

Galopp Royal

Galopp Royal

di: Klaus Teuber
per 3-6 giocatori

MATERIALE

1 mappa di gioco
6 sedie dei portantini
1 arco di Trionfo
8 supporti in plastica (2 supplementari)
40 carte portantino
6 schermi sedie dei portantini
1 dado a 4 facce (d4)
pezzi d'oro (1, 5, 10, 50,)

LA MAPPA DI GIOCO

Grande fontana: si accatastano le carte supplementari dei portantini.

Le caselle vittoria: si piazzano le portantine quando superano l'arrivo (Arco di Trionfo), per il 1, 2 o 3 posto.

Caselle pietra numerate: luogo dove si piazza l'arco di Trionfo secondo la corsa 1°, 2°..o 6° corsa.

Vasca a forma di conchiglia: quando si arretra fino a questa casella, si è eliminati dalla corsa.

Casella START: casella partenza della corsa.

PREPARAZIONE

I supporti plastici sono assegnati alle sedie secondo il loro colore ed all'arco di Trionfo. La mappa di gioco è piazzata al centro del tavolo. Le carte portantini sono mescolate e sono piazzate con la faccia nascosta in una pila sulla grande fontana. Ogni giocatore sceglie un colore e prende la sedia corrispondente che piazza sulla casella START.

L'arco di Trionfo è posto sulla casella di arrivo della prima corsa. È la casella con la scritta: 20/10/5. Un giocatore è scelto come banchiere. Il banchiere dà ad ogni giocatore un capitale di 50 monete.

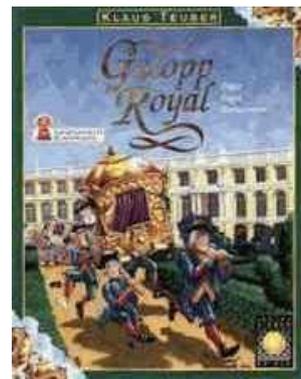
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco è diviso in due fasi:

1. Offerte per le squadre partenti.
2. Le corse.

Dopo l'asta delle squadre di partenza, si fanno sei corse di portantini di sedie.

Dopo ogni corsa salvo l'ultima, c'è un scambio di portantini, ogni giocatore perderà un portantino della sua squadra e ne riceverà uno nuovo, e due squadre di ricambio di portantini sono messe all'asta. Dopo la 6° corsa, il gioco è finito. Il giocatore con più oro ha vinto.



I PORTANTINI

I portantini coi numeri positivi 1, 2, 3 e 5 avvanzeranno la vostra sedia durante la corsa. Il portantino -2 è un maldestro. Egli vi fa arretrare la sedia. Se il suo numero capita troppo spesso, vi ritroverete nella vasca e fuori dalla corsa.

Il portantino +2/-2 è uno astuto. Puoi avanzare la tua sedia di 2 caselle e fare arretrare una sedia avversaria di 2 caselle, oppure se preferisci 2 sedie avversarie di una casella ognuna.

Questo portantino non può portare una sedia di un altro giocatore nella vasca. Tuttavia, si può farlo per sé stesso perché essere ultimo può essere un vantaggio (vedere gli scambi di portantino).

Se si fa arretrare la propria sedia in questo modo, allora un'altra sedia deve essere fatta avanzare di 2 caselle oppure 2 sedie di una casella ognuna.

ASTE PER LE SQUADRE (3 o 4 Giocatori)

Prima di iniziare la prima corsa, le squadre dei portantini sono messe all'asta in differenti modi, secondo il numero di giocatori che devono avere una squadra.

Con 4 giocatori, ogni giocatore pesca una carta portantino dalla pila e la guarda segretamente.

Galopp Royal

Con 3 giocatori, ogni giocatore pesca una carta portantino dalla pila e la guarda segretamente. Una 4° carta è pescata e posata con la faccia visibile accanto alla mappa.

L'asta può ora cominciare.

Il giocatore più giovane fa la prima offerta. Deve offrire una o più monete o deve passare.

Quando si passa, si è fuori dall'asta e si piazza la propria carta portantino a faccia in giù davanti a se. Continuando in senso orario, il prossimo giocatore deve aumentare l'offerta o deve passare.

Quando tutti i giocatori sono passati, il giocatore che ha fatto l'ultima offerta più elevata, paga la sua offerta alla banca e prende le quattro carte portantino come squadra di partenza. Se nessuno fa una offerta, le 4 carte sono scartate e si pescano 4 nuove carte.

Il giocatore alla sinistra di questo giocatore comincia la prossima asta.

Se ci sono adesso solamente tre giocatori senza squadra, ogni giocatore pesca un carta portantino dalla pila e la guarda segretamente. Una 4° carta è pescata e posata a faccia in su accanto alla mappa.

Se ci sono adesso solamente due giocatori senza squadra, ogni giocatore pesca 2 carte portantino dalla pila.

L'ultimo giocatore senza squadra paga 10 e pesca le prime quattro carte portantino dalla pila.

Una volta che una squadra è stata acquistata, il proprietario piazza la sua squadra a faccia in su sul proprio schermo. L'ordine delle carte non ha importanza.

Esempio:

Hans, Werner, Pia e Claudia stanno giocando. La prima squadra è messa all'asta. Ogni giocatore pesca una carta portantino, la guardano e la tengono nascosta. Hans comincia ed offre 1 oro. Pia, alla sua sinistra, aumenta l'offerta a 2 ori. Werner offre 3, Claudia offre fino a 5 e Hans passa. Hans piazza la sua carta portantino a faccia nascosta. Pia offre 6. Werner passa. Adesso Claudia offre 7 e Pia arriva a 9. Claudia passa.

Pia versa 9 ori alla banca e prende le carte portantino degli altri giocatori. Piazza la sua squadra sul suo schermo. Non partecipa più per le prossime aste. Hans, Werner e Claudia pescano un'altra carta dalla pila adesso. Una 4° carta è piazzata con la faccia visibile sul tavolo. Hans vince la nuova squadra. Werner e Claudia sono senza squadra. Pescano 2 carte portantino ciascuno. Claudia vince la squadra con un'offerta di 8. Per finire, Werner paga 10 ori e prende le prime 4 carte della pila che vanno a formare la sua squadra.

ASTA PER LE SQUADRE (5 o 6 Giocatori)

Con 5 giocatori: ogni giocatore prende un carta portantino. Il primo giocatore a passare scarta la sua carta portantino. Questa carta non farà parte della squadra.

Con 6 giocatori: ogni giocatore prende un carta portantino. I primi due giocatori a passare scartano la loro carta portantino. Queste carte non faranno parte della squadra.

Le offerte si fanno del modo descritto prima.

LE CORSE

Il giocatore più giovane comincia la prima corsa. Lancia il dado a 4 facce (d4). Il risultato del dado è la cifra che si trova alla base.

I PORTANTINI

Ogni numero sul d4 corrisponde ad una posizione sulle sedie dei portantini (nello schermo). Il giocatore lancia il dado e si riferisce alle posizioni sulla sua sedia. La carta portantino in questa posizione indica al giocatore a quale distanza, ed in quale direzione, spostare la sua sedia. Una volta effettuato lo spostamento, è il turno del giocatore alla sua sinistra.

Esempio: un giocatore lancia un 2. Il portantino in questa posizione ha un valore di 5. Il giocatore sposta avanti la sua sedia di 5 caselle.

Si può avere più di una sedia sulla stessa casella durante una corsa.

Galopp Royal

FINE DI UNA CORSA

Il primo giocatore a spostare la sua sedia sulla casella con l'arco di Trionfo, vince la corsa. Piazza la sua sedia sulla casella con il numero romano I. Il 2° della corsa piazza la sua sedia sulla casella II ed il 3° sulla casella III.

I primi 3 ricevono del denaro secondo ciò che si è messo sulla pietra nella casella con l'arco di Trionfo. Dopo la prima corsa il primo riceve per esempio, 20 ori, il secondo riceve 10 ed il terzo 5. Solo i tre primi ricevono del denaro.

L'ultimo giocatore ha un vantaggio per la prossima corsa (vedere scambio di portantini). Così quando ci sono più di tre giocatori, i giocatori devono continuare la corsa per sapere chi sarà ultimo.

LA CONCHIGLIA

Un giocatore che entra in questa vasca è fuori corsa. Il primo giocatore ad arrivare nella vasca è automaticamente ultimo. In tre giocatori, il primo giocatore nella vasca riceve sempre il terzo premio. Se un secondo giocatore in una corsa a tre giocatori arrivasse nella vasca, questo giocatore riceverebbe il secondo premio.

SCAMBIO DI PORTANTINI

Il giocatore che era ultimo può togliere un carta portantino da ogni schermo. Naturalmente questo giocatore toglierà il peggiore portantino dalla sua sedia ed il migliore portantino dalle altre sedie. Poi ogni giocatore, cominciando dall'ultimo giocatore della corsa precedente in senso orario, pesca una nuova carta portantino in sostituzione.

SQUADRE DI SOSTITUZIONE

Si mettono due nuove squadre all'asta. Colui che è poco soddisfatto della sua squadra ha la possibilità di cambiare. Le regole dell'asta sono quelle descritte più in alto coi seguenti cambiamenti.

La prima offerta è fatta sempre dal giocatore che ha finito ultimo nella corsa precedente. Quello che vince l'offerta

deve gettare immediatamente la sua vecchia squadra, anche se la vecchia squadra è migliore che la nuova. Il giocatore che ha vinto la prima squadra può fare anche delle offerte per la seconda squadra.

Se tutti i giocatori passano, l'asta non è ripetuta. Così se tutti i giocatori passano per le due vendite, nessuno ottiene delle nuove squadre.

PROSSIMA CORSA

L'arco di Trionfo è spostato avanti di una casella. Per la seconda corsa le squadre giocano per esempio, per i premi 25/12/6.

Tutti i giocatori pongono le loro sedie sulla casella START. Il giocatore che è finito ultimo nella corsa precedente, comincia la nuova.

6° Corsa

Dopo la 6 corsa, il gioco è finito. Tutti i giocatori contano i loro pezzi d'oro. Il giocatore che ne ha di più ha vinto. Se c'è parità, ci saranno più vincitori.

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 e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "Galopp Royal" sono detenuti dal legittimo proprietario.

