

# Change Horses!

"L'ultimo è il migliore"

In questo gioco, chiunque **arrivi ultimo vince!**

Numero di giocatori: 2 - 5

Età: 8 anni in su

Durata: circa 35 minuti

**Leggende di cavalli:** Un eccentrico, ricco americano decise di tenere una corsa di cavalli molto particolare: il proprietario del cavallo che avrebbe tagliato il traguardo per ultimo sarebbe stato il vincitore di una borsa(premio) enorme.

In seguito, al rombo del cannone di partenza, non successe nulla! Nessun cavallo si mosse. Dopo un po', uno degli spettatori andò dai fantini e disse solo due parole. Qualche istante dopo, i fantini spronarono i cavalli ad iniziare a correre a rotta di collo. Quali furono le due parole?

La risposta: "**Change Horses!**"

In questo gioco Change Horses! è essenziale che i cavalli degli altri giocatori taglino il traguardo prima del tuo cavallo. Così tutti tenteranno di spingere i cavalli dei loro avversari in avanti. E' una gara tattica, dove ogni carta che giochi può cambiare il risultato. E se non riesci a tenere a freno il tuo cavallo, puoi sempre cambiare cavallo!

## Scopo del Gioco

Essere il giocatore il cui cavallo è ultimo, quando il primo cavallo passa il traguardo.

## Regole di Gioco

### Set-Up

. Mettere il percorso di gara con il totalizzatore al centro del tavolo, egualmente accessibile a tutti i giocatori, i giocatori giocheranno le carte sul totalizzatore al centro del tabellone.

. Allineare i cavalli in ordine casuale al cancelletto di partenza, per una corsa in senso antiorario intorno alla pista. Indipendentemente a quanti giocatori ci siano nel gioco, tutti e sei i cavalli saranno in corsa.

. Distribuire le carte Racing Form in modo casuale al primo turno. Ogni giocatore riceve una carta, se ci sono meno di 5 giocatori, il numero di carte distribuite viene rapportato al numero dei giocatori.

. Dare un set di carte Horse Movement ad ogni giocatore.

*Ognuno dei cinque set di carte Horse Movement è identico; ogni set è contrassegnato sul retro dall'illustrazione di un fantino che identifica quel set. Ogni carta mostra i colori di sfondo che rappresentano due cavalli, ogni cavallo è identificato da un colore, e, in aggiunta, da una lettera. (Le quindici carte in ogni set rappresentano tutte le possibili combinazioni di colori dei sei cavalli.)*

. Distribuire due carte Wild Horse a ciascun giocatore.

. Mescolare le 6 carte con i certificati sul retro (Ownership Certificates) e darne una coperta a ciascun giocatore. La carta indica il colore del tuo cavallo.

Mettere le Certificates Ownership che sono in più a parte in una pila - esse possono entrare in gioco successivamente. (Nota: in una partita a due giocatori, ogni giocatore riceve due Ownership Certificates!)

Se si sta giocando la versione avanzata "Derby League", ogni giocatore ottiene anche il "valore energetico" di carote pari a 11 x il numero di giocatori, es. 33 in una partita a 3 giocatori, 44 in una partita a 4 giocatori, e 55 in una partita a 5 giocatori, significa "adescare" i cavalli. I tagli delle carte Carota possono essere scambiati in qualsiasi momento.

Notare le norme speciali per il gioco a due giocatori: Parti delle regole che seguono non si applicano; leggere la sezione "Regole speciali per Due Giocatori "a pagina 8.

## **Come si gioca**

### **1. Selezionando le tue carte**

Selezionare tre carte Horse Movement dalla tua mano e porle coperte di fronte a te. Quando tutti i giocatori sono pronti, le carte vengono scoperte.

### **2. Giocare le tue carte**

Al proprio turno, selezionare una delle tre carte e metterla sul totalizzatore al centro dell'ippodromo. Dopo che ogni giocatore ha giocato la carta, i cavalli vengono mossi.

### **3. Muovere i Cavalli**

Viene contato il totale dei colori mostrato sul totalizzatore ogni cavallo . Se la somma delle carte del colore del cavallo è pari, quel cavallo non si muove in questo turno (per esempio, 4 cavalli rossi significa "Rosso non si muove"). Se vi è un numero dispari, il cavallo in gioco con il fantino di quel colore si sposterà di tanti spazi quanti sono i cavalli di quel colore sulla scheda totalizzatore (ad esempio, 3 cavalli gialli significa che il giallo muove di tre spazi).

*La carta Wild Horse "Stumble" (vedi dettagli sotto) può essere utilizzata per coprire un colore sul totalizzatore e quindi modificare il numero di due colori.*

Spostare ogni cavallo come indicato, a partire con il il cavallo all'interno sulla pista. Se ci sono due cavalli sulla stessa corsia (vedere "Slippery Track "di seguito), quello davanti viene mosso per primo.

Se un cavallo taglia il traguardo, è necessario prima completare il movimento degli altri cavalli sul totalizzatore prima di determinare le posizioni finali.

### **4. a) Determinare l'ordine di gioco – Gioco base**

In ogni turno, viene determinato l'ordine di gioco. Per fare questo, le carte Racing Form sono estratte coperte ogni volta. In primo luogo, al fine di evitare che gli stessi giocatori, per caso, muovano sempre per primi o per ultimi, il giocatore con il più alto numero di carta del precedente turno, riceve la card # 1 per il turno seguente. Tutti gli altri numeri vengono distribuiti a caso.

### **4. b) Determinare l'ordine di gioco – Versione Advanced**

Se si vuole ottenere una gara più tattica, giocare la Versione "Derby League" (vedi pag. 9).

## 5. Giocare le tue carte

Come in # 2, questa volta selezionando tra le due carte rimanenti.

## 6. Spostare i Cavalli

Come in # 3. **Tutte le carte sul totalizzatore vengono contate.**

## 7. Cancellazione del Totalizzatore

La scheda del totalizzatore è completa con 6 carte in una partita a tre giocatori, 8 carte in una partita a due e quattro giocatori, e 10 carte in un cinque giocatori gioco). Adesso le carte vengono rimosse dal totalizzatore e dal gioco.

## 8. Determinare l'ordine di gioco

Come in # 4.

## 9. Scegliere nuove carte

Adesso avete una carta Horse Movement rimasta scoperta davanti a voi. Aggiungere altre due carte dalla propria mano - prima coperte, poi girarle (cfr. 1 - Scegliere nuove le carte).

Si può voler tenere le carte ancora in mano coperte sul tavolo mentre si giocano le carte scoperte sul totalizzatore; puoi guardare la mano coperta in qualsiasi momento.

## 10. Nuovo doppio turno

I passaggi da 2 a 10 vengono ripetuti.

## Carte Wild Horse

Ogni giocatore ha due carte Wild Horse (Jolly) da utilizzare una alla volta, e solo una volta durante il gioco. Si gioca una carta Wild Horse solo nel proprio turno e prima di giocare la carta Horse Movement sul totalizzatore.

È possibile utilizzare una carta Wild Horse per una di queste quattro opzioni (*vedi illustrazione a lato*):

**"Stumble"** (La caduta): Posizionare la carta Horse Wild sopra a qualsiasi carta sul totalizzatore. Ciò significa che i due cavalli sulla carta sono ora nascosti, cambiando il conteggio totale ai due colori. La carta Wild Horse viene rimossa dal gioco quando il totalizzatore viene azzerato.

**"Slippery Track"**(Pista scivolosa)(La pozza d'acqua): Spostare due cavalli qualunque, a scelta, di uno spazio lateralmente nella direzione di vostra scelta; i cavalli non possono essere mossi fuori dalle corsie della pista, né condividere spazi. *I cavalli devono rimanere nella corsia a meno che una carta Wild Horse venga giocata come "Pista scivolosa," costringendo alcuni cavalli dietro ad altri nella stessa corsia. Se, come conseguenza di ciò, un cavallo dovesse correre verso un'altro cavallo che lo precede, il cavallo che è dietro si muove solamente il più avanti possibile; se un cavallo è bloccato essendo direttamente dietro un altro cavallo, allora non si muove. L'unico modo per "sbloccare" e far muovere un cavallo bloccato è quello di giocare un'altra carta Wild Horse(Pista scivolosa).*

**"Fast Track"** (La fionda): Tutti i cavalli nelle ultime due file tra le file che contengono cavalli, si muovono avanti di due lunghezze. I cavalli bloccati (vedi "pista scivolosa") non possono muoversi.

**"Change Horses"**(The certificates)"Cambiare cavallo" (I certificati): Metti la tua Ownership Certificate coperta in fondo alla pila dei certificati di proprietà che sono stati accantonati, e prendi il certificato superiore; adesso sei il proprietario del cavallo indicato sul nuovo Certificate Ownership.

*(In una partita a cinque giocatori, uno dei cavalli in corsa non è di proprietà di alcun giocatore, in un gioco a due e quattro giocatori, due cavalli non sono di proprietà, e in una partita a tre giocatori, tre cavalli non sono di proprietà.*

*I giocatori sono autorizzati a cambiare i cavalli, anche se il cavallo ora libero era una volta di proprietà di un altro giocatore).*

Quando si gioca una carta Wild Horse, annunciare il nome dell'opzione che si sta utilizzando. Dopo che è stata usata la carta, rimuoverla dal gioco. Le due carte Wild Horse si possono utilizzare per la stessa opzione, ma solo una carta in un round.

### **Fine della corsa**

La gara può terminare in due modi:

1. Almeno un cavallo taglia il traguardo.

Prima che le posizioni vincenti siano annunciate, assicurarsi che tutti i cavalli siano stati spostati come previsto (ad esempio, il movimento delle ultime due file di cavalli da una carta Wild Horse "Fast Track").

2. Tutti i giocatori sono rimasti con solo una carta senza che un cavallo abbia tagliato il traguardo. (Ciò significa che l'ultima carta non viene giocata).

### **Vincere il gioco**

Tutti i giocatori rivelano i loro certificati di proprietà. L'ultimo cavallo vince la gara, il penultimo cavallo, cioè il quinto, è secondo "piazzato"; ed il terzultimo, cioè il quarto, è terzo "piazzato". I tre cavalli leader perdono la gara.

I cavalli senza proprietario, potrebbero anche arrivare 1° - 2° - 3° in gara.

### **Photo Finish – Rompere la parità**

Se due o più cavalli finiscono sulla stessa linea, vi è un photo finish; se un giocatore con il Ownership Certificate di uno dei cavalli al fotofinish ha più carte Wild Horse rimastegli rispetto agli altri proprietari, il cavallo di quel giocatore vince di un naso – altrimenti vi è ancora parità. Se i cavalli sono ancora pari, qualsiasi giocatore che non ha cambiato cavalli durante la corsa batte qualsiasi giocatore che lo ha fatto. E nel caso raro che ci sia ancora un pareggio, allora c'è una parità completa ed i giocatori pari sono uguali. (Vedi Foto Finish nel "Derby League" e gioco a due giocatori di seguito).

## **Regole speciali per due giocatori**

In una partita a due giocatori, il giocatore che è stato per ultimo su un cavallo inizia per primo, il giocatore iniziale cambia ogni volta che il totalizzatore viene azzerato. Ogni giocatore seleziona quattro carte dalla sua mano e le piazza coperte davanti a sé, i giocatori le scoprono allo stesso tempo. Poi ogni giocatore, a turno, due volte in un round, seleziona una di queste quattro carte da mettere sul totalizzatore. Quando ci sono quattro carte sul totalizzatore, si contano i colori dei cavalli e si muovono i cavalli. Questa è la fine del round. **Non rimuovere queste carte dal totalizzatore**, ma tenerle in gioco, ripetendo il ciclo.

Entrambi i giocatori hanno ora due carte rimaste davanti scoperte. Ogni giocatore aggiunge due carte dalla sua mano a quelle scoperte, i giocatori le mettono coperte e poi le scoprono allo stesso tempo. Poi ciascuno, a sua volta, piazza una terza carta sul totalizzatore, e poi una quarta carta. Quando sono state poste sul totalizzatore otto carte, si contano i colori dei cavalli e si spostano i cavalli.

Questa è la fine di un altro turno. Rimuovere le otto carte dal totalizzatore e scartarle dal gioco. il giocatore che ha giocato per ultimo, sarà il primo.

Continuare nello stesso modo. Ogni giocatore piazzerà una carta sul totalizzatore due volte in un round. La gara si concluderà quando un cavallo avrà tagliato il traguardo o quando entrambi i giocatori rimarranno con una sola carta.

Nell'ultimo turno, si posiziona l'ultima carta dalla propria mano scoperta di fronte a se, poi si giocano due delle tre carte scoperte, come al solito, sulla totalizzatore; si sarà lasciata una carta scoperta di fronte a se, che non si avrà la possibilità di giocare. Se i due giocatori sono pari quando la corsa termina (cioè, con un "Photo Finish"), il giocatore il cui secondo cavallo è più vicino all'ultimo posto vince la partita.

## **Il gioco "Derby League":**

Utilizzando Carote per fare offerte per le Racing Form Cards.

Poiché il giocatore che gioca le sue carte Movement Horse per ultimo in ogni turno ha un vantaggio, l'ordine di gioco viene messo "all'asta" in ogni round.

Tu scommetti le carote. Il giocatore attualmente con il carta # 1 piazza la prima offerta, il giocatore con la carta # 2 fa la seconda offerta, e così via. Il primo offerente deve dichiarare almeno 1 carota, ciascuno degli offerenti successivi deve fare un'offerta di un altro numero non ancora offerto (ma non 0). Se offrite più dell'attuale offerta più alta, potete continuare con le offerte; se offrite di meno, non farete altre offerte. Posizionare la quantità di carote che avete offerto scoperta di fronte a voi.

Il giocatore che ha offerto di più ottiene il numero più alto di Racing Form Card.

Tutti gli altri giocatori pagano le carote in base alla loro offerta e ottengono la rispettiva carta Racing Form (il peggior offerente ottiene l'1, e così via).

Non vi è alcun modo per guadagnare carote aggiuntive durante il gioco.

*Se non hai abbastanza carote per fare un'offerta, cedi le tue carote rimaste e, da quel momento in poi, sempre ottenere il più basso numero Horse Movement disponibile.*

Carote rimaste alla fine del gioco non hanno alcun valore se non come un tie-break: se c'è una parità ("Photo Finish") nel gioco "Derby League", il giocatore con più carote rimaste è il vincitore.

## **Horse Sense - Il foglio dei consigli**

Leggere questi otto consigli Out-of-the-GATE:

1. Custodisci con cura l'identità del tuo cavallo. Una volta che i giocatori sanno quale cavallo è tuo, cercheranno di sfavorirti.
2. Ove possibile, avere una carta con il colore del tuo cavallo davanti a te, in modo da poter giocare la carta per portare pari il colore del tuo cavallo evitando di muoverlo; non rimanere senza il tuo colore, in modo di non essere in balia degli altri giocatori.
3. Non rimanere incastrato con due carte che mostrano il proprio colore, perché potresti essere costretto a giocare il tuo colore quando ciò potrebbe far muovere il tuo cavallo ulteriormente.
4. Si consideri il bluff: volutamente giocare una carta che muoverà il tuo cavallo in avanti di uno spazio.
5. Non usare le tue carte Wild Horse troppo presto nel gioco.
6. Usa la tua carta Wild Horse come "pista scivolosa" per rallentare il tuo cavallo chiudendolo dietro ad un altro cavallo, ma attenzione poiché questa mossa rischia di dire agli altri giocatori che il cavallo è tuo.
7. Non aver paura di cambiare i cavalli - anche più di una volta – ma ricorda, i cavalli migliori (più lenti) potrebbero essere già di proprietà di altri giocatori.
8. Se il tuo cavallo è o è vicino all'ultimo posto, pensa a come spingere gli altri a tagliare il traguardo così come fare per muovere il tuo cavallo lentamente; è possibile terminare la gara utilizzando "Stumble" per modificare il colore o con "Fast Track" per spingere un cavallo a tagliare il traguardo.

## **Regole Rapide**

Prima dell'inizio della partita, determinare l'ordine di gioco.

I giocatori, allo stesso tempo, selezionano tre carte dalla propria mano e le mettono coperte sul tavolo di fronte se. Quando tutti sono pronti, le carte vengono scoperte.

1. All'inizio del turno, decidere se si vuole giocare una Carta Wild Horse.
2. Posizionare una delle carte scoperte di fronte a voi sul totalizzatore.
3. Quando tutti i giocatori hanno giocato una carta, contare il numero di colori dei cavalli e spostare tutti i cavalli di cui il totale è un numero dispari.
4. Determinare l'ordine di gioco.
5. All'inizio del turno, decidere se si vuole giocare una Carta Wild Horse.
6. Posizionare una delle carte scoperte di fronte a voi sulla totalizzatore.
7. Quando tutti i giocatori hanno piazzato la loro seconda carta, spostare i cavalli come nel 3 (contando tutte le carte sul totalizzatore).
8. Azzerare il totalizzatore e rimuovere le carte dal gioco.
9. Determinare l'ordine di gioco.
10. Ogni giocatore sceglie due carte dalla sua mano e le mette coperte sul tavolo di fronte a lui vicino alla sua carta scoperta.
11. Quando tutti sono pronti, le due carte vengono girate, e i punti 1-10 sono ripetuti. La gara è finita appena un cavallo taglia il traguardo (e tutti i cavalli sono stati mossi a seconda delle carte giocate) o tutti i giocatori sono rimasti con una sola carta.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco(ben vengano correzioni ed interpretazioni delle regole diverse dalla presente). Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione: leonoel48

06/2013