

GRAND NATIONAL

Istruzioni per giocare il "GRAND NATIONAL"

Come si gioca (How to Play)

Si *raccomanda* che la gara venga disputata con un minimo di 16 cavalli.

Un giocatore viene eletto per essere l'amministratore. Il suo compito, oltre ad essere un allenatore, è quello di agire come banchiere e manovrare la "trottola"(spinner).

Un altro giocatore agirà come banditore e uno come bookmaker.

L'amministratore darà ad ogni giocatore £ 250.000 (1 x £ 100,000, 2 x £ 50.000, 2x £ 20,000, 1 x £ 10.000 banconote) dalle quali si devono acquistare quattro cavalli e si possono effettuare scommesse.

Ogni giocatore (allenatore, trainer) seleziona una scuderia e il coupon scommessa corrispondente.

Queste sono codificate per colore: rosso, blu, verde, giallo, bianco e nero.

Il colore della scuderia corrisponderà con i colori indossati dai fantini in gara. Ogni stabile è dotato di quattro box in cui i vostri cavalli sono "messi in stalla".

Le Vendite (The Sales)



Il Foglio Vendita(Sale Sheet) elenca i cavalli, prezzo minimo, informazioni sul cavallo e andatura preferita.

Si consiglia di acquistare i cavalli che coprano una serie di condizioni del terreno, per cui. qualunque sia l'andatura si dovrebbe avere almeno un cavallo in grado di 'agire' sul terreno.

L'asta inizierà con il lotto 1 e il banditore inizierà le offerte per "Brown Sugar" a £ 60.000 (il prezzo minimo). L'offerta dovrà essere aumentata di £ 10.000 unità.

Il banditore può fare un'offerta nello stesso modo di tutti gli altri giocatori. Il miglior offerente, paga alla banca e gli viene data la **Carta Racehorse di Brown Sugar** e il pezzo di gioco nei colori della scuderia con un cappello rosso e la base rossa(il colore della base è lo stesso del cappello per aiutare l'identificazione).

Scrivi "Brown Sugar" nel primo box della scuderia con la penna nera fornita.

Se non vi è alcuna offerta per un cavallo, quel cavallo viene ritirato ed il banditore passa al lotto successivo.

Il primo cavallo che l'allenatore acquista verrà messo nella scuderia nel primo box e correrà come "prima guida" con i colori della scuderia con il berretto rosso, il secondo colore ha il berretto nero, il terzo colore ha il berretto bianco ed il quarto il berretto blu.

La vendita continua fino a quando tutti gli allenatori hanno quattro cavalli nella loro scuderia.

Scommessa Ante-Post(Ante-Post Betting)

Prima che le condizioni del terreno siano annunciate, ogni giocatore può piazzare una scommessa su qualunque cavallo in gara. La scommessa ante-post è di £ 10,000 e su

di un cavallo soltanto. Il beneficio in un scommessa ante-post è che il cavallo scelto potrebbe essere giocato su di un prezzo(reserve price) di parecchio più basso di quello speso per acquistarlo. Le quote ante-post per i cavalli sono quelle illustrate sul grafico seguente. Scrivi con la penna colorata il nome della tua selezione sul coupon scommessa insieme con la puntata e la quota. Attaccare il denaro della puntata per la scommessa con la clip e conservarla fino a quando le condizioni del terreno sono state annunciate e tutte le conseguenti puntate sono state piazzate.

Reserve price	£60,000	£50,000	£40,000	£30,000	£20,000	£10,000
Win odds	12/1	20/1	28/1	40/1	66/1	100/1
Place odds	3/1	5/1	7/1	10/1	16/1	25/1

Condizioni del Terreno (The Going)

Lo steward ora userà la trottola(spinner) per decidere le condizioni del terreno.

Questo è un fattore molto importante, può aumentare le probabilità di un cavallo di correre bene se le condizioni sono favorevoli. D'altra parte, le possibilità del cavallo possono essere ridotte da un terreno sfavorevole.

Una volta che le condizioni del terreno sono state dichiarate i valori di handicap devono essere modificati.

es. Il valore di handicap di Brown Sugar è +5 e la condizione del terreno sorteggiata è "good". Con riferimento alla tabella sulla Carta Racehorse o Foglio Vendite la sua regolazione per un terreno "good" è +2. Pertanto il suo valore handicap sarà 7. Ciò significa che durante la gara, egli sarà in grado di muoversi di 7 lunghezze supplementari ogni turno.

Maggiore è il il valore di handicap, maggiori sono le possibilità di vincere.

Tutti i giocatori devono scrivere il nuovo valore di handicap "con modifica del terreno" nei loro rispettivi box di scuderia con la penna nera.

	SP (win) range	Place
+7	6 -8 /1	2/1
+6	10-12 or 14/1	3/1 or 4/1
+5	16 -18 or 20/1	4/1 or 5/1
+4	25 or 33 /1	6/1 or 8 /1
+3	40 or 50/1	10/1 or 12/1
+2	66/1	16/1
+1	100/1	25/1
0	150/1	40/

Il Bookmaker

Dopo che gli handicap sono stati adeguati, il bookmaker può contrassegnare le quotazioni di partenza. Questo può essere fatto utilizzando la tabella come guida. Le scommesse possono essere vincente o piazzato. Le scommesse saranno pagate sui primi quattro cavalli a passare il palo(traguardo).

Un giocatore non “deve”(non è obbligato) scommettere.

Se scommetti, scrivi con la penna nera il nome della tua selezione, il prezzo di partenza e, se vincente o piazzato nel coupon scommessa con il tuo denaro, puntata (£ 10.000 minimo per cavallo) tenuta insieme con la clip in dotazione.

Il bookmaker terrà tutte le scommesse che saranno regolate dopo la gara. Il bookmaker può piazzare una scommessa nello stesso modo. Si può scommettere su qualunque cavallo, e su tutti i cavalli che vuoi se hai i soldi per farlo.

Si consiglia di non mostrare la tua scommessa al bookmaker o a qualsiasi altro giocatore in quanto questo potrebbe influenzare il modo in cui gli allenatori faranno correre i propri cavalli.

Al via (At the Start)

I cavalli possono adesso essere collocati nella loro corsia di partenza.

Ci sono 6 corsie - corsia 1 è all'interno e corsia 6 all'esterno.

Lo steward gira la trottola(spinner) per il primo ad allinearsi leggendo il colore dall'anello esterno della trottola.

La scuderia indicata piazza il suo primo(cavallo) colore (berretto rosso) in corsia 1. Poi muovendo in senso orario attorno al tabellone, il giocatore successivo piazza il suo primo colore in corsia 2 e così via fino a che tutte le prime guide sono sulla pista. Lo steward poi gira la trottola per il secondo colore (berretto nero) ad allinearsi seguendo la stessa procedura. Questo continua con i berretti bianchi e blu fino a quando tutti i cavalli sono sulla pista.

Il primo cavallo ad essere sorteggiato in una corsia occupa la piazza immediatamente dietro la linea di partenza, il secondo cavallo estratto in quella corsia si posiziona dietro e così via. Questo verrà ripetuto fino a che tutti i cavalli si sono allineati.

Il campo dei partecipanti è ora “**agli ordini dello starter**”.

Il percorso del Grand National è di guida a sinistra, cioè i cavalli percorrono la corsa in senso anti-orario e la gara viene corsa su due giri del percorso.

Il primo cavallo a muovere è il primo colore(berretto rosso) sorteggiato in corsia 1. Qualunque sia la posizione di un cavallo nell'allineamento, le mosse iniziali di tutti i cavalli sono contate dalla linea di partenza bianca.

Movimento

Sulla carta della scuderia c'è una griglia numerata da 1 a 64. Ciò rappresenta la velocità di un cavallo ed è indicato come Punti di velocità. Un punto di velocità equivale a un quadrato o una lunghezza sul tracciato.

Nella corsa, ogni cavallo riceverà 64(punti velocità) se si corre sul firm going, se si corre sul good to firm - 62, sul good -60, sul good to soft - 58, sul soft -56 e 54 se si corre su un terreno heavy*.

Ogni cavallo deve spostarsi di almeno 1 e fino a un massimo di 8 Punti di Velocità, più il suo handicap su ogni turno. Utilizzare 8 punti di velocità equivale a far correre il vostro cavallo “flat out”. Questa velocità non può essere tenuta se non per brevi distanze e dovrebbe essere usata con parsimonia o il vostro cavallo non arriverà al traguardo.

Decidendo quante lunghezze utilizzare occorre detrarre una pari quantità di punti di

velocità sulla vostra carta di scuderia, tracciando una linea sui relativi numeri. **

Aggiungere i punti di velocità al valore di handicap e far avanzare il vostro cavallo di conseguenza.

Ogni mossa laterale conta come una lunghezza, quindi non cambiare corsia troppo spesso, perchè si utilizzano preziosi punti di velocità.

Non si può 'saltare' su un altro cavallo ma si deve girare attorno a lui.

Con il progredire della corsa, ci sono varie carte che possono ostacolare i cavalli di testa. Se si sta utilizzando un cavallo con un alto valore di handicap ad es. +6 o +7, potresti non voler rischiare il tuo cavallo essendoti posto in testa troppo presto nella corsa poiché il terreno può essere guadagnato in fretta con un valore alto di handicap.



** L'illustrazione mostra che la gara si sta correndo sul "terreno pesante" di modo che tutti i giocatori dovrebbero cancellare i numeri dal 55 al 64 in ogni box.*

*** Il valore di handicap di Gun Metal è +6 e il suo allenatore ha deciso di utilizzare 5 punti di velocità. Quindi il cavallo si muove 11 lunghezze e 5 punti di velocità vengono cancellati nella griglia.*

Se un cavallo 'corre troppo sciolto' e costruisce un vantaggio di 10 lunghezze o più compresa la Melling Road (adiacente alla siepe 28) al 2° circuito(giro), questo cavallo avrà 2 lunghezze detratte dal suo valore di handicap per tutta la durata della gara. Le lunghezze sono conteggiate nella corsia che occupa il cavallo che è piazzato al secondo posto. In questo caso, variare, di conseguenza, il valore di handicap. Il gioco muove in senso orario intorno agli allenatori che iniziano con il loro primo colore (berretto rosso).

Una volta che tutti i primi colori sono stati spostati, i secondi colori (berretto nero) sono mossi nello stesso modo ricordando di iniziare il conteggio partendo dalla linea di partenza bianca. Il gioco continua in questo modo fino a quando tutti i cavalli sono stati mossi.

Una volta che tutti i cavalli sono stati mossi, il gioco ritorna ai primi colori e segue la procedura di cui sopra per la durata della gara.

Se un cavallo atterra su una siepe nella sua prima mossa, deve essere presa una Jump Card, invece le Turf Cards non sono giocate fino a quando tutti i cavalli sono stati mossi.

Se un cavallo è 'chiuso' da cavalli di fronte e su entrambi i lati, non può muoversi in questo turno poiché un cavallo non può tornare indietro o passare sopra altri cavalli.

Un cavallo nelle retrovie può essere "ritirato" in qualsiasi momento, a discrezione del suo allenatore, se non c'è più la possibilità di vincere la gara.

Nel caso improbabile che un cavallo nelle retrovie venga doppiato, questo cavallo deve essere ritirato subito.

Quando la gara si sta avvicinando al suo culmine, alcuni cavalli possono esaurire i Punti Velocità. Ogni cavallo a cui ciò dovesse succedere deve essere "ritirato".

- **Un cavallo non può saltare un altro cavallo e deve passarlo con un cambio di corsia.**
- **Ogni mossa laterale conta come una lunghezza.**
- **Solo un cavallo può occupare qualsiasi quadrato.**
- **Se il percorso di un cavallo è bloccato da altri corridori, egli deve tuttavia utilizzare almeno un punto di velocità ed avanzare così lontano fino a come la mossa gli permette, anche a costo di atterraggio su una siepe.**
- **Un cavallo non può muovere lateralmente mentre è su o sta saltando una siepe.**
- **Regola l'andatura del tuo cavallo badando al suo valore di handicap. Alcuni cavalli tendono ad andare via troppo velocemente, esaurendo i punti di velocità.**
- **I cavalli con un valore di handicap basso possono beneficiare di “prendere(atterrare) sulle siepi” sperando di ottenere lunghezze in più. Tuttavia, questa strategia non è senza rischi!**

Il Finale (The Finish)

Una volta che un cavallo ha superato l'ultima siepe deve tagliare all'esterno, dove si entra nella "**dirittura d'arrivo**". Il punto in cui i cavalli entrano nella dirittura è conosciuto come The Elbow ed è rappresentato da una linea scura sulla pista.

Il vincitore della gara sarà il primo cavallo ad attraversare la linea del traguardo. Questo cavallo dovrebbe prendere posizione nel circolo dei vincitori.

La stessa procedura deve essere seguita con i cavalli al 2°, 3° e 4° posto.

La gara può essere finita una volta che il quarto cavallo ha attraversato la linea o si può giocare fino a quando tutti i cavalli hanno completato la gara.

Al termine della gara, il premio viene assegnato agli allenatori dei cavalli piazzati.

Per il 1° posto - £ 250.000, al 2° - £ 100,000, al 3° - £50,000 e al 4° - £ 30.000.

Tutte le scommesse devono quindi essere verificate ed ogni vincita pagata dal bookmaker dal denaro ricevuto per le puntate. Qualsiasi eccedenza di denaro deve essere versata in banca. Se le vincite superano gli incassi, i pagamenti supplementari possono essere effettuati direttamente dalla banca.

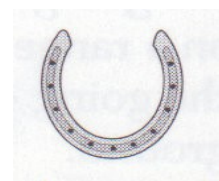
Qualsiasi pagamento deve essere in aggiunta alla quota.

es. giocate £20,000 Quota del vincente a 12/1.

Il pagamento deve essere: $12 \times £20.000 = £240,000 + £20.000 = £260.000$.

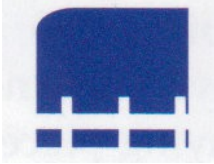
Il vincitore del gioco sarà il giocatore che ha accumulato la maggior somma di denaro.

Le Carte (The Cards)



Una Turf Card deve essere presa ogni volta che un cavallo atterra su un quadrato con il simbolo ferro di cavallo. Le Turf Cards non sono estratte di nuovo se un cavallo atterra su una casella ferro di cavallo per via di una istruzione su qualsiasi altra carta.

Le Turf Cards non sono estratte nel corso del primo turno ed entrano in gioco solo quando tutti i cavalli sono stati mossi.



Una Jump Card deve essere presa ogni volta che un cavallo atterra su una siepe o in acqua presso il Water Jump. Se un cavallo atterra su una siepe e una carta “Faller” viene estratta, quel cavallo è messo fuori gara.

Se un cavallo sta avanzando, muove l'importo di lunghezze specificate e, se desidera può cambiare corsia.

Se un cavallo sta avanzando ma la casella di fronte alla siepe nella sua corsia è occupata, questo cavallo non può muoversi (poichè un cavallo non può muoversi lateralmente su una siepe) e il gioco passa al prossimo allenatore.

Se sta avanzando, un cavallo atterra su un ferro di cavallo, non estrae una Turf Card. Tuttavia, se un cavallo sta avanzando ed atterra su una siepe, un'altra Jump Card deve essere estratta.

A differenza di Turf Cards , le Jump Cards possono essere estratte al primo turno.



Quando il cavallo di testa ha superato Bechers al secondo circuito(giro), le Turf Cards sono sostituite dalle Cards “Go for Home” che sono utilizzate per il resto della corsa. Rimuovere le Turf Cards dal tabellone.

Note per le Cards (Notes for the Cards)

Se due (o più) cavalli condividono la testa (o qualsiasi altra posizione nella gara), un cavallo che occupa una corsia interna sarà sempre davanti ad un cavallo all'esterno.

Nel caso che un cavallo sia penalizzato con una penalità Stamina, la sanzione dovrebbe essere scritta nella casella appropriata nella scuderia ed il valore di handicap ridotto di conseguenza. La penalità in generale sta per la durata della gara. *Sanzioni Stamina sono cumulabili.* Tuttavia, se una Second Wind Card viene estratta, la sanzione viene tolta in pieno e il cavallo torna al suo valore di handicap originale.

Se un cavallo è gravato di una penalità di resistenza e una carta anticipo viene scoperta ad es. (primi quattro cavalli in corsa avanzano.), il cavallo penalizzato non può essere avanzato così sarà avanzato il quinto(o successivo) cavallo in corsa.

La Melling Road è ritenuta adiacente alla siepe 28 e non un attraversamento (scorciatoia) verso lo Start. Passata la 30° siepe, un cavallo entra nella **dirittura d'arrivo.**

'Longest price horse in running'(cavallo in corsa con il più alto prezzo) si riferisce al prezzo di partenza. Se per esempio, due cavalli condividono il prezzo più alto a 100/1, e sono tuttora in corsa, potranno beneficiarne entrambi i cavalli.

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 05/2013

