 point gagné obligatoirement (sur un critère aléatoire) + 1 chance sur 20 de gagner un second point sur les autres critères.
 - **5 ans** : 2 points gagnés obligatoirement + 1 chance sur 20 de gagner 2 points sur les autres critères.
 - **6 à 10 ans** : 3 points gagnés obligatoirement + 1 chance sur 20 de gagner 3 points sur les autres critères.

De plus, il est possible de choisir la distance, la corde et la piste sur laquelle s'effectuera le canter chronométré, ceci permet de comparer les temps réalisés par vos différents pensionnaires.

Un canter, standard ou chronométré, coûte 20 % de forme au cheval. Un cheval qui n'est pas à 100 % de forme ne fournira pas sa pleine valeur dans un canter chronométré et affichera un temps en deçà de ses réelles aptitudes. Enfin, tous les canters se déroulent à l'attelé.

Pour chaque génération, un nombre de canter maximum par an a été mis en place :

- **1 an** : 10 canters par an
- **2 et 3 ans** : 35 canters par an
- **4 ans** : 25 canters par an
- **5 ans** : 20 canters par an
- **6 ans et plus** : 18 canters par an
-

L'utilisation du canter vous coûte 20% de forme il est déconseillé de l'utiliser lorsqu'un cheval à moins de 70% de forme sous peine de blessure.

Module entraînement

Les entraînements se déroulent chaque soir à partir de 23h30.

Vous avez 40 points à répartir par cheval.

Vous devez toujours mettre l'entraînement au maximum c'est-à-dire 5 sur les critères forme et mental sous peine de voir votre cheval mourir (forme inférieure à 50%) ou se blesser (forme inférieure à 50%).

Vous pouvez jouer sur les entraînements concernant les critères de classe que sont le trot, l'endurance et la vitesse. En les baissant vous récupérez plus de forme.

Vous pouvez jouer aussi sur les entraînements concernant les critères de placement que sont le départ, la mi-course et le finish. En les baissant vous pouvez récupérer du mental en cas de perte préalable.

En entraînant à 5 partout vous reprenez 15 % de forme par entraînement et vous gardez votre mental au pourcentage auquel il est.

Afin de donner une latitude plus grande à la gestion de l'entraînement, vous avez la possibilité de pousser un entraînement à 6.

Voici les règles associées à ce changement :

- Obligation de ne pas dépasser 40 pts au total (donc si vous utilisez un 6, il faut contrebalancer avec un 4 sur un autre critère).
- Perte en forme ou mental avec la note de 6 : -8 pts

Avantages de cet entraînement à 6 en fonction de l'âge :

- **1 à 4 ans** : garantie d'obtenir un +2 sur le critère sélectionné (plus d'aléa).
- **5 ans** : 1 chance sur 10 de toucher un +2, 3 chances sur 10 de toucher un +1, 6 chances sur 10 de toucher un 0.
- **6 ans** : 3 chances sur 10 de toucher un +1, 7 chances sur 10 de toucher un 0.
- **7 à 10 ans** : 2 chances sur 10 de toucher un +1, 8 chances sur 10 de toucher un 0.

Exemple de modification des entraînements et conséquences :

Vous baissez votre entraînement sur le critère de trot de 5 à 4 vous reprenez 2% de forme en plus, ce qui vous donne 17% de forme récupérée au lieu de 15%.

Chaque point d'entraînement enlevé sur les critères de classe augmente par tranche de 2% la forme avec comme limite le 100%.

Votre cheval a perdu du mental suite à une contre-performance vous pouvez baisser les entraînements sur les critères de départ, mi-course ou finish pour récupérer du mental ou courir une course en mode "prudent" à condition de finir dans les 7 premiers.

Si vous passez d'un entraînement de 5 à 4 sur un critère vous reprenez 2% de mental.

Les pertes de mental selon l'intensité en cas de contre-performance (DAI ou NP) en ayant 100% en mental avant la course :

- Cheval courant en intensité normal qui est non placé ou dai revient à 90% de mental.
- Cheval courant à l'intensité à fond qui est non placé ou dai revient à 80% de mental.
- Cheval courant DP ou DA en intensité normal qui est non placé ou dai revient à 85% de mental.
- Cheval courant DP ou DA plus intensité à fond qui est non placé ou dai revient à 75% de mental.
- Cheval courant D4 + à fond qui est non placé ou dai revient à 70% de mental.

Un cheval courant avec une forme inférieure à 100% à plus de chances d'être dai.

Un cheval courant avec un mental inférieur à 100% doit avoir une performance non optimale et à plus de chance d'être dai.

Les 2 ans et 3 ans ne peuvent être déferrés conformément à la réglementation réelle.

Vous pouvez redonner du mental à votre cheval en le faisant courir en prudent s'il rentre dans les sept premières places.

Module lads

Le lad niveau 1 apporte 120 pts d'entraînements, il coûte une caution de 5 000 oros à l'embauche, et il vous demandera un salaire mensuel de 1632 oros (charges comprises).

En cas de licenciement, il vous en coûtera 500 oros d'indemnité.

Le lad niveau 2 apporte 160 pts d'entraînements, il coûte une caution de 7 500 oros à l'embauche, et il vous demandera un salaire mensuel de 2176 oros.

En cas de licenciement, il vous en coûtera 750 oros d'indemnité.

Le lad niveau 3 apporte 200 pts d'entraînements, il coûte une caution de 10 000 oros à l'embauche, et il vous demandera un salaire mensuel de 2720 oros.

En cas de licenciement, il vous en coûtera 1000 oros d'indemnité.

Module drivers

Sur la page "drivers", tous les joueurs souhaitant monter ou driver en courses doivent aller s'inscrire sur la page "drivers". Pour chaque réunion, vous devez choisir vos hippodromes. Une fois cette sélection faite, revenez régulièrement sur cette page pour valider ou refuser les demandes de drive qui vous sont faites.

Les joueurs inscrivant leurs chevaux en course, peuvent sélectionner, sur la page des chevaux concernés, un choix de trois drivers par chevaux.

Lorsqu'un driver a accepté la drive/monte, ce choix est définitif. Il n'est alors plus possible de sélectionner ce driver dans la liste.

Lorsqu'un joueur a choisi 3 driver/jockey, il n'est plus possible d'en choisir d'autres tant que l'un des trois ne se soit désisté pour un autre cheval.

Si vous souhaitez vous attribuer vos propres chevaux, vous devez tout de même vous choisir dans la liste, puis valider la drive.

Lorsque les partants sont validés, vous pouvez continuer de chercher vos drivers sur la page de votre cheval.

Lorsqu'un driver a validé la demande, il apparaît sur la page de la réunion comme étant le driver pour la course en question. Vous pouvez donc savoir à tout moment qui a choisi de monter quel cheval. De plus, vous recevez un message sur la messagerie du jeu.

Si, à la fermeture des courses le midi précédant la réunion, aucun driver n'a choisi votre cheval, le programme vous attribue un driver par ordre de priorité de votre sélection initiale. Si vous n'avez choisi aucun driver ou si les 3 drivers choisis ont été déjà attribués, le programme vous attribuera un autre driver inscrit à la réunion et n'ayant pas trouvé de monte/drive pour cette course.

Pour passer niveau 1 : avoir couru 10 courses en tant qu'entraîneur.

Pour passer niveau 2 : avoir couru 50 courses et gagné 5 courses en driver.

Pour passer niveau 3 : avoir couru ?? courses et gagné 10 courses en driver.

Partie horaires et dates

Chaque semaine est découpée de la manière suivante :

- **Du vendredi au jeudi 23h29** : Vous pouvez modifier vos entraînements.
- **Jeudi à partir de 23h30 jusqu'à vendredi 00h00** : validation des entraînements de la semaine. La validation des entraînements est faite le jeudi soir à partir de 23h30 (en commençant par les 1 an, puis les autres âges toutes les 3 minutes).
- **Vendredi 13h00** : fermeture des engagements pour les courses du samedi au mercredi.
- **Du samedi au mercredi 12h00** : fin de possibilité d'envoyer des ordres pour les courses du jour, attribution des jockeys pour les courses à venir ainsi que les côtes des chevaux.
- **De samedi 14h00 à mercredi 23h00** : déroulement des courses de la semaine.

Tous les jours à 21h00 : validation des ventes aux enchères de chevaux.

Tous les jours à 23h00 (du 1^{er} janvier au 31 juin) : validation des ventes des saillies

Toutes les fins de mois : paiement des salaires lads, remise à zéro des classements mensuels, etc.

Partie ventes aux enchères et ventes des haras du jeu

Ventes des chevaux aux enchères :

- **Ventes standard** : le premier enchérisseur mettant l'offre maximum c'est-à-dire une offre équivalente à l'évaluation globale du cheval remporte le cheval. En cas d'absence d'offre maximale, c'est l'offre la plus élevée qui remporte la vente.
- **Ventes spéciales/tirages** :
 - **10ch** : ventes réservées aux écuries n'ayant pas 10 chevaux (offres en cours comprises). 1^{er} enchérisseur à mettre l'offre maximum remporte le cheval.
 - **20ch** : ventes réservées aux écuries n'ayant pas 20 chevaux (offres en cours comprises). 1^{er} enchérisseur à mettre l'offre maximum remporte le cheval.
 - **vip** : ventes réservées aux écuries avec un abonnement vip en cours. 1^{er} enchérisseur à mettre l'offre maximum remporte le cheval.
 - **250k** : ventes réservées aux écuries n'ayant pas pour 250 000 oros de chevaux en écurie. 1^{er} enchérisseur à mettre l'offre maximum remporte le cheval.
 - **500k** : ventes réservées aux écuries n'ayant pas pour 500 000 oros de chevaux en écurie. 1^{er} enchérisseur à mettre l'offre maximum remporte le cheval.
 - **T** : ventes par tirage au sort. Toutes les offres maximums sont comptabilisées et un tirage au sort se déroule entre celles-ci pour désigner l'acheteur.
 - **T250k** : vente par tirage au sort réservée aux écuries n'ayant pas pour 250 000 oros de chevaux en écurie. Toutes les offres maximums sont comptabilisées et un tirage au sort se déroule entre celles-ci pour désigner l'acheteur.
- **Les ventes à réclamer** : c'est le premier enchérisseur max qui remporte le cheval. Le propriétaire ne peut défendre son cheval qu'en faisant cette première offre max.

Voici la liste des haras qui possèdent de nombreux chevaux à vendre :

- Haras de Royan
- Haras du Sentier
- Haras du Tarn
- Haras Urba
- Haras de Versailles
- Haras Angevin
- Haras des Jeunes

La première offre sur un cheval et vous remportez le cheval.

Plusieurs fois par mois, le gestionnaire du jeu engage des chevaux provenant de ces haras afin de compléter des courses ou des qualifications manquant de partants. Souvent ces chevaux sont d'excellentes opportunités d'achats pour les débutants et les joueurs malins et patients. Ces chevaux sont à acheter dès leur entraînement où ils passeront à 80% de forme.

Il est également possible d'acheter directement un cheval à son propriétaire sans passer par la page des ventes. Pour cela il suffit de se rendre sur la fiche du cheval puis de cliquer sur 'faire une proposition d'achat'. Celle-ci est envoyée au propriétaire du cheval qui pourra l'accepter ou la refuser. Dans tous les cas, cette proposition est égale à la valeur de l'évaluation globale du cheval. A noter que cette possibilité s'applique uniquement aux chevaux qualifiés et ayant un niveau de forme supérieur ou égal à 80 %. Tous les chevaux ne sont pas vendables, pensez à consulter la partie

'ventes' du forum où les joueurs inscrits postent leurs annonces sinon votre demande aura toutes les chances d'être refusée.

Partie élevage

L'ITR de référence est le meilleur obtenu durant la carrière du cheval. Un étalon peut saillir de 5 à 25 ans.

Les poulinières sont agréées lorsqu'elles ont gagné au moins une course durant leur carrière ou qu'elles ont gagné au moins 100 000 Oros. L'ITR n'est qu'indicatif pour les juments. Une jument peut être saillie de 5 à 15 ans.

La période à laquelle on peut saillir les poulinières est du 1er janvier au 30 juin, naissances le 1er juillet.

Évaluation élevage selon l'ITR du père de la poulinière :

- **ITR entre 170 et 175** : évaluation élevage à 125 000 oros
- **ITR entre 160 et 169** : évaluation élevage à 75 000 oros
- **ITR entre 150 et 159** : évaluation élevage à 50 000 oros
- **ITR entre 140 et 149** : évaluation élevage à 25 000 oros
- **ITR entre 130 et 139** : évaluation élevage à 12 500 oros.
- **ITR en dessous de 130** : évaluation élevage à 5 000 oros.

Pour les poulinières retraitées et saillies elles auront une évaluation course égale à la valeur de la saillie.

L'ITR est un indice de classe pour l'étalon. Plus il est élevé, meilleur est l'étalon sur le papier et plus le prix de la saillie sera cher.

Le BTR est un indice qui reflète la transmission faite aux descendance. Plus il est élevé, meilleur sera la transmission des gènes. Un étalon qui débute sa carrière débute avec un coefficient de 0.50.

Le coefficient entre parenthèses indique la fiabilité du BTR. Plus il est élevé, plus le BTR est fiable.

4 façons de saillir des juments :

- Si vous possédez un étalon et une jument, vous pouvez réserver une saillie de celui-ci pour votre jument.
- Si vous ne possédez qu'une jument :
 - vous pouvez faire une offre dans la liste des saillies proposées à la vente (premier offrant ou tirage au sort)
 - vous pouvez également proposer votre jument directement à un étalon sur la fiche de ce dernier
 - vous pouvez enfin acheter des tops saillis dans l'onglet "vente".

Pour être agréé étalon, un cheval doit avoir :

- Être placé au moins une fois 1er, 2ème ou 3ème d'un groupe 1.
- Obtenir son éligibilité à 6 ans et + en obtenant au moins 3 victoires en G2 ou remplacer une victoire en étant fils de jument ayant gagné un G1 ou G2 ou être frère utérin d'un cheval ayant gagné un G1 ou G2 ou avoir obtenu un minimum de gains de 100 000 à 4 ans, 200 000 à 5 ans, 280 000 à 6 ans ou plus (au 1^{er} janvier). Pour obtenir le meilleur ITR possible, il faut, durant une année, obtenir le maximum de gain en 8 courses ou plus, sachant que c'est la moyenne de ce gain annuel qui déterminera l'ITR. Un étalon peut saillir de 4 à 25 ans.

Un étalon à une base de 10 saillies annuelles mais peut gagner une saillie en étant :

- Dans les 3 premiers de Gr1
- Dans les 2 premiers de Gr2
- Premier de Gr3

Un étalon ne peut saillir plus de 20 poulinières par an.

Chaque étalon possède un coefficient caché qui détermine sa qualité de reproducteur. Ce coefficient n'est pas aléatoire et dépend de plusieurs critères (père de l'étalon, les deux grands-pères, les 4 arrière-grands-pères, les produits déjà nés (si + de 10 produits). La répartition de l'influence est tenue secrète.

Le système des ventes aléatoires de saillies s'articule ainsi.

Voici les limites horaires :

- Déclenchement de l'aléatoire toutes les 5 minutes entre 0h00 et 22h00.
- **Avant 6h00** : aucune vente de saillie obligatoire.
- **À 6h00** : si aucune vente réalisée → vente.
- **À 11h00** : si une seule vente réalisée → vente.
- **À 13h00** : si seulement 2 ventes réalisées → vente.
- **À 15h00** : si seulement 3 ventes réalisées → vente.
- **À 17h00** : si seulement 4 ventes réalisées → vente.
- **À 18h00** : si seulement 5 ventes réalisées → vente.
- **À 19h00** : si seulement 6 ventes réalisées → vente.
- **À 20h00** : si seulement 7 ventes réalisées → vente.
- **À 21h00** : si seulement 8 ventes réalisées → vente.
- **À 22h00** : si seulement 9 ventes réalisées → vente.

Au total, c'est donc 10 ventes par jour qui seront réalisées.
Le choix de l'étalon mis en vente sera complètement aléatoire.

Partie Communication

Le jeu s'est doté d'une messagerie interne afin que l'ensemble des joueurs puissent communiquer entre eux. Lorsque vous êtes sur la page d'accueil de votre écurie, il suffit de cliquer sur "vous avez messages de joueurs" (HippoMail en haut à droite)

Credits

Bien que la base du jeu soit totalement gratuite, certaines options (canters par exemple) peuvent être payées par le biais de crédits. Ceux-ci sont disponibles à l'achat dans la partie '+ de crédits'. Plusieurs moyens de paiement sont proposés et certaines offres permettent également d'augmenter son capital de crédits (parfois gratuitement...).

Il est également possible de gagner des crédits en réussissant les différents challenges (liste disponible en fin de page de chaque thème (Ecurie, entraîneur, ...)).