

JOCKEY

Traduzione a cura di Simone "The Busgat" Favero (busgat@nemnet.it).

La presente traduzione è solo un aiuto per i giocatori in lingua italiana, e non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco, i cui diritti sono e restano di proprietà dell'autore e della casa editrice

Un gioco sulle corse dei cavalli. Per 2-6 giocatori.

Contenuto: 1 tabellone di gioco, 54 carte fantino, 4 cavalli, 1 blocco di fogli scommesse, soldi per giocare.

Questo gioco ricrea tutta la suspense dell'ippodromo. In Jockey, i giocatori usano le carte in maniera strategica per vincere la corsa dei cavalli.

Ogni giocatore riceve delle carte fantino, con le quali può manovrare i cavalli. Guarda le carte e decide su quali cavalli scommettere, naturalmente scegliendo quelli che verranno favoriti maggiormente dalle sue carte. Dopo che tutte le scommesse saranno state segretamente piazzate, inizierà la gara, e i giocatori a turno giocheranno le loro carte fantino per far correre i cavalli, facendo di tutto per far vincere i cavalli su cui hanno scommesso. Per raggiungere questo obiettivo, ogni giocatore deve utilizzare le sue carte fantino intelligentemente, facendo attenzione agli altri giocatori e facendo uso di tutte le possibilità offerte dalle loro mosse. Da notare che ciascun giocatore può muovere qualsiasi cavallo.

Dopo 3 corse, il giocatore con le vincite maggiori avrà vinto la partita.

PREPARAZIONE

I 4 cavalli vengono piazzati sulla linea di partenza del tabellone di gioco. La posizione di partenza dei cavalli è irrilevante.

I giocatori ricevono i loro fogli scommessa e un capitale iniziale di 1.000 (1 banconota da 500 e 5 da 100). I giocatori scriveranno il loro nome nel foglio scommesse.

Le carte saranno quindi mescolate e ciascun giocatore riceverà:

- con 2 giocatori, 15 carte ciascuno;
- con 3 giocatori, 12 carte ciascuno;
- con 4 giocatori, 10 carte ciascuno;
- con 5 o 6 giocatori, ciascuno riceve 9 carte.

Le carte rimanenti saranno messe in una pila vicino al tabellone di gioco.

LE CARTE FANTINO

I giocatori muoveranno i cavalli seguendo le indicazioni riportate nelle carte fantino. Nessun giocatore è proprietario di un cavallo. Il colore di ciascun cavallo viene ripetuto nelle carte che saranno giocate su quel cavallo e ciascun giocatore potrà muovere qualsiasi cavallo se avrà una carta fantino appropriata. Le carte si riferiscono sia al colore del cavallo, sia alla posizione del cavallo (primo, secondo, ecc.), nella gara, o ad entrambi (colore e posizione).

Colore delle carte

Le seguenti carte si giocheranno a favore solo del cavallo di quel particolare colore:

1. Ci sono due versioni di questa carta: ± 7 Il cavallo di quel colore muove in avanti di 7 caselle. La carta ± 10 funziona alla stessa maniera, muovendo il cavallo di quel colore avanti di 10 caselle.
2. Con questa carta il cavallo di quel colore incrementa il suo primo posto di tre volte.
Esempio: Il rosso è 6 caselle più avanti rispetto al successivo cavallo. La carta permette al rosso di muovere di altre 12 caselle; il suo comando verrà quindi aumentato fino a 18 caselle di

distanza dal secondo cavallo. Se il rosso non è in testa e la carta viene giocata, non succederà nulla! Ed inoltre se due cavalli sono testa a testa, la carta non può essere utilizzata per far sì che uno dei due guadagni caselle.

3. Il cavallo può essere mosso in avanti per un massimo di 30 caselle, ma deve rimanere di almeno 5 caselle dietro al leader della gara. Le caselle extra che avrebbe potuto utilizzare saranno perse. Perciò la carta non è utile quando il cavallo di quel colore è il leader ed è poco utile se il leader è molto vicino al cavallo di quel colore. Se il leader della corsa ha già oltrepassato la linea d'arrivo questa restrizione di rimanere di 5 caselle dietro al leader non sarà più applicata (si conteranno quindi 30 caselle).

Le carte fantino neutrali

Le seguenti carte si riferiscono solo alla posizione dei cavalli e possono essere usate per i cavalli di qualsiasi colore.

4. Ci sono due versioni di questa carta, "No 2 +13" e "No 4 +20". I cavalli in queste posizioni muoveranno del numero di caselle indicate rispettivamente.
5. Il cavallo in terza posizione (No 3) muove in avanti fino ad un massimo di 18 caselle. Non può però avanzare più di una casella il leader della gara. Una volta in testa di una casella, le ulteriori caselle non utilizzate saranno perse.

IL GIOCO

Ogni partita consiste in 3 corse. Prima di ciascuna corsa, i giocatori ordineranno le loro carte fantino dividendo quelle colorate da quelle neutre. Ciascuno studierà quindi le carte che ha in mano e deciderà come meglio piazzare le sue scommesse, secondo tre diversi tipi di scommesse, per vincere.

Quindi i giocatori piegheranno le loro scommesse scrivendo l'ammontare che vogliono scommettere nel cavallo (o cavalli), selezionati nei loro fogli scommessa, senza lasciare che gli altri giocatori vedano quello che hanno scritto. Le scommesse per la prima corsa saranno scritte nell'area "1st Race", quelle per la seconda, nell'area "2nd Race", e quelle per la terza, nell'area "3rd Race". Le scommesse saranno piazzate contemporaneamente, e i fogli saranno raccolti e lasciati coperti, fino a gara finita. Il giocatore alla sinistra di chi ha dato le carte inizia. Giocherà la prima carta fantino, piazzandola a faccia in su, a fianco del tabellone di gioco, e muoverà il cavallo seguendo le istruzioni scritte sulla carta. I giocatori, quindi continueranno seguendo in senso orario, scartando una carta per turno e piazzandole una sopra l'altra.

I giocatori devono giocare una carta ogni volta che è il proprio turno (non possono passare). Se un giocatore non vuole alterare la situazione di gioco, può giocare una carta che non gli è utile in quella situazione. Ad esempio, può "gettare" una carta valida per una posizione che il cavallo scelto non ha, o una carta per una posizione che al momento non esiste, è questo il caso quando due o più cavalli si trovano appaiati.

Quindi, se due cavalli sono in seconda posizione, allora ci sono due cavalli in seconda posizione e nessun cavallo in terza posizione.

Ricordate che il cavallo che ha vinto la corsa rimane in prima posizione anche quando ha superato la linea del traguardo.

Se i giocatori finiscono le carte prima che la corsa sia terminata, ogni giocatore riceverà quindi due carte dalla pila di riserva. Quando 6 giocatori stanno giocando, tutte le carte saranno già state distribuite inizialmente e in questo caso i giocatori riceveranno le carte che si trovano sotto nella pila degli scarti. Se i giocatori non hanno bisogno di utilizzare tutte le proprie carte in quella corsa, allora possono scegliere di conservarne al massimo due per la successiva corsa. Quando le carte saranno distribuite durante la successiva corsa, riceveranno quindi solo le carte mancanti.

FINE DEL GIOCO

Una corsa sarà terminata quando due cavalli avranno oltrepassato la linea d'arrivo dopo 80 caselle. I fogli scommessa saranno rivelati per determinare chi avrà vinto e perso, chi riceverà i soldi dalla banca e chi invece dovrà pagare.

Le carte saranno rimescolate e le scommesse saranno nuovamente piazzate nell'area appropriata. Se i giocatori continuano a giocare anche dopo la terza corsa, riceveranno nuovamente un capitale di 1.000. Possono segnare il capitale che hanno dopo le prime tre corse e lo consegneranno alla banca, in questo modo ripartiranno ancora con 1.000. Alla fine del gioco, comunque, ad ogni giocatore sarà accreditato il denaro che aveva alla fine di ogni tre corse.

SCOMMESSE

Le scommesse sono state semplificate. Le scommesse sono possibili solo sul primo e sul secondo classificato. Per ciascuna corsa un giocatore può piazzare solo un tipo di scommessa di quelle di seguito elencate.

La scommessa minima che un giocatore può fare è di 100. I giocatori possono scommettere l'intero capitale su un cavallo, in ogni caso, il massimo che si può scommettere è pari a 5.000. Se un giocatore ha meno di 1.000 e desidera scommettere di più, può chiedere un prestito alla banca per arrivare a 1.000 di capitale e quindi scommettere tutto (se lo desidera), in un cavallo. I giocatori possono ricevere un prestito al massimo di 1.000 per corsa.

Il denaro scommesso non viene subito pagato alla banca. Quando la corsa è terminata, i giocatori che hanno perso pagheranno alla banca il denaro che hanno perso. I prestiti avuti saranno ripagati dopo ogni corsa, se un giocatore non riesce a restituire il denaro, potrà prendere a prestito altro denaro (fino ad un massimo di 1.000), per ripagare il debito.

Piazzare le scommesse

Piazzato

Questo è il più semplice tipo di scommessa, è relativamente sicura, ma non si guadagna molto. I giocatori scommettono che un particolare cavallo vincerà o arriverà secondo. Per esempio, si scommettono 1.000 sul cavallo marrone piazzato (cioè che arrivi primo o secondo). Se il marrone arriva primo o secondo, si riceveranno 1.000 dalla banca. Se invece non arriva né primo né secondo, allora si dovranno pagare 1.000 alla banca.

Vincente

Il giocatore scommette su un cavallo come vincente. Quindi se indovinerà, riceverà tre volte la somma scommessa. Perciò se un giocatore scommette 300 sul giallo vincente, riceverà 900 se arriva primo. Se il giallo non vince, pagherà 300 alla banca.

Accoppiata

Il giocatore scommette su due cavalli, dichiarando in quale ordine arriveranno. Farà una croce sul cavallo che pensa arriverà per primo e su quello che crede arriverà secondo, ed inoltre scriverà a fianco di ciascuno la somma che scommette. Se i cavalli finiscono uno primo e uno secondo e nell'ordine scritto, il giocatore vincerà quattro volte l'ammontare scommesso per ciascun cavallo. Per esempio: si scommettono 400 sul blu vincente e 500 sul rosso al secondo posto. Se entrambi arrivano in quelle posizioni si riceveranno dalla banca 3.600.

Se solo uno dei cavalli finisce in quella posizione la vincita cambia. Se il cavallo dato come vincente vince, il giocatore vincerà solo il triplo (come nella scommessa “vincente”) meno la scommessa sul cavallo che ha perso, quindi: $1.200 - 500 = 700$. Se indovinerà solo il secondo classificato riceverà solo il doppio della scommessa (come nella scommessa “piazzato”), meno la scommessa sul cavallo vincente, quindi: $1.000 - 400 = 600$.

SUGGERIMENTI PER GIOCATORI AVANZATI

E' preferibile mantenere all'oscuro il più possibile i tuoi avversari su quale cavallo tu abbia scommesso. Infatti, così facendo, essi potrebbero aiutarti involontariamente.

Inoltre, è un'ottima idea tenere per ultime le carte che ti possono dare un chiaro vantaggio nella parte finale della corsa.

Carte con il 4 e il 5 dovrebbero essere giocate attentamente; in quanto la posizione dei cavalli cambia con quasi ogni mossa, le possibilità offerte da queste carte cambiano con ogni mossa. Attraverso un'intelligente tattica può essere possibile utilizzare pienamente ciascuna di queste carte di colore neutro.

La scommessa “piazzato” è raccomandata quando il giocatore ha carte che favoriscono un colore, ma che non sono sufficienti ad assicurare la vittoria.

La scommessa “vincente” è raccomandata quando il giocatore ha molte carte che favoriscono un colore in maniera predominante.

Per giocare la scommessa “accoppiata”, è preferibile aspettare fino a che non si prende familiarità con il gioco, in quanto in questo caso si devono seguire due cavalli.