

## **A NIGHT AT THE DOGS**



## **NORME E REGOLAMENTI**

### **SCOPO DEL GIOCO**

Molto semplicemente, si tratta di un gioco d'azzardo.

Devi piazzare le tue scommesse sui cani, usando abilità e giudizio, tenendo conto della forma, delle probabilità e di altri fattori (di cui si diventa consapevoli durante lo svolgimento del gioco).

Le partite si disputeranno in set (MEETING) di 10 gare e la persona con la maggior quantità di denaro al momento della chiusura del MEETING sarà il vincitore. Si possono giocare tante serie (di 10 gare) come si desidera (ci sono 3 RACE MEETING CARD).

Usa la matita per tener nota dei vincitori sulle schede, in modo che queste possano essere cancellate e le schede siano quindi pronte per l'uso nelle partite future.

L'accento è posto sul divertimento e l'eccitazione - quando ci sono solo un paio di lunghezze all'arrivo, l'emozione può essere enorme così come l'esito della gara è imprevedibile finché il CANE VINCENTE, in realtà, taglia il traguardo.

### **PER INIZIARE**

Spezzare con cautela tutte le carte e gli stampati. Tutti gli oggetti si devono staccare tirandoli, o usare un coltellino e forbici, se necessario. Montare la "cassa", come indicato sulla base. Piegare i cani e spingerli inserendoli nei supporti in plastica (1 Rosso, 2 Blu, ecc. Utilizzare il supporto trasparente per DOG 6).

### **PER IMPOSTARE IL GIOCO**

- 1) Posizionare ciascun cane nella sua gabbia prima della linea di partenza.
- 2) Mescolare le RACE CARDS e metterle coperte in una pila.  
(E' importante che queste carte siano molto ben mescolate, facendo in

modo che quando le si utilizza per la prima volta, siano stese coperte su un tavolo e mescolate bene tra di loro).

3) Mescolare le FORM CARDS e porle coperte in una pila.

4) Distribuire i BETTING CHIPS (gettoni scommessa) come segue:

Ogni giocatore riceve 6 x Chips da "10" e 4 "x Chips da "5" di un colore (valore 80) e il "BOOKIE" riceve il resto (valore 40).

5) Nominare un Honest BOOKIE fra i giocatori (che gioca normalmente, ma gestisce i soldi). Nominare anche un RACE CARD TURNER (che gira le carte) fra i giocatori e un DOG MOVER (che muove i cani) (un giocatore potrebbe facilmente fare tutte e 3 le attività).

### **PRIMA DI OGNI GARA**

Posizionare i CANI dentro alle loro gabbie.

Mescolare le RACE CARDS.

Mescolare le FORM CARDS.

Distribuire una FORM CARD in ognuno degli spazi FORM sul tabellone (in ordine 1-6).

### **SCOMMESSE**

Dopo aver studiato la forma e valutato le probabilità e tenendo conto di tutti i fattori (che diverranno evidenti nello sviluppo del gioco, carte già estratte etc.), i giocatori piazzano le loro scommesse.

Non ci sono limiti ma i giocatori avranno bisogno di conservare un po' di soldi per poter giocare ben 10 gare del MEETING. Si può scommettere su un massimo di due cani per gara, ma si può anche scommettere su uno solo o su nessuno, se lo si sceglie.

I giocatori sono pagati su "THE ODDS" ("LE QUOTE"): - vale a dire una scommessa da "5" chip posta su un vincente a 4-1 riceve 20 più della puntata (20 + 5).

Le vincite vengono pagate alla fine di ogni gara.

### **LA GARA**

Le carte sono scoperte una per volta ed i cani vengono spostati in avanti di un posto per ciascuna delle loro carte.

Quando una carta è FORM ACTIVATED (con il simbolo verde, giallo, rosso) controllare il FORM BOARD e spostare il cane come segue:

ROSSO - Nessun movimento in avanti (salta effettivamente il turno).

GIALLO - Un movimento in avanti (come normalmente si applicherebbe).

VERDE - Due movimenti in avanti (uno in più del normale).

Ci sono anche carte "**upsetting the form**", che sono auto-esplicative.

Il vincitore è il primo cane a tagliare il traguardo.

Ci possono essere alcune situazioni in cui nel turno di una carta, più di un cane è in grado di tagliare il traguardo.

Tuttavia, nel caso di "**Multiple moves**", i cani sono mossi in ordine di: DOG 1 - in primo luogo, poi DOG 2 e così via ed il primo cane a passare la linea del traguardo, vince.

## **IL BOOKMAKER**

I pagamenti sono effettuati in base alle quote. Se il bookie esaurisce un colore particolare di chip SCOMMESSE, può pagare con altri colori.

I giocatori possono scommettere solo con il loro proprio colore e dovrebbero sostituire le altre (eventuali) chip colorate con il proprio colore, all'occasione.

In questo gioco è possibile il "BREAK THE BOOKIE" (Far saltare il banco). Se il bookie non riesce a pagare tutti al termine di una gara, i vincitori sono pagati in percentuale alle loro vincite in base a quanto è in cassa - cioè se il pagamento totale è 200 e il Bookie ha solo circa 50, i giocatori riceveranno solo un quarto delle loro vincite.

**Il gioco si ferma a questo punto.**

## **I MEETING**

A meno che i giocatori non decidano diversamente, una serie di 10 gare comprende una partita. È importante registrare il vincitore di ogni gara (sulla RACE MEETING CARD) in quanto questo permette ai giocatori di valutare il probabile esito della prossima gara.

*La nostra politica è di migliorare continuamente i nostri giochi ed alcuni componenti potrebbero non essere necessariamente esattamente come indicato sul retro della scatola*

***"The hare's running ..... And they're off?"***

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

08/2013

EXTRA RACE MEETING CARDS

| RACE MEETING CARD |                   |                   |
|-------------------|-------------------|-------------------|
| GOLD PUP          | DOG DERBY         | HOUND NATIONAL    |
| 1 <sup>1st</sup>  | 1 <sup>1st</sup>  | 1 <sup>1st</sup>  |
| 2 <sup>1st</sup>  | 2 <sup>1st</sup>  | 2 <sup>1st</sup>  |
| 3 <sup>1st</sup>  | 3 <sup>1st</sup>  | 3 <sup>1st</sup>  |
| 4 <sup>1st</sup>  | 4 <sup>1st</sup>  | 4 <sup>1st</sup>  |
| 5 <sup>1st</sup>  | 5 <sup>1st</sup>  | 5 <sup>1st</sup>  |
| 6 <sup>1st</sup>  | 6 <sup>1st</sup>  | 6 <sup>1st</sup>  |
| 7 <sup>1st</sup>  | 7 <sup>1st</sup>  | 7 <sup>1st</sup>  |
| 8 <sup>1st</sup>  | 8 <sup>1st</sup>  | 8 <sup>1st</sup>  |
| 9 <sup>1st</sup>  | 9 <sup>1st</sup>  | 9 <sup>1st</sup>  |
| 10 <sup>1st</sup> | 10 <sup>1st</sup> | 10 <sup>1st</sup> |

| RACE MEETING CARD |                   |                   |
|-------------------|-------------------|-------------------|
| GOLD PUP          | DOG DERBY         | HOUND NATIONAL    |
| 1 <sup>1st</sup>  | 1 <sup>1st</sup>  | 1 <sup>1st</sup>  |
| 2 <sup>1st</sup>  | 2 <sup>1st</sup>  | 2 <sup>1st</sup>  |
| 3 <sup>1st</sup>  | 3 <sup>1st</sup>  | 3 <sup>1st</sup>  |
| 4 <sup>1st</sup>  | 4 <sup>1st</sup>  | 4 <sup>1st</sup>  |
| 5 <sup>1st</sup>  | 5 <sup>1st</sup>  | 5 <sup>1st</sup>  |
| 6 <sup>1st</sup>  | 6 <sup>1st</sup>  | 6 <sup>1st</sup>  |
| 7 <sup>1st</sup>  | 7 <sup>1st</sup>  | 7 <sup>1st</sup>  |
| 8 <sup>1st</sup>  | 8 <sup>1st</sup>  | 8 <sup>1st</sup>  |
| 9 <sup>1st</sup>  | 9 <sup>1st</sup>  | 9 <sup>1st</sup>  |
| 10 <sup>1st</sup> | 10 <sup>1st</sup> | 10 <sup>1st</sup> |

| RACE MEETING CARD |                   |                   |
|-------------------|-------------------|-------------------|
| GOLD PUP          | DOG DERBY         | HOUND NATIONAL    |
| 1 <sup>1st</sup>  | 1 <sup>1st</sup>  | 1 <sup>1st</sup>  |
| 2 <sup>1st</sup>  | 2 <sup>1st</sup>  | 2 <sup>1st</sup>  |
| 3 <sup>1st</sup>  | 3 <sup>1st</sup>  | 3 <sup>1st</sup>  |
| 4 <sup>1st</sup>  | 4 <sup>1st</sup>  | 4 <sup>1st</sup>  |
| 5 <sup>1st</sup>  | 5 <sup>1st</sup>  | 5 <sup>1st</sup>  |
| 6 <sup>1st</sup>  | 6 <sup>1st</sup>  | 6 <sup>1st</sup>  |
| 7 <sup>1st</sup>  | 7 <sup>1st</sup>  | 7 <sup>1st</sup>  |
| 8 <sup>1st</sup>  | 8 <sup>1st</sup>  | 8 <sup>1st</sup>  |
| 9 <sup>1st</sup>  | 9 <sup>1st</sup>  | 9 <sup>1st</sup>  |
| 10 <sup>1st</sup> | 10 <sup>1st</sup> | 10 <sup>1st</sup> |