



CONTENUTO

1 tabellone, 40 cubetti fiato (14 rossi, 19 blu, 7 bianchi), 6 miniature pecora, 12 carte pecora, 6 tessere "corsia" (numerate da 1 a 6), 36 gettoni "scommessa" (numerati da 1 a 6 in 6 colori), 6 gettoni "punteggio" (valore +100 da un lato), 12 tessere "bandiera", 3 dadi da 6 facce (valori 1-2-3-4-5-6 / 1-2-3-0-0-0 / 2-0-0-0-0-0)

OBIETTIVO DEL GIOCO

I giocatori stanno assistendo alla ormai leggendaria *Sheep Race*. Essi scommettono sulle pecore sperando di arricchirsi in base alle proprie puntate. Le pecore correranno 2 semi finali e 1 gara finale. Al termine della terza gara, il vincitore è il giocatore con più punti ottenuti dalle scommesse.

Le gare si tengono sulle colline del Suffolk. Le condizioni del terreno migliorano progressivamente dalla corsia 1 (la peggiore) alla corsia 6 (la migliore). Le quote di scommessa dell'ordine di arrivo tengono conto dello stato delle corsie. Ma attenzione scommettitori! Considerate anche che le pecore delle varie nazioni hanno prestazioni diverse, rappresentate dal numero di cubetti fiato che ciascuna pecora ha in dotazione e dai 3 numeri sulla carta che indicano le caselle che le pecore possono percorrere se consumano cubetti.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Posizionate il **tabellone** al centro del tavolo. Esso rappresenta le 6 corsie della *Sheep Race* (non tutte in perfette condizioni).
2. Ogni giocatore prende **6 gettoni scommessa** ed **1 gettone punteggio** dello stesso colore.
3. Scegliete il primo giocatore (dado più alto). A cominciare dal giocatore alla sua destra e poi in senso antiorario, posizionate i gettoni punteggio sul valore 0 del tabellone, con il valore +100 *non visibile*, formando una pila. Il primo giocatore avrà il suo gettone in cima alla pila.

PRIMA SEMIFINALE

La prima semifinale è divisa in 4 in fasi:

- 1) Assegnazione delle corsie
- 2) Scommesse
- 3) Gara
- 4) Assegnazione dei punti.

Per le 2 semifinali, prendete i due dadi con i valori 1-2-3-4-5-6 e 1-2-3-0-0-0.

1. ASSEGNAZIONE DELLE CORSIE

1. Posizionate tutti i **cubetti fiato** vicino al tabellone a formare la riserva.
2. Disponete le **6 miniature pecora** sulla linea di partenza ciascuna su una casella numerata da 1 a 6 del tabellone.
3. Prendete le **6 tessere corsia** numerate da 1 a 6 e disponetele accanto al tabellone in ordine crescente (vedi *figura*).
4. Mescolate le **12 carte pecora**. Mettete 2 carte pecora coperte in corrispondenza di ciascuna tessera corsia. Girate la prima carta pecora in corrispondenza di ciascuna tessera corsia. Le 6 pecore rappresentate gareggeranno nella prima semifinale. Le rimanenti 6 gareggeranno nella seconda semifinale.

In questo modo ad ogni pecora avete associato una delle 6 corsie: la carta in corrispondenza della tessera corsia "1" rappresenta le caratteristiche della pecora in corsia 1, la carta in corrispondenza della tessera corsia "2" rappresenta le caratteristiche della pecora in corsia 2 e così via.

5. Ponete su ogni carta pecora a faccia in su tanti **cubetti fiato** rosso, blu e bianco quanti indicati sulla carta stessa (vedi *figura*).



2. SCOMMESSE

Ogni giocatore scommette su 3 delle 6 pecore: 1 scommessa è visibile a tutti e 2 sono nascoste. Le quote di ciascuna scommessa dipendono dalla corsia in cui corre la pecora, come si vede in Tabella 1.

SEMIFINALE						
	1	2	3	4	5	6
1°	12	11	9	8	7	6
2°	9	8	6	5	4	3
3°	7	6	4	3	2	1

Tabella 1 Quote semifinale

Come scommettere

A partire dal primo giocatore (quello con il gettone punteggio più in alto) e poi in senso orario, ciascun giocatore prende 1 dei suoi gettoni scommessa e lo posiziona a *faccia in su* davanti a sé. È **vietato** scommettere su di una pecora già scelta in questo giro di scommesse (tutte le scommesse visibili avranno valori diversi).

Poi, tutti i giocatori simultaneamente scommettono su altre 2 pecore posizionando i gettoni scommessa corrispondenti a *faccia in giù* accanto al gettone visibile. Non ci sono limitazioni quando posizionate le scommesse nascoste: potete scommettere anche su di una pecora scelta da un altro giocatore nel primo giro di scommesse.

Mettete momentaneamente da parte i 3 gettoni scommessa non utilizzati (a faccia in giù): essi verranno ripresi per le gare successive.

3. GARA

Dopo che sono state effettuate le scommesse, inizia la gara! I giocatori giocano a cominciare dal primo giocatore in classifica e poi in senso orario. Durante il proprio turno, un giocatore deve effettuare **due azioni** nel seguente ordine: **Selezionare una Pecora** e poi **Muovere una Pecora**. I giocatori si alternano, in ordine, selezionando e muovendo pecore finché termina la gara (vedi *Punteggio*).

Selezionare una Pecora

Per prima cosa, il giocatore di turno deve determinare quale pecora deve essere mossa. Il giocatore lancia i 2 dadi (1-2-3-4-5-6 e 1-2-3-0-0-0) e somma i valori. **Il totale indica la corsia della pecora che deve muovere.**

Se la somma è “7”, egli deve muovere la pecora in corsia 6; se la somma è “8” deve muovere la pecora in corsia 5; e se la somma è “9” deve muovere la Pecora Pigra.

La Pecora Pigra

La Pecora Pigra è la pecora in ultima posizione (più lontana dal traguardo). Nel caso in cui ci siano 2 o più pecore in ultima posizione, la pigra è quella nella corsia col numero più alto.

La pecora pigra è mossa quando:

- la somma dei dadi è 9 o
- la somma dei dadi indica una **pecora stremata**, nella End Zone (vedi *dopo*) o
- la somma dei dadi indica una pecora che ha già tagliato il traguardo.

Muovere una pecora

La pecora selezionata può muoversi solo in avanti lungo la propria corsia. E' vietato cambiare corsia. Il numero di caselle che la pecora può percorrere dipende dal fiato della pecora.

Ciascuna pecora ha due caratteristiche:

- **il fiato**, ovvero la resistenza della pecora, indicato dai cubetti posizionati sulla carta pecora e
- **l'andatura**, ovvero la velocità a cui la pecora può muoversi, indicata dai 3 valori numerici riportati nella carta pecora (lenta, normale o veloce) o dal valore zero (riposo). A seconda dell'andatura scelta, le pecore possono *consumare fiato* (i cubetti vengono scartati dalla carta pecora e posti nella riserva) o *recuperare fiato* (i cubetti sono presi dalla riserva e posti sulla carta pecora).

Requeijao parte con 1 cubetto blu, 1 rosso e 1 bianco.

Andature:

- lenta (Passo);
- normale (Trotto);
- veloce (Galoppo).



Numero minimo e massimo di caselle che Requeijao può percorrere con la scorta di fiato iniziale.

I numeri indicano di quante caselle si può muovere la pecora spendendo cubetti fiato blu, rosso e bianco. Requeijao si muove di 1 quando decide di andare al Passo, di 2 quando decide di andare al Trotto e di 6 quando decide di andare al Galoppo.

Il giocatore sceglie 1 delle 4 andature per la pecora selezionata:

GALOPPO: Il giocatore muove la pecora in avanti del numero di caselle indicate dall'andatura veloce.

La pecora consuma 1 cubetto fiato bianco o 1 cubetto fiato rosso o 2 cubetti fiato blu.

TROTTO: Il giocatore muove la pecora in avanti del numero di caselle indicate dall'andatura normale.

La pecora consuma 1 cubetto fiato bianco o 1 cubetto fiato blu.

PASSO: Il giocatore muove la pecora in avanti del numero di caselle indicate dall'andatura lenta (sempre 1).

La pecora consuma 1 cubetto fiato bianco oppure recupera 1 cubetto fiato blu.

RIPOSO: La pecora non si muove e rimane ferma sulla casella.

La pecora recupera 2 cubetti fiato blu.

Il fiato rosso viene utilizzato per l'alta velocità, mentre quello blu è più sfruttabile per lunghe distanze. Il fiato bianco è un jolly. Consumando un cubetto fiato bianco è possibile, infatti, muovere la pecora con uno qualsiasi dei tre valori di andatura: galoppo, trotto e passo. L'utilizzo del cubetto fiato bianco è, dunque, fondamentale per la tattica nella gara!

Casi particolari

1. Una pecora **non può** andare al Passo oppure Riposare (le 2 andature che permettono di recuperare cubetti) se il numero di cubetti fiato sulla carta pecora al termine del turno è maggiore di 3 (indipendentemente dal colore). Il giocatore è costretto a scegliere un'altra andatura

2. Se la pecora selezionata consuma gli ultimi cubetti (e non ha più cubetti), ciò che accade dipende dalla casella in cui la pecora ha terminato il suo movimento:

- **fuori dalla End Zone:** la pecora è costretta a riposare il prossimo turno per recuperare cubetti prima di muoversi nuovamente;

- **dentro la End Zone:** la pecora è stremata dalla fatica. Il giocatore la mette a zampe all'aria e la pecora non può essere mossa fino alla fine della gara. Se venisse ancora selezionata, muovete la Pecora Pigra.

3. Se la pecora selezionata si trova nella End Zone, se non è stremata (ha ancora cubetti fiato) e decide di andare al Passo, si muove *consumando un cubetto fiato bianco oppure non recuperando 1 cubetto fiato blu.*

4. E' vietato Riposare nella "End Zone".

4. ASSEGNAZIONE DEI PUNTI

La gara termina nei seguenti casi:

- 3 pecore tagliano il traguardo *oppure*

- meno di 3 pecore hanno attraversato il traguardo e le altre sono tutte stremate *oppure*

- tutte le pecore sono stremate.

Assegnate il primo, secondo e terzo posto alle 3 pecore che hanno attraversato il traguardo. Se meno (o nessuna) lo ha fatto, l'ordine di classifica parte dalla pecora stremata più vicina al traguardo, poi la seconda più vicina e così via.

In caso di parità, (il numero di casella di distanza dal traguardo è lo stesso) la pecora in testa è quella nella corsia con il valore più basso.

Poi, rivelate le scommesse fatte ed attribuite i punti riportati nelle quote della Tabella 1. Conteggiate prima i punti del giocatore che in quel momento è più avanti in classifica (a parità di punti il giocatore col gettone più in alto nella pila) e procedete in senso orario.

Punti bonus

I giocatori possono vincere punti bonus se hanno scommesso su più pecore vincenti:

- ogni giocatore che ha scommesso su **2 pecore vincenti** guadagna **1 punto bonus**;

- ogni giocatore che ha scommesso su **tutte e 3 le pecore vincenti** guadagna **3 punti bonus**.

I punti di ciascun giocatore vengono riportati sull'apposito segnapunti: fate avanzare il gettone punteggiato di tante caselle quanti sono i punti vinti.

Nel caso in cui un giocatore ottenesse più punti rispetto a quelli indicati dal segnapunti, riparte dall'inizio e capovolge il gettone mostrando il valore +100.

Una volta assegnati i punti e stabilito l'ordine dei primi tre classificati, posizionate le relative carte pecora in corrispondenza del podio disegnato sul tabellone in attesa della gara finale. Scartate le carte pecora delle 3 pecore perdenti.

Esempio: Nicola ha scommesso sulla pecora 1, 4 e 6. L'ordine di arrivo è il seguente: 1^a classificata la pecora in corsia 4, 2^a classificata la pecora in corsia 5 e 3^a classificata la pecora in corsia 1. Nicola totalizza 8 punti per la pecora in corsia 4 (che si è classificata al 1° posto) e 7 punti per la pecora 1 (che si è classificata al 3° posto). Non prende punti per la pecora in corsia 6. Egli totalizza 15 punti dalle sue scommesse e guadagna anche 1 punto bonus per aver scommesso su 2 pecore vincenti. Il suo punteggio finale per questa gara è di 16 punti.

SECONDA SEMIFINALE

La seconda semifinale è divisa nelle stesse 4 fasi:

1. ASSEGNAZIONE DELLE CORSIE

1. Riprendete in mano tutti e 6 i **gettoni scommessa**.
2. Riposizionate tutti i **cubetti fiato** vicino al tabellone a formare la riserva.
3. Disponete le **6 miniature pecora** sulle caselle numerate dall'1 al 6 del tabellone.
4. Girate le **6 carte pecore** rimaste accanto alle 6 tessere corsia.
5. Ponete su ogni carta pecora a faccia in su tanti **cubetti fiato** rossi, blu e bianchi quanti indicati sulla carta stessa.

2. SCOMMESSE

Ogni giocatore, a partire dal giocatore primo in classifica e poi in senso orario, scommette con le stesse modalità della prima semifinale.

3. GARA

I giocatori giocano a cominciare dal primo giocatore in classifica e poi in senso orario. Giocate la seconda semifinale con le stesse regole della prima semifinale.

4. ASSEGNAZIONE DEI PUNTI

Al termine della gara, assegnate i punti, tenete da parte le 3 carte pecora delle vincitrici scartando quelle delle perdenti, come nella prima semifinale.

GARA FINALE

Per la finale, prendete i due dadi con i valori 1-2-3-4-5-6 e 2-0-0-0-0-0. Anche la finale è divisa in 4 fasi.

1. ASSEGNAZIONE DELLE CORSIE

1. Riprendete in mano tutti e 6 i **gettoni scommessa**.
2. Riposizionate tutti i **cubetti fiato** vicino al tabellone a formare la riserva.
3. Posizionate le **6 miniature pecora** sulle caselle numerate dall'1 al 6 del tabellone.

4. Posizionate le **6 carte pecora vincitrici** nelle due gare precedenti a faccia in su in corrispondenza di ognuna delle 6 tessere corsia, nel seguente ordine:

- corsia 6: 1^a pecora classificata nella 1^a semifinale;
- corsia 5: 1^a pecora classificata nella 2^a semifinale;
- corsia 4: 2^a pecora classificata nella 1^a semifinale;
- corsia 3: 2^a pecora classificata nella 2^a semifinale;
- corsia 2: 3^a pecora classificata nella 1^a semifinale;
- corsia 1: 3^a pecora classificata nella 2^a semifinale.

5. Ponete su ogni carta pecora tanti **cubetti fiato** rossi, blu e bianchi quanti indicati sulla carta stessa.

2. SCOMMESSE

Nella gara finale, ogni giocatore effettua solamente 2 scommesse nascoste. Tutti i giocatori scelgono 2 dei loro gettoni scommessa contemporaneamente e li pongono coperti davanti a sé. Nella gara finale, solo la pecora vincente vincerà punti a seguito delle scommesse, come indicato nella Tabella 2.

FINALE						
	1	2	3	4	5	6
1°	18	17	16	15	14	13

Tabella 2 Quote Finale

3. GARA

Il primo a giocare è il primo in classifica dopo la seconda semifinale, poi si procede in senso orario.

Nella gara finale, usate i due dadi 1-2-3-4-5-6 e 2-0-0-0-0-0. Per il resto, le regole sono le stesse delle due semifinali, ma l'uso di un dado diverso provoca il fatto che la finale sia più incerta delle semifinali!

4. PROCLAMAZIONE DEL VINCITORE

La gara finale termina appena la *prima pecora* taglia il traguardo. Se tutte le pecore si trovano stremate nella End Zone, si proclama vincitrice la pecora stremata più vicina al traguardo (in caso di parità, la vincitrice è la pecora nella corsia con numero più basso).

A partire dal primo in classifica e proseguendo in senso orario, i giocatori sommano i punti derivanti dalle loro scommesse.

Il vincitore di *The Sheep Race* è il giocatore con il punteggio maggiore. In caso di parità, il vincitore è il giocatore il cui gettone segnati è più in alto nella pila.