



Un gioco per 2-5 giocatori da 9 anni in su  
Autore Walter Muller

### **Scopo del gioco**

Cinque cavalli partecipano ad una o più corse (*il numero è deciso dai giocatori all'inizio*). I giocatori dovranno scommettere su chi riuscirà a piazzarsi al primo, al secondo e al terzo posto nelle varie corse. Prima le scommesse vengono effettuate, e più punti i giocatori guadagneranno se indovineranno i cavalli piazzati. Al termine delle corse effettuate, colui che ha più punti è il vincitore.

### **Materiali**

1 piano di gioco  
5 cavalli  
15 segnalini "scommessa" in legno  
20 etichette per i segnalini "scommessa"  
5 carte  
1 dado  
1 libro delle regole

### **La prima volta che giocate**

La prima volta che giocate, attaccate le etichette su ciascun segnalino "scommessa" in legno. Create 5 gruppi di 3 simboli ciascuno. Le 4 etichette che rimangono sono di riserva.

### **Preparazione**

Ciascun giocatore riceve una carta e i tre segnalini "scommessa" con lo stesso simbolo della carta appena ricevuta.

Ogni giocatore posiziona la carta di fronte a sé scoperta in modo che tutti gli altri giocatori sappiano a chi appartengono i segnalini "scommessa" giocati nel corso della gara.

Piazzate tutti i 5 cavalli sulla casella di partenza (quella con il cannone) anche se al gioco partecipano meno di 5 giocatori.

### **La gara**

I giocatori decidono il numero di corse che devono essere fatte.

Scegliete casualmente il primo giocatore, gli altri seguiranno in senso orario.

Ogni corsa è composta di due fasi, eseguite ripetutamente in questo ordine finché tre cavalli non sono arrivati all'arrivo:

#### **1° Fase**

Tutti i giocatori, nell'ordine del loro turno di gioco, se desiderano, possono effettuare le scommesse. (vedi il relativo paragrafo)

#### **2° Fase**

Solo il giocatore di turno muove tutti e cinque i cavalli.

### **Modalità di gioco**

Si incomincia il primo Round. Si esegue la prima fase e quindi i giocatori possono subito fare le prime scommesse se desiderano (*vedi relativo capitolo*).

Terminate le scommesse, il primo giocatore inizia la seconda Fase, lancia il dado e muove in avanti (mai indietro) un cavallo del colore di sua scelta di un numero di caselle pari al valore ottenuto al dado. Poi sempre

questo giocatore lancia un'altra volta il dado e muove un secondo cavallo e continua in questo modo finché ha mosso tutti e cinque i cavalli. Su ogni casella può stare più di un cavallo.

Dopo che tutti e cinque i cavalli sono stati mossi, il primo Round è terminato.

Ora tutti i giocatori iniziano un secondo round con la Fase 1 in cui possono fare nuovamente scommesse sui cavalli. Terminata la fase delle scommesse inizia la Fase 2 del secondo round e il turno passa al giocatore alla sinistra che lancerà il dado e muoverà tutti i cavalli come ha fatto il primo giocatore.

Anche questo secondo Round è terminato.

Il gioco prosegue in questo modo fino alla fine, di round in round: prima si fanno le scommesse poi il giocatore di turno muove tutti e cinque i cavalli.

Per identificare un cavallo che in un round ha già mosso, posizionatelo dopo la mossa nella corsia dell'altro colore (blu o arancione). In seguito quando tutti i cavalli sono nella seconda corsia, per identificare quelli mossi, spostateli nuovamente nella prima corsia e così via per tutta la gara.

In questo modo saprete sempre quali sono i cavalli che hanno mosso.

Il primo cavallo a raggiungere o ad oltrepassare l'ultima casella (quella con lo sdraio e l'ombrellone) vince la gara. La gara continuerà per determinare la seconda e la terza posizione. I cavalli quando giungono all'arrivo devono essere tolti immediatamente dal gioco e piazzati sul podio.

### Le Scommesse

La prima fase di ogni round è la fase delle scommesse. Anche all'inizio del gioco quando i cavalli sono ancora nella casella di partenza iniziando dal giocatore di turno, tutti possono fare una scommessa. La scommessa si esegue in questo modo: ciascun giocatore in senso orario partendo dal giocatore di turno piazza un segnalino "scommessa" su un cerchietto colorato sul piano di gioco.

Il segnalino "scommessa" va piazzato a faccia in su, in modo tale che il simbolo sul segnalino rimanga visibile a tutti.

Ogni cavallo ha la sua colonna di cerchietti colorati .

La prima scommessa su un cavallo è piazzata nel cerchietto che si trova più in alto nella fila di dischi colorati relativo a quel cavallo.

La scommessa successiva sullo stesso cavallo, sarà piazzata nel cerchietto subito più sotto e così via. (vedi esempio qui a lato)

Su ogni disco colorato può stare al massimo un segnalino "scommessa".

Ciascun giocatore può fare solo una scommessa nella Fase delle scommesse in ciascun round.

Un giocatore non è obbligato a scommettere, e se desidera, può rinunciare aspettando una migliore occasione.

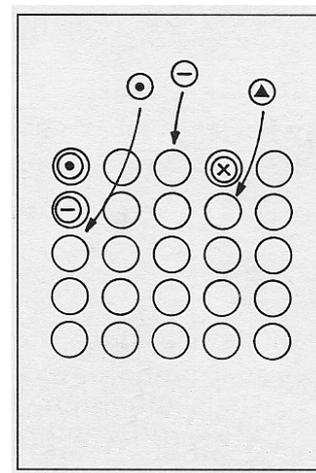
Un giocatore può scommettere nei varo round su differenti cavalli o fare più scommesse sullo stesso cavallo. L'importante è che ci sia un disco colorato vuoto per fare la scommessa.

Una volta che sono stati piazzati, i segnalini "scommessa" non possono essere spostati o tolti.

Quando giunge all'arrivo il primo cavallo, i segnalini "scommessa" che non sono ancora stati piazzati non possono essere più giocati.

### Calcolo del punteggio

Quando la gara è finita, i segnalini "scommessa" giocati sui cavalli piazzati al primo, al secondo, e al terzo posto vengono spostati sui cerchietti numerati posti sopra al podio d'onore.



Si incomincia con il cavallo che ha vinto: nella colonna del suo colore, si prende il segnalino scommessa che si trova nel primo cerchietto colorato (quello più in alto), e viene spostato nel cerchietto numerato 32. Poi si prende il secondo segnalino nella sua colonna, quello sotto al primo, e viene spostato nel cerchietto numerato 22, appena sotto al numero 32. E così via per tutti gli altri segnalini scommessa che dovessero essere nella colonna del cavallo vincente: si prenderebbero e si metterebbero rispettivamente nella casella numero 16, nella casella numero 12 e nella casella numero 10.

Ora tocca al cavallo arrivato secondo all'arrivo: nella sua colonna si prende il segnalino scommessa che si trova nel primo cerchietto colorato e viene spostato nel cerchietto numerato 24. Poi si prende il secondo segnalino scommessa nella sua colonna e viene messo nel cerchietto numerato 17 e poi si prosegue nello stesso modo visto per il cavallo vincente. L'ultimo segnalino scommessa del secondo cavallo sarà piazzato nel cerchietto numero 8.

Ora tocca al terzo cavallo piazzato. La procedura è identica agli altri due cavalli: i segnalini che sono nella sua colonna vengono spostati rispettivamente nei cerchietti numerati 16, 11, 8, 6 e 5.

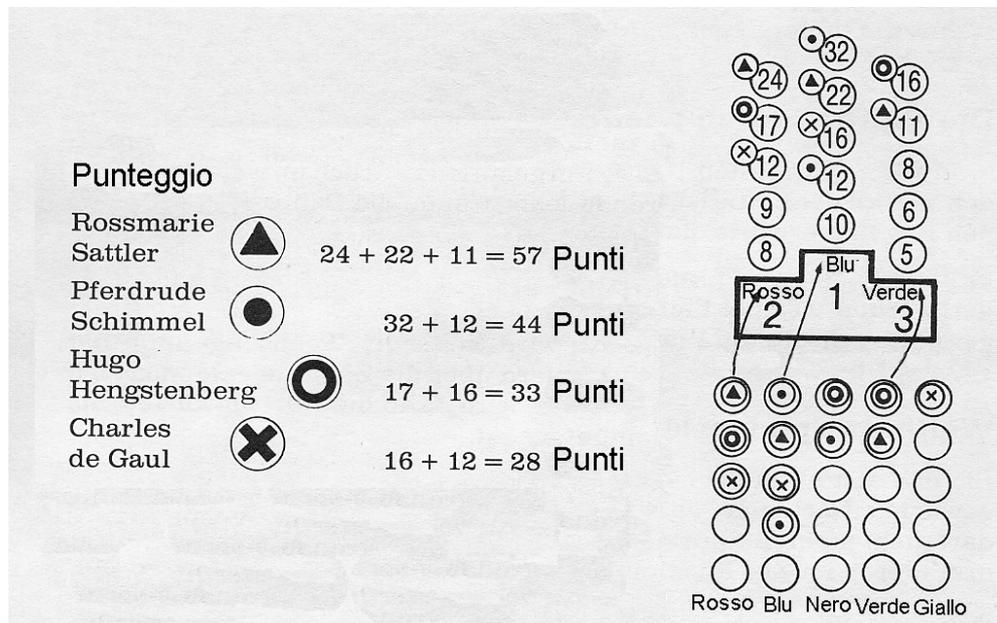
Il numero scritto nel cerchietto è il punteggio che vincerà il giocatore che ha lì sopra un suo segnalino "scommessa". Quindi prima scommetterete su un cavallo e più in alto verrete piazzati nel caso che il cavallo si piazzasse e quindi più punti guadagnerete.

## Il vincitore

È il vincitore colui che dopo aver corso il numero di gare stabilite all'inizio del gioco ha il maggior numero di punti.

*Esempio:*

*In questo esempio il vincitore è Rossmarie Sattler. Se ci fossero state più gare, bisognava sommare i punti ottenuti in ciascuna gara.*



NOTA: Poiché nelle regole ufficiali non è spiegato chi sarà il giocatore primo di turno nella corsa successiva, potete decidere che nelle corse seguenti il giocatore primo di turno sarà quello con il punteggio più alto. Gli altri seguiranno in senso orario. Oppure potete correre un numero di corse pari al numero di giocatori, e in ogni corsa far diventare il giocatore primo di turno un giocatore diverso.