

# Petit guide du bluppeur

*Comme j'ai la flemme de me répéter, je vais faire un truc de foufou qui est pas dans le magnifique Manuel de l'éleveur que tout le monde devrait lire avant de poser des questions stupides.*

*On va reprendre ici les bases du blup, jusqu'à savoir comment blupper n'importe quelle race du jeu à n'importe quel PG.*

## 1. Le principe du blup

Comme il est noté dans le manuel de l'éleveur : Le BLUP est un indice génétique. Il joue un rôle dans la reproduction puisque le BLUP des parents influe sur le potentiel génétique et les compétences du poulain à sa naissance.

Pour le monter à 100, il faut monter au maximum les 3 meilleurs compétences du cheval (que l'on voit dans l'onglet génétique du cheval) avec les entraînements, les balades et les compétitions + 20 victoires + 10 ans

On sait tous que mettre un gras un cheval, c'est facile, et que pour les 10 ans, il faut juste des pv, mais là où il y'a une difficulté, c'est les **compétitions**.

## 2. Le fonctionnement des compétitions

Pour gagner, il faut être le plus fort, et dieu sait que le manuel est grave long pour expliquer comment fonctionne les compétitions.

Donc pour faire court :

**Chaque compétition concerne 3 compétences. La première détermine la difficulté, les deux autres permettent de gagner.**

**Pour gagner facilement, il faut avoir la première compétence basse, et les deux autres très hautes.** Le plus facile est donc de monter 2 compétences principales de votre cheval qui correspondent aux deux compétences secondaires d'une compétition.

### 3. Récap des compétitions

Il y'a 12 compétitions différentes, j'écris en majuscule la compétence qui détermine la difficulté, et les deux autres sont à monter pour la victoire.

#### **Classique :**

Trot = TROT - vitesse - dressage

Galop = GALOP - vitesse - dressage

Dressage = DRESSAGE - trot - galop

Cross = ENDURANCE - dressage - saut

CSO = SAUT - vitesse - dressage

(on voit donc que c'est le pays du dressage)

#### **Western :**

Barrel racing = VITESSE - endurance - galop

Cutting = ENDURANCE - dressage - vitesse

Trail class = DRESSAGE - trot - saut

Reining = GALOP - dressage - endurance

Western pleasure = TROT - endurance - dressage

### 4. Comment choisir la balade à faire en premier ?

Soit vous faites par rapport à votre CE car vous avez le déboxage et une flemme infinie de faire les balades sans le bonus x2, soit vous avez pas l'avantage, ou souhaitez faire un blup en tout beauté.

**La balade forêt monte : dressage - galop - saut**

**La balade montagne monte : endurance - vitesse - trot**

Le but est de choisir la balade qui ne monte pas la difficulté de la compétition que vous voulez gagner.

*En gros, vous voulez faire vos victoires en cross, commencez par la balade forêt.*

Evidemment, si votre cheval n'a besoin que d'une balade, ce paragraphe ne sert à rien.

**MALGRÉ TOUT MON CHEVAL EST NUL ET NE GAGNE RIEN** 🤨

Pas de problème, il existe des solutions !

Soit vous êtes riches et vous le blindez de bonus sans réfléchir (une de mes techniques favorites, et je dis pas ça pour avoir l'air riche), soit vous êtes pauvres et vous mettez les bonus qui augmentent les compétences dont vous avez besoin.

Si vous êtes pauvre au point de ne faire ni l'un ni l'autre, y'a encore des solutions tqd.

## 5. Les compétitions pour débutant

C'est un truc un peu **magique**, qui existe pour les chevaux pas forts.

L'accès à ses compétitions est limité aux chevaux n'ayant pas leurs 20 victoires (hé oui, l'élite qui a tout monté sauf une compétence pour écraser tout le monde ne vous atteindra pas !) et n'ayant pas dépassé la fameuse limite débutant.

Cette valeur se trouve tout à la fin de la section 3.3 du manuel de l'éleveur. actuellement, elle est de 1470. Donc à partir du moment où votre bestiau dépasse 1470 dans une compétence, il ne peut plus participer aux compétitions débutantes.

Le principe pour gagner est le même : monter les compétences dans les compétences secondaires de la compétition que vous visez. SAUF QUE si vous faites tous les entraînements au max, vous avez toutes les chances de dépasser la limite débutante. Et en plus, vous gagnez des compétences en faisant les compétitions !

Donc pour bien vous préparer à tout gagner en débutant la formule magique est :

**Valeur de la limite débutant - PG de la compétence visée \* 0.2**

*J'espère ne pas avoir besoin de rappeler que la multiplication est prioritaire.*

0.2 correspond aux 20% de compétences que l'on gagne en faisant les compétitions.

Ce qui donne par EXEMPLE, pour un cheval que vous voulez préparé pour gagner en trot :  
*Compétence en trot : le plus nul possible*

*Entraînements à faire jusqu'à être le plus proche possible de 1470 - 2000 (le pg en dress)\*0.2 = 1070*

*Donc vous ferez les entraînements / balades jusqu'à être proche de 1070*

*Idem pour la vitesse.*

**Malgré tout, si vous ne vous busez pas, mis à part en écrasant tout le monde, vous arriverez à pas grand chose.**

## 6. Le busage

Avant de s'attaquer à ça, assurez vous d'avoir bien compris le paragraphe 2.

**Se buser c'est poser un cheval moins bon que votre blup sur la même compétition, pour que celle ci démarre + vite et que votre cheval gagne.**

Donc vous prenez un cheval qui a la même valeur de compétence qui détermine la difficulté, mais qui est nul dans les compétences secondaires, et c'est parti mon kiki. Les victoires arriveront beaucoup plus vite.

Ce qui est tout fofou, c'est que vous pouvez même aller en cogestion chez quelqu'un (à qui vous avez préalablement demandé SVP) pour vous buser **ENCORE PLUS**.

Là vous imaginez des possibilités **INCROYABLES**, comme se poser sur des compétitions VIDES pour vous buser entièrement à l'aide de 2 COG et faire pleuvoir les victoires pour les chevaux les plus nuls (et même les ânes WOUAH)

Normalement, avec tout ça, vous êtes prêt à blupper n'importe quoi !

### **EDIT : Petite précision avec la mise à jour de novembre 2018**

La difficulté des compétitions à changée, maintenant elle est affichée en pourcentage, et faut avouer que c'est bien pourri.

Du coup, regardez la valeur de la compétence la plus basse (celle qui détermine la compétition) au début, puis à la fin de vous êtes inscrits en compétitions, et vous saurez que vous devrez avoir des buses comprises entre ses deux valeurs (pour la compétence donnée, faut que le reste soit inférieur à votre blup).

De plus, maintenant il y'a une limite de compétence génétique à pas dépasser pour les compétitions débutantes, bien trop basse à mon goût mais ce n'est pas le débat. N'hésitez pas à aller la voir dans le guide de l'éleveur !

Cependant..

### **7. Règles de bonne conduite**

- SVP, n'allez pas vous buser chez quelqu'un sans demander avant, c'est pas sympa et pas poli, surtout que vous risquez de faire des bêtises.
- Si dans les compétitions, vous voyez des chevaux nommés "BUSES machin" laissez 5 minutes à la personne qui bluppe de finir, c'est pas cool de profiter des buses des autres pour son propre blup.
- Quand on vous mp pour vous dire que vous avez pourri un blup, si vous avez fait exprès, jsp ce que vous faites là à me lire, sinon excusez vous, ça coûte rien. Si vraiment vous étiez en auto et que vous êtes quelqu'un de GRAVE SYMPA, un petit busage en retour c'est le feu.

*Si vous avez des questions, j'éditerai le post pour qu'on évite de me les poser.  
Bon blups à tous, dans la joie, la bonne humeur et l'amouuur.*

