

THE REALLY NASTY HORSE RACING GAME

(IL GIOCO DELLA CORSA DEI CAVALLI VERAMENTE BASTARDA)

Un gioco per 2-6 giocatori *bastardi*

Durata: ca. 90 minuti



REGOLE

Benvenuto al Gioco della Corsa dei Cavalli 'Veramente bastarda'. Questa è la tua occasione per essere più bastardo possibile verso gli altri giocatori, ed essere astuto e cattivo abbastanza per vincere più soldi di loro.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

6 cavalli, Fantini e piedistalli
1 Cavallo senza cavaliere e piedistallo
1 Foglio di regole
6 Carte corsie
6 Carte corse
24 Carte veramente bastarde
1 blocco di biglietti per scommettere
1 Pennarello
1 matita
1 dado
Soldi in banconote

L'OBIETTIVO DEL GIOCO

Il giocatore che ha i più soldi alla fine delle 6 corse previste è il vincitore del gioco. I soldi possono essere guadagnati in due modi:

1. Dal cavallo di un giocatore che essendosi piazzato 1°, 2° o 3° nella corsa, paga, dalla banca, il relativo premio al proprietario.
2. Piazzando una scommessa sul cavallo vincente, questi giocatori sono pagati, con le appropriate vincite dalla banca (l'Allibratore).

Tifa per il tuo cavallo per vincere i soldi del premio o scommetti su un altro... la scelta è tua.

PREPARAZIONE

Un giocatore funge da 'Allibratore' che mescola e distribuisce il numero corretto di carte Veramente bastarde.

2 giocatori..... 7 carte ognuno
3 giocatori..... 6 carte ognuno
4 giocatori..... 5 carte ognuno
5 giocatori..... 4 carte ognuno
6 giocatori..... 3 carte ognuno

Queste carte non dovrebbero essere mostrate agli altri giocatori.





SOLDI

L'Allibratore consegna £20,000 a tutti i giocatori (incluso l'Allibratore) dalla banca, 1 x £10,000 e 2 x £5,000 ed un foglio per scommettere che sarà usato per la intera partita (6 corse).

LE CARTE CORSA

Queste carte sono mischiate e messe, una alla volta, a faccia in su per stabilire l'ordine delle corse. Le carte possono essere raccolte, in un mazzo con la corsa in atto, visibile in cima. Ora vengono annotate sul biglietto scommessa nella relativa colonna.

PRIMA DELLA 1° CORSA

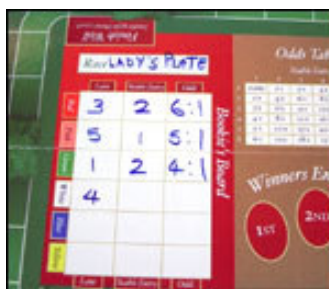
Ogni giocatore ora sceglie il colore che vuole e che sarà suo per tutta la durata della partita (6 corse). I colori sono rappresentati dal colore corrispondente alla maglia del fantino.

SCELTA DEL LIVELLO DEI CAVALLI

Adesso è ora di decidere quale cavallo dovrà partecipare in ogni corsa. Ogni giocatore ha 6 cavalli classificati in livelli da 1 a 6, un cavallo per ogni corsa. Il cavallo numero 1 è il cavallo più veloce, il numero 6 il più lento. Il livello di un cavallo è determinato dalla sua abilità di raddoppiare il numero di mosse che può effettuare in certe sezioni del circuito: Early Pace, Quicken Up or Finish Well. Puoi decidere di inserire il cavallo più veloce nella corsa col premio di soldi più alto, o inserirlo in una corsa minore per sperare in una facile vittoria. Ogni giocatore ora scrive con discrezione, il livello del cavallo per ogni corsa, nella Colonna relativa sul biglietto per la scommessa.

LE CARTE CORSIA

Queste carte sono mischiate e distribuite dall'Allibratore, una ad ogni giocatore. Ciò avviene prima di ogni corsa.



ELABORARE LE QUOTE

Ogni giocatore a turno dice all'Allibratore il livello del cavallo, e il numero della corsia per la prima corsa che viene indicato nel centro della mappa adibito all'allibratore, vicino ai colori delle maglie dei fantini di ogni giocatore. Le quote sono calcolate consultando la tabella delle quote vicino allo spazio dell'Allibratore. Le quote dei cavalli sono annotate poi nella colonna delle quote.



PIAZZARE SCOMMESSE

Adesso è il momento di piazzare le proprie scommesse sulla prima corsa. Si può piazzare solamente la scommessa su di un cavallo, il proprio o di un altro giocatore. Ogni giocatore ha bisogno di consultare la tabella dell'Allibratore per considerare le quote, livello dei cavalli e corsia di partenza di ciascun cavallo per piazzare la scommessa saggiamente. Il colore selezionato, le quote e l'ammontare della scommessa, sono annotati sul foglio delle scommesse. Senza mostrare quello che è scritto sul biglietto della scommessa, viene piegato e messo sopra al proprio colore nello spazio delle scommesse. Tutti i giocatori possono vedere quanto gli altri giocatori hanno scommesso ma non su quale cavallo. I giocatori non devono giocare per piazzare scommesse (specialmente se loro hanno perso tutti i loro soldi), ma devono correre per i soldi del premio.

PARTENZA DELLA CORSA

I cavalli sono messi sulla corsia con il numero deciso all'inizio della corsa. Tutte le corse sono sulla distanza di 1.25/circuito (un giro completo + un quarto). Il giocatore il cui cavallo è all'interno (1) o è più vicino all'interno della linea di partenza inizia tirando il dado. Il gioco prosegue poi in senso orario.

MOVIMENTO DEI CAVALLI

Ciascuno spazio sulla mappa rappresenta una lunghezza. Ogni cifra sul dado rappresenta una lunghezza. Il numero tirato con il dado, corrisponde al numero di spazi che potrà muovere in avanti il cavallo.

CAMBIO DI CORSIA

Si può muovere verso corsie esterne e cambiare quante corsie si vuole, sempre durante il movimento, non eccedendo però il numero del dado.

Le ragioni per cui muoversi in corsie esterne sono:

1. Evitare di atterrare su di un ostacolo.
2. Atterrare su un ostacolo.
3. Muoversi aggirando un cavallo che blocca il movimento in avanti.
4. Se si sta tentando di perdere la corsa perché si è scommesso su un altro cavallo.

Solamente se tiri un 6 puoi muovere verso una corsia interna ma solo di 1 corsia, come parte della tua mossa. Puoi muoverti alla corsia interna durante il tuo turno, così in effetti puoi muovere in una corsia e 5 spazi in avanti.

CURVE

Quando ci si muove dentro o fuori sulla curva della pista, deve essere usato lo spazio che connette uno spazio ad un altro spazio.

BLOCCAGGIO

Se lo spazio davanti al cavallo che deve muovere è bloccato da un altro cavallo, allora bisogna aggirare l'ostacolo cambiando corsie per poter passare. Naturalmente si può muovere in un'altra corsia se con il dado si tira un 6.

REGOLE GENERALI SUL MOVIMENTO DEI CAVALLI

Uno spazio può essere occupato solamente da un cavallo alla volta. Non è permesso fare movimenti indietro o diagonali. I cavalli non possono saltare sugli altri cavalli e si deve utilizzare il numero massimo di lunghezze possibile, secondo il numero che è stato tirato con il dado, e la strada scelta. Una volta che il giocatore ha mosso il cavallo la mossa è completa. Quando un cavallo è a più di 3 ostacoli dietro al cavallo leader, può essere ritirato dalla corsa da parte del proprietario.

SEZIONI: EARLY PACE, QUICKEN UP AND FINISH WELL (EP – QU – FW)

Qui è dove il livello di ogni cavallo entra in campo. Come mostrato sulla mappa certi livelli del cavallo possono raddoppiare il tiro del dado ottenuto in queste sezioni della pista. Per esempio, il cavallo con il livello 1, se finisce il suo movimento sulle sezioni: EP, QU, FW, allora può raddoppiare il suo risultato e avanzare di nuovo dello stesso numero di spazi. Cavalli con un livello minore, raddoppiano soltanto in meno sezioni. Il cavallo con livello 6 può raddoppiare solamente nella sezione FW. Quando si tira un 6, puoi muoverti solamente in una corsia. Se vai in una sezione dove puoi raddoppiare il tuo risultato, quindi un altro 6, non puoi muoverti in un'altra corsia durante il raddoppio.

La sezione EARLY PACE (EP), si applica solamente al primo tratto, non si applica alla fine del dritto. Si può raddoppiare solamente una volta in ogni sezione.



LE CARTE VERAMENTE BASTARDE

Queste carte possono essere usate solamente una volta durante l'intera partita (le 6 corse), ed una volta usate vengono date all'Allibratore.

(a) Whip Round

Deve essere giocata prima che il cavallo lasci la linea di partenza. Alla sua prima mossa il cavallo contro il quale è giocata questa carta, viene semplicemente girato dalla parte opposta e nessun tiro di dado è permesso. Alla sua seconda mossa il cavallo è girato verso destra. Al cavallo che ha subito questa carta, è permesso di muovere in avanti soltanto alla sua terza mossa.

(b) Falsa Partenza (Richiamo) (False Start)

Può essere giocata in qualsiasi corsa prima che qualsiasi cavallo sia arrivato a Briars Brook. Tutti i cavalli devono ritornare alla casella di partenza per far ripartire la corsa. Tutte le scommesse restano ancora valide. Carte bastarde usate in quel frangente di corsa sono restituite al proprietario (eccetto la Falsa Partenza), i cavalli caduti anche vengono riposizionati alla partenza.

(c) Carte Caduta (Faller Cards)

Se il cavallo di un giocatore atterra su un ostacolo (o su l'acqua a Briars Brook) ed una carta caduta viene giocata, quel cavallo è fuori della corsa. Se più di un cavallo è sul ostacolo il giocatore che gioca la carta caduta allora decide quale deve cadere. Un giocatore può far cadere il proprio cavallo. Giocatori che sono fuori dalla corsa, possono ancora giocare una carta caduta in ogni momento. Non si possono giocare queste carte finché un cavallo non è atterrato su un ostacolo.

(d) Scivolone sulla pista (Slipped Up On The Flat)

Questa carta può essere usata solamente contro un cavallo e non su un recinto o acqua. Può essere usata solamente da un giocatore ancora in corsa. Una carta Rimonta non può essere usata contro questa carta.

(e) Rimonta (Remount)

Questa carta può essere usata solamente immediatamente dopo una carta caduta da qualsiasi giocatore. Il cavallo è messo dietro all'ostacolo sullo stesso spazio dal quale è stato rimosso. Un cavallo rimontato, può essere soggetto ad un altro attacco sullo stesso ostacolo, se viene giocata un'altra carta caduta.

(f) Cavallo Sotto Pressione (Horse Under Pressure)

Queste carte possono essere usate solamente sul dritto finale. Queste sono giocate, prima che il giocatore contro cui le si gioca tiri il dado. Quel cavallo deve virare poi lateralmente nella direzione indicata sulla carta. Il cavallo deve muovere il numero massimo di spazi lateralmente per quanto possibile secondo il tiro del dado. Poi potrà avanzare in avanti.

(g) Obiezioni e Carte Investigazione del Commissario di gara

(Objection and Steward's Enquiry Cards)

Queste carte possono essere giocate da qualsiasi giocatore, dopo che ad ogni vincitore è stato assegnato il premio. Quando gioca una carta Obiezione, il giocatore deve pagare un deposito di £10,000. Il giocatore nomina poi contro quale cavallo sta obiettando (Primo, secondo o terzo) e tira il dado. Tirando un 1, vuole dire che l'obiezione è stata accolta ed il cavallo nominato è squalificato dalla corsa. Solamente cavalli nella lista dei vincitori (i primi 3), può avanzare di posizioni. Tutti i soldi dei premi non reclamati sono presi dal vincitore eventuale. Se l'obiezione ha avuto successo, la persona che ha giocato la carta riprende il deposito di £10,000, altrimenti lo perde. La carta di Investigazione del Commissario di Gara non richiede nessun deposito ed ha successo se con i dadi si tira un 1 o un 6. Non c'è limite, al numero di obiezioni/investigazioni che possono essere fatte dopo la corsa, se le carte sono disponibili e se si desidera giocarle.

(h) Testa a Testa (Photo Finish)

Questa carta si può usare solamente dopo che il primo cavallo ha attraversato il traguardo. La carta è giocata sul cavallo (il cavallo dopo il primo), che deve muove subito dopo il primo arrivato. Questo cavallo deve attraversare la linea del traguardo all'interno di questo Turno di movimento. Se dovesse accadere, il giudice avrebbe commesso un errore e deve dichiarare il secondo cavallo il vincitore, il cavallo che prima ha attraversato la linea del traguardo come primo, si muove al secondo posto. Se invece, il cavallo non attraversa la linea del traguardo, la carta è considerata usata, e quindi scartata.

(i) Cavallo Senza fantino (Riderless Horse)

Può essere usato solamente immediatamente dopo una carta caduta. Il cavallo senza fantino, è messo sullo stesso ostacolo sul quale il cavallo originale con il fantino stava in piedi. Il giocatore il cui cavallo ora è divenuto senza fantino prende il controllo del cavallo senza fantino per il resto di quella corsa. Questo cavallo può muoversi avanti, lateralmente o indietro ma non diagonalmente in a seconda del tiro del dado ed il percorso scelto, comunque esso non può muovere attraverso lo stesso spazio più di una volta in un turno. Il cavallo senza fantino non riceve i soldi del premio.

FINE DELLA CORSA

Una volta che sono arrivati al traguardo il Primo, il Secondo ed il Terzo, prendono posto nello spazio dei vincitori, e la corsa è finita.

Se solamente un cavallo è rimasto in gara, deve completare comunque la corsa per vincere. È possibile che non ci siano vincitori, in quel caso tutte le scommesse sono perse.



PREMI

Se corrono 5 o 6 cavalli sono pagati il 1°, 2° e 3°.

Se corrono 3 o 4 cavalli sono pagati il 1° e 2°.

Se corrono solamente 2 cavalli è pagato soltanto il 1°.

I soldi dei premi non reclamati sono pagati al proprietario del cavallo vincente.

Esempio: in una corsa con 5 cavalli, se solamente due cavalli completano la gara, il premio del 3° è pagato al proprietario del cavallo vincente della corsa.

SCOMMESSE VINCENTI

L'Allibratore ora assegna le scommesse vincenti dalla banca. Queste sono pagate solamente al cavallo piazzato primo nella corsa. Le vincite sono calcolate moltiplicando le quote per l'importo scommesso. Tutte le scommesse sul cavallo vincente sono pagate. Se la banca non dovesse riuscire a pagare tutte le scommesse vincenti, potrà emettere un pagherò. La prima corsa ora è finita. La carta corsa è messa sotto al mazzo.

TRADUZIONE CURATA DA GNOCCARELLO

Dicembre 2004

