

Win, Place & Show

1. INTRODUZIONE

Win,Place & Show è un gioco che inserisce i partecipanti nell' affascinante mondo delle corse dei cavalli, permettendogli di interpretare i ruoli di Proprietario di Scuderia, Scommettitore e Driver. Ogni giocatore riceve 50000\$ per acquistare i cavalli all' asta prima di ogni corsa e per effettuare puntate basate sulle qualità e potenzialità dei cavalli stessi.

Come proprietario, il giocatore incassa i premi vinti dai suoi cavalli. Come Driver, deve scegliere le corsie e gli spazi da percorrere sul tracciato durante la gara. : scelte strategiche e tempestive permettono di trionfare in una corsa. L' attenta valutazione delle abilità e delle caratteristiche dei cavalli aiutano il giocatore nella scelta dei cavalli vincenti in ognuna delle 6 corse. Inoltre si può tentare di aumentare le proprie vincite scommettendo sulla corsa speciale **Daily Double**.

Le scelte strategiche sugli acquisti e sulle scommesse combinate con le giuste opzioni di movimento in gara permettono quindi al giocatore esperto di indovinare puntate e vincere premi, diventando così il giocatore più ricco di tutti.

La versione **Regolare** del gioco è da 3 a 6 giocatori, mentre la versione **Party** è per 7 o più giocatori.

2. PREPARAZIONE DEL GIOCO

2.1 Disporre le 3 Sezioni del Tabellone in modo da formare un percorso ovale, distribuire ad ogni giocatore un **Programma Ufficiale** ed uno **Scontrino-Scommessa**, e nominare tra i giocatori un **Direttore-Scommesse** ed un **Direttore-Corse**. Assicurarsi di eleggere i direttori tra coloro che possano adempiere onorabilmente a tali compiti, agendo nell' interesse comune e non utilizzando le proprie posizione per un tornaconto personale. I direttori possono essere sostituiti, previa votazione di maggioranza, al termine di ogni corsa.

2.2 Il Direttore-Scommesse controlla la riserva di denaro, assolvendo il compito di cassiere. D' ora in poi la Banca sarà definita **Associazione-Corse**.

Il Direttore-Corse distribuisce **50000\$** ad ogni giocatore come segue :

4	banconote da	10000 \$
1	banconota da	5000 \$
4	banconote da	1000 \$
2	banconote da	500 \$

3. COME LEGGERE IL PROGRAMMA

NUMERO di CORSA

I cavalli non possono correre in corse diverse da quelle per le quali è prevista la loro partecipazione.

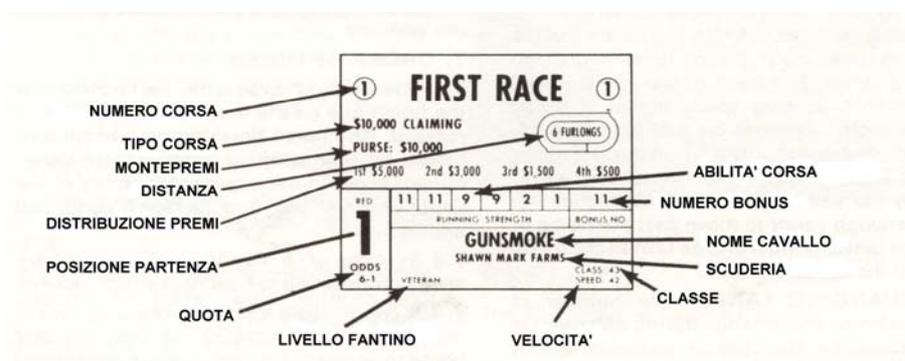
PREMIO

Indica il premio totale da distribuire ai primi 4 cavalli classificati.

DISTANZA

La figura in alto a destra del diagramma indica la lunghezza della corsa. La piccola freccia nera indica il punto di partenza sul tabellone. La linea d'arrivo (che è sempre la stessa) è indicata dalla linea nera verticale sul percorso. Tutte le corse terminano nel turno in cui la linea del traguardo è attraversata dai primi 4 cavalli, eccetto le corse di *1 miglio ed 1/4*, nelle quali la stessa linea dev' essere superata due volte dai primi quattro cavalli.

DISTRIBUZIONE del PREMIO Indica la somma da versare, in ordine d' arrivo, ai proprietari dei primi 4 cavalli classificati.



POSIZIONE di PARTENZA Il numero grande indica sia il numero di gara del cavallo che la sua corsia di partenza.

ABILITA' di CORSA

Ogni numero nel suo riquadro (leggerli da sx a dx) indica il numero di spazi minimo che il cavallo può percorrere in ogni turno. Il riquadro più a sx si riferisce al primo turno, il secondo riquadro al secondo turno e così via. Tutti i riquadri dovrebbero essere sufficienti al completamento di una corsa, l' ultimo (quello più a dx) è utilizzato per tutti i turni successivi.

NUMERO BONUS	Quando questo numero è ottenuto lanciando i dadi Il cavallo percorrere 3 spazi in più rispetto al suo movimento minimo di quel turno.
LIVELLO FANTINO	Esistono 2 classi di fantini : Veterani o Apprendisti.
QUOTA	La proporzione in base alla quale vengono pagate le scommesse se il cavallo arriva 1°, 2° o 3°.
VELOCITA'	La valutazione riassuntiva dell' abilità del cavallo nel vincere una corsa corta. La velocità corrisponde alla somma dei numeri riportati nella tabella <i>ABILITA' di CORSA</i> , eccetto l' ultimo.
CLASSE	La valutazione totale dell' abilità del cavallo nel vincere una corsa lunga. Equivale alla somma di tutti i numeri nei riquadri <i>ABILITA' di CORSA</i> .

4. DOVERI DEI DIRETTORI

4.1 I compiti dei **Direttori-Scommesse** sono i seguenti :

- 1) Controllare il tempo disponibile per le scommesse. I giocatori decidono in accordo all' inizio della partita il tempo limite (si raccomandano 5 minuti).
- 2) Proclamare l' inizio di ogni corsa. Tale segnale sancisce la chiusura delle scommesse e non è assolutamente più possibile scommettere fino alla corsa successiva.
- 3) Vigilare sugli spostamenti dei cavalli.
- 4) Controllare la validità dei *RECLAMI* e comminare eventuali penalità.
- 5) Pagare i premi relativi alle scommesse vincenti ed ai proprietari di cavalli.

4.2 I compiti del **Direttore-Corse** sono i seguenti :

- 1) Controllare che tutti i cavalli si trovino nella corretta posizione di partenza prima dell' inizio di ogni corsa.
- 2) Lanciare i dadi ed annunciare il turno corrente.
- 3) Controllare con precisione gli spostamenti dei cavalli.
- 4) Dichiarare l' *ORDINE d' ARRIVO*.

5. COME SI VINCE

Ogni giocatore deve aumentare la quantità di denaro in suo possesso durante il gioco acquistando i cavalli nelle Aste prima di ogni corsa, incassando i premi vinti dai propri cavalli e facendo scommesse vincenti sui suoi o su altri cavalli. Se un giocatore, durante la partita, termina il suo denaro, viene automaticamente eliminato dal gioco. Il giocatore con più denaro al termine dell' ultima corsa, viene proclamato VINCITORE.

6. LA CORSA

Un cavallo può muovere per un totale di spazi in avanti in ogni turno determinato da tre fattori :

- La sua *Abilità di Corsa*.
- Il numero ottenuto sul *Dado Bianco*.
- Il numero *Bonus*.

- 6.1** I sei cavalli partecipanti ad ogni corsa, devono partire dalle posizioni riportate sul *Programma Giornaliero*. Dopo aver piazzato tutti i cavalli nelle rispettive posizioni di partenza, e dopo aver dichiarato l' inizio della corsa, il Direttore-Corse lancia i 2 dadi. Inoltre annuncia il numero corrente di turno di gara (si può tenere traccia del turno corrente muovendo un segnalino qualsiasi lungo il percorso apposito sul Tabellone).
- 6.2** Il numero ottenuto col dado bianco va sommato alla *Abilità di Corsa* di ogni Cavallo nel particolare turno. Lo stesso numero indicato dal dado bianco indica il cavallo che si muove per primo. Gli altri cavalli muovono consecutivamente. Così, se si ottiene un 4 sul dado bianco, il cavallo nr.4 muove per primo, seguito nell' ordine dal 5,6,1,2 e 3. Se il cavallo che dovrebbe muovere è impossibilitato a farlo perché bloccato, rimane fermo e perde questo turno.
- 6.3** Il numero ottenuto dalla somma dei due dadi (*Bianco e Rosso*) indica quale Cavallo, se c'è, ottiene i tre spazi di bonus. Il proprietario del cavallo che ottiene il Bonus può decidere di non utilizzarlo. Parimenti, se si dimentica di usufruirne, ne perde i benefici.
- 6.4** Ogni giocatore calcola il totale di spazi percorribili dal suo cavallo e lo annuncia al momento di muoverlo. Il cavallo può muovere soltanto in *Avanti*, *Dritto* o in *Diagonale*. Una volta mosso in uno spazio, un cavallo non può mai tornare sui propri passi, a meno che non compia una mossa illegale. Una mossa illegale deve essere corretta dal Direttore-Corse, dopodiché il proprietario può continuare la sua mossa. Un cavallo può essere mosso fino a *3 spazi in meno* rispetto al totale, per terminare la propria mossa su uno *Spazio di Passaggio*.
- 6.5** **PASSAGGI.** Uno *Spazio di Passaggio* è uno spazio marcato da una linea nera Centro. *Qualunque cavallo che occupa uno spazio di passaggio all' inizio della sua mossa può stringere un altro cavallo nella sua stessa corsia, ovvero può sorpassarlo senza cambiare corsia. Altrimenti, deve cambiare corsia o perdere, se bloccato, il resto dei suoi movimenti. Un cavallo deve comunque cambiare corsia per sorpassare un secondo cavallo sulla sua stessa linea. Pertanto uno Spazio di Passaggio permette ad un cavallo di passare attraverso un solo altro cavallo e solo se esso si trova nella stessa corsia dello Spazio di Passaggio. Due cavalli non possono mai occupare lo stesso spazio; se un cavallo non ha abbastanza spazi per sorpassare completamente un altro cavallo, deve obbligatoriamente terminare il suo turno nello spazio immediatamente dietro al cavallo che lo blocca.*
- 6.6** **CAMBIARE CORSIE.** Il numero di corsie che un cavallo può cambiare durante un suo movimento, dipende dal fantino che lo conduce. Un *Fantino Veterano* può cambiare fino a 2 corsie in un turno-movimento, cosiccome può cambiare una corsia per sorpassare un altro cavallo e successivamente tornare sulla corsia originaria. Un *Fantino Novizio* può cambiare solo una corsia per turno e non può ritornare sulla sua precedente. Nessun cavallo può mai cambiare linea per terminare la propria mossa nello *spazio immediatamente davanti ad un altro cavallo*.

Esempio 3 : *Un fantino novizio (cavallo nr.1) può cambiare una sola corsia e non può rientrare in quella iniziale ; sarebbe bloccato dal cavallo nr.4 se usasse la corsia interna.*

7. ORDINE D' ARRIVO

- 7.1** Il cavallo vincente è quello che, oltrepassata la linea del traguardo, termina la sua mossa il più lontano. Ogni cavallo che termina la propria gara prima che tutti e quattro i posti d'onore siano assegnati, viene rimosso dal tracciato e posto sulla casella relativa alla sua posizione d'arrivo sul *BOX ORDINE d' ARRIVO*.
- 7.2** In caso di parità i fantini veterani battono sempre i novizi.
- 7.3** Se 2 fantini della stessa classe arrivano in parità, il cavallo arrivato per ultimo nella casella di pareggio batte l' altro cavallo.

8. RICORSI

Un giocatore potrebbe voler evitare di far vincere il proprio cavallo nel caso in cui avesse pesantemente scommesso su un altro cavallo. Occasionalmente, un giocatore senza scrupoli, può frenare il suo cavallo per evitare la vittoria. In queste circostanze si possono applicare le regole seguenti per la tutela di tutti gli altri scommettitori.

- 8.1** Un ricorso può essere presentato in uno dei seguenti casi :
- a) *Selezione di una linea esterna o comunque sfavorevole in curva.*
 - b) *Allargarsi troppo in rettilineo in modo da essere necessariamente costretto ad affrontare una curva esternamente.*
 - c) *Non sfruttare il bonus del fantino novizio o quello ottenuto ai dadi.*
 - d) *Accorciare lo spostamento di 3 spazi per occupare uno Spazio di Passaggio.*
 - e) *Accorciare lo spostamento per occupare uno Spazio di Passaggio quando la situazione non rechi reali vantaggi o non richieda comunque una tale evenienza.*
- 8.2** Uno o più giocatori possono presentare un ricorso contro il proprietario di un cavallo soltanto se vi hanno scommesso sopra.
- 8.3** Non possono essere presentati reclami dopo la mossa del cavallo successivo.
- 8.4** Il Direttore-Corse prende nota dei contendenti del ricorso, del cavallo e delle circostanze pertinenti il movimento oggetto del ricorso. La corsa prosegue ed i ricorsi sono risolti al termine della stessa.
- 8.5** Se, nel giudizio del Direttore-Scommesse il reclamo sia giustificato (nello specifico se il movimento oggetto del ricorso risulti effettivamente deleterio per le chance di vittoria del cavallo) e il proprietario del cavallo sospettato abbia puntato su qualsiasi altro cavallo classificatosi davanti al proprio, il reclamo

viene accolto. In tal caso, l' *Ordine d' Arrivo* rimane comunque confermato ed immutato.

- 8.6** Se un reclamo viene accolto, ai vincitori dello stesso vengono risarciti dall' *Associazione Corse* gli importi relativi alle scommesse perdenti e danneggiate dalla "corsa truccata". In aggiunta, il giocatore colpevole di irregolarità è condannato a dividere in parti uguali la somma in danaro ottenuta da tutte le sue scommesse vincenti in quella corsa con tutti i giocatori coinvolti nel ricorso. Se tale ammontare non risulta divisibile in multipli di 500 \$, ogni disavanzo sarà restituito all' *Associazione Corse*.
- 8.7** Se un reclamo non viene accolto, gli accusatori sono condannati al risarcimento di 2000 \$ totali verso il giocatore accusato di brogli. Gli oneri del risarcimento sono equidivisi fra tutti gli accusatori (1 accusatore versa 2000 \$, 2 accusatori versano ciascuno 1000 \$ e così via).
- 8.8** Se il Direttore-Scommesse è coinvolto personalmente in un reclamo (sia nella veste di accusatore che in quella di accusato) il giudizio finale sullo stesso viene espresso ai voti dai giocatori non coinvolti.

9. L' ASTA

Prima di ogni corsa i giocatori devono comperare un cavallo. Se i giocatori sono in numero inferiore a 6, ogni giocatore può acquistare e gestire più di un cavallo. In tal caso quel giocatore si immagina possieda una scuderia e può incassare i premi vinti da uno o entrambi i suoi cavalli, sebbene il suo numero massimo di scommesse effettuabili non aumenti. Nello scegliere il cavallo da acquistare e quanto pagarlo si deve tener conto tanto del *Premio Totale* quanto della *Posizione di Partenza*, del *Fantino* che lo monta, della *Abilità di Corsa*, del *Numero Bonus*, della *Velocità* e della *Classe*. La sola *Quota* non risulta essere sempre la migliore indicazione del cavallo favorito o più conveniente da acquistare.

- 9.1** Il Direttore-Scommesse inizia l' Asta consultando il programma della corsa successiva e piazza i cavalli colorati nei rispettivi spazi sul Box-Asta sul Tabellone. Il cavallo con il numero 1 sul 1° Spazio, in accordo col suo numero di gara e con la corsia di partenza. Il cavallo con il numero 2 sul 2° Spazio e così via.

Esempio : L' Asta per la prima corsa vede **LUCKY OLD SUN** (3-2) sull' 1; **ROTUNDA** (4-1) sul 2; **GUNSMOKE** (6-1) sul 3; **MUSTARD SEEN** (8-1) sul 4; **EIGHT BALL** (10-1) sul 5; **HOLD ON HARRY** (15-1) sul 6.

- 9.2** Tutti i giocatori a questo punto effettuano segretamente della offerte, in multipli di **500 \$** (500 \$ minimo) per ognuno dei 6 cavalli su un foglio di carta. Un esempio di offerte potrebbe essere il seguente :

1 – 3500 \$
2 – 3000 \$
3 – 2500 \$
4 – 1000 \$
5 – 500 \$
6 – 500 \$

- 9.3** Appena scritte tutte le offerte, il Direttore-Scommesse dichiara la *Chiusura* dell' Asta, tutti i giocatori posano le matite sul tavolo senza poterle riprendere fino all' *Apertura delle Puntate*.
- 9.3** Il Direttore-Scommesse legge a voce alta le offerte sul cavallo nr.1, che viene assegnato automaticamente al maggior offerente. Se la la maggior offerta è fatta da più di un giocatore, gli stessi si contendono l' aggiudicazione del cavallo con un' Asta tradizionale,effettuando,a partire dall' offerta scritta in precedenza, rilanci orali di 500 \$ o suoi multipli, fino a che ne rimanga uno solo. L' importo di ogni rilancio deve essere sempre superiore e mai equivalente a quello del o degli avversari. Non esiste un ordine che i giocatori coinvolti nell' asta a voce debbono seguire nell' effettuare i rilanci; chiunque lo ritenga opportuno può fare offerte. Se nessuno dei giocatori che hanno effettuato la stessa offerta segreta intende rilanciare nell' asta orale, gli stessi lanciano un dado. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto si aggiudica il cavallo al prezzo offerto nella Asta segreta. In caso di parità si ripete il lancio del dado fino a che un solo giocatore ottenga un punteggio più alto. Il nuovo proprietario paga il prezzo del cavallo e lo piazza nella opportuna posizione di partenza sulla griglia. Tale procedura si ripete fino all'aggiudicazione di tutti e 6 i cavalli.
- 9.4** Le offerte di un giocatore che possieda già un cavallo non si considerano finchè tutti i giocatori non ne abbiano acquistato uno. Dopodichè, le sue offerte possono essere valide per l' acquisto dei cavalli rimanenti. In ogni caso, non è possibile possedere più di 2 cavalli per ogni corsa.

10. SCOMMETTERE

- 10.1** Ogni giocatore può effettuare un massimo di 3 scommesse per ogni corsa e sui cavalli che preferisce. Si può effettuare una sola scommessa per categorie che sono *Win (Vincitore)*, *Place (Secondo)* e *Show (Terzo)*.
- 10.2** Un giocatore può effettuare una scommessa “**Across the Board**” puntando un unico cavallo per tutte e tre le categorie. Se il cavallo vince la corsa, tutte le scommesse risulteranno vincenti, se arriverà secondo risulteranno vincenti le scommesse *Place* e *Show* e così via.
- 10.3** Le puntate devono essere multipli di **1000 \$**, minimo di **1000 \$** e massimo di **5000 \$**.
- 10.4** I giocatori devono compilare correttamente la propria *Scheda-Scommesse*, che nel caso risulti incorretta invaliderebbe le scommesse stesse con la perdita delle puntate.
- 10.5** Dopo aver segretamente scritto le proprie puntate sulla Scheda, i giocatori la tengono coperta finchè il Direttore-Scommesse chiama l' *Inizio della Corsa* la *Chiusura delle Scommesse*. Nessun ulteriore correzione è permessa. A questo punto ogni giocatore, a turno, annuncia il totale delle sue puntate e lo versa al Direttore-Scommesse che a sua volta lo versa alla Associazione Corse.
- 10.6** Alla fine di ogni corsa i giocatori, a turno, presentano la loro Scheda-Scommesse

Al Direttore-Scommesse per l' incasso dei premi vinti. Le quote di pagamento delle scommesse vincenti sono versate dalla Associazione Corse in multipli della *Tabella di Riferimento* sul Tabellone denominata “\$ 1000 Bet Pays”.

Esempio :

Una Scheda-Scommessa

RACE NO. 1	POS	HORSE	AMOUNT	RACE NO. 2	POS	HORSE	AMOUNT	
	WIN	4	1,000		WIN			
	PLACE	4	2,000		PLACE			
	SHOW	2	4,000		SHOW			
RACE NO. 4	POS	HORSE	AMOUNT	RACE NO. 5	POS	HORSE	AMOUNT	
	WIN				WIN			
	PLACE				PLACE			
	SHOW				SHOW			

Il Giocatore A ha effettuato le sue Scommesse e prima dell' inizio della corsa ha versato 7000 \$ pari all' importo totale delle sue puntate. La prima corsa nel nostro esempio è stata vinta da ROTUNDA (#2) seguito da LUCKY OLD SUN (#4) secondo e GUNSMOKE (#1) terzo. Il giocatore A perde i suoi 1000 \$ puntati su Lucky Old Sun vincente, ma incassa 3000 \$ per il secondo posto (place) di Lucky Old Sun (2 x 1500 \$ ad una quota di 3-2) e incassa 8000 \$ su Rotonda terzo (show) (4 x 2000 \$ ad una quota di 4-1). Il giocatore A ha avuto quindi un guadagno di 4000 \$ dopo la prima corsa.

10.7 Se un giocatore rimane senza denaro durante la partita, è eliminato dal gioco, benché possa ancora fungere da fantino qualora altri giocatori proprietari di cavalli intendano affidargli tale compito.

11. DAILY DOUBLE

11.1 Il **Daily Double** consiste in una singola scommessa nella quale si devono indovinare *esclusivamente* i cavalli vincenti delle prime 2 corse.

11.2 I giocatori possono scommettere tante combinazioni vogliono sul Daily Double. Tali puntate sono in aggiunta alle normali puntate di Win, Place & Show effettuate in ogni corsa.

11.3 Tutte le puntate sul Daily Double devono essere fatte e pagate prima della chiusura delle scommesse sulla prima corsa. Il Direttore-Scommesse ritira tutti i fogli relativi al Daily Double e scommette a sua volta.

11.4 Le puntate sul Daily Double devono essere fatte in multipli di 1000 \$ e per un minimo di 1000 \$ ed un massimo di 5000 \$. Le scommesse vincenti vengono pagate dopo la fine della seconda corsa e le quote relative ad esse sono riportate al centro del Tabellone nella grande “Daily Double Payoff Chart”.

- 11.5** Per effettuare una giocata Daily Double il giocatore scrive il proprio nome e la dicitura "Daily Double" su un pezzo di carta unitamente alla combinazione scelta ed all' ammontare della scommessa. Il primo numero equivale al cavallo vincente la prima corsa ed il secondo il vincente della seconda.

12. VERSIONE VELOCE

- 12.1** Si può optare per la versione veloce del gioco, nella quale i giocatori partono con **20000 \$** invece di **50000 \$**.
- 12.2** Se i partecipanti al gioco sono 6, omettere la fase d' Asta. Ogni giocatore prima di ogni corsa ed a turno lancia un dado ed il punteggio ottenuto corrisponde al **cavallo** che controllerà nella prima corsa ed anche alla **Scuderia** che controllerà per tutta la partita, per avere un maggior bilanciamento del gioco. Se un giocatore ottiene un punteggio relativo ad una Scuderia già assegnata, rilancia il dado fino a che non ottiene un punteggio corrispondente ad una scuderia non ancora assegnata.

Esempio : *Se si ottiene un 1, si diventa proprietari della Scuderia **Shawn Mark Farms** e dei cavalli **Gunsmoke, Spelling Bee, Egg Yolk, Adam's Apple, Hung Jury** e **Leyte Gulf** nelle loro rispettive corse.*

- 12.3** Se i partecipanti al gioco sono più di 6, procedere come al punto 12.2 eccetto che ogni giocatore ha a disposizione un solo lancio del dado. Se con esso si ottiene un punteggio di una scuderia già assegnata, il giocatore passa e non ha la possibilità di rilanciare il dado finché non lo abbiano fatto tutti i giocatori. Questa procedura si ripete fino all' assegnazione di tutte le scuderie. I Direttori vengono scelti tra i giocatori che non possiedono scuderie (Vedere 13. *Versione di Gruppo* per altre regole per gioco con più di 6 partecipanti).
- 12.4** Se ci sono meno di 6 giocatori procedere come al punto 12.2. Dopo che tutti i giocatori possiedono una scuderia, quelle rimanenti sono messe all' asta come regolarmente prima di ogni corsa nella Versione Regolare.

13. VERSIONE DI GRUPPO / VERSIONE RACCOLTA FONDI

- 13.1** La fase d' Asta e i Premi vinti dai cavalli vengono aboliti. I proprietari dei cavalli vengono scelti come al punto 12.3 e possono svolgere loro stessi il ruolo di fantino o lasciare tale compito ad altri giocatori senza scuderia. Tale evenienza deve essere comunicata prima dell' effettuazione delle scommesse. Il presunto livello dei fantini reali, cioè di chi muove i cavalli realmente nella corsa aggiunge un pizzico di personalizzazione al gioco.
- 13.2** Ogni giocatore paga al Direttore-Scommesse 1 \$ (o una somma previamente ed unanimemente scelta dai giocatori) per 20000 \$ del gioco. Il gioco procede come visto sopra con l' applicazione delle regole sulle scommesse della versione regolare.
- 13.3** Alla fine del gioco, tutti i soldi di Win, Place & Show in mano ai giocatori si

sommano e determinano l' *indebitamento* della Associazione Corse. Tale somma viene divisa per la somma di denaro vero precedentemente versato al Direttore-Scommesse, per determinare una **Proporzione di Scambio**. A questo punto i giocatori possono cambiare la loro somma di W,P & S in soldi reali e donarli in beneficenza nel loro nome.

Esempio : *Pensando ad una partita con 10 giocatori, essi versano un dollaro reale per ricevere 20000 \$ per giocare. Alla fine del gioco la somma del denaro in possesso dei giocatori è di 360000\$. La proporzione di Scambio sarà allora 36000\$ (360000\$ / 10 = 36000\$).*

DESIGN CREDITS :

Game Design : John B.Reilly, Thomas M.Divoll
Game Development : Donald Greenwood
Playtesting : S.Carus, R.Hamblen, M.Uhl, P.O'Neill,
S.Greenwood, B.Milligan

Traduzione a cura di : Paolo "Picchio772" Di Leo

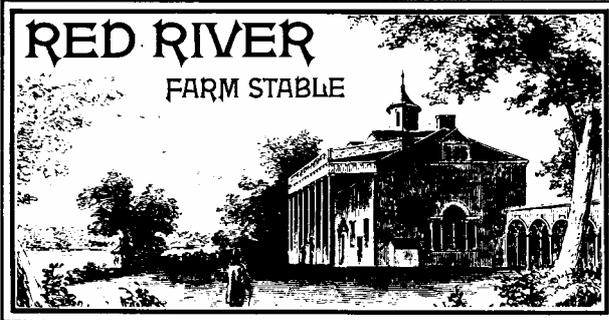
picchio772@aliceposta.it

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.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.





**The
AVALON HILL
Game Company**

4517 Harford Road, Baltimore, Md. 21214

