

## GREYHOUNDS (Levrieri)

### Componenti

1 tabellone di gioco  
4 set di carte (4 colori diversi, numerati da 1 a 20)  
8 cani (2 di ogni colore)  
1 blocco di fogli di scommessa  
Soldi  
Regolamento

### L'obiettivo del gioco

Guadagna più denaro possibile!

Ogni giocatore controlla un cane da corsa. Cerca di guadagnare più denaro possibile, piazzando scommesse sui cani in 3 gare.

Il vincitore è il giocatore con più soldi dopo la terza gara.

### Gioco Base (per 4 giocatori)

#### Preparativi

Scegli due cani dello stesso colore, e piazzane uno dietro la linea Start / Ziel.

Ogni giocatore riceve le carte (1-20) per il suo cane.

Ogni giocatore riceve soldi per \$ 6000.

#### Impostazione delle carte corsa in contemporanea

Ogni giocatore divide le sue carte in due mazzi:

uno contenente le carte da 1-10, e l'altro che contiene le carte da 11-20.

Mescola entrambi i mazzi separatamente e **pesca 3 volte 3 carte** da ogni mazzo senza guardarle. Adesso hai sei gruppi, contenenti tre carte. Forma tre set di carte combinando una serie "**alta**" con una serie "**bassa**".

Queste 3 serie di 6 carte saranno le carte di gara per il vostro cane per le tre gare. Non avrete bisogno delle due carte rimaste per il resto della partita.

## Sequenza

Il gioco si compone di tre corse di diversa lunghezza. La prima gara ha la durata di un giro sul tabellone, la seconda richiede due giri e la terza richiede tre giri.

### La prima gara

1) Ogni giocatore sceglie un set di carte da corsa e le mostra posandole sul tavolo. Determinare la somma dei numeri sulle carte. Questa somma è il valore dei cani, con il cane con il valore più alto che partirà per primo, il secondo di valore più alto che parte per 2° e così via (se due cani hanno lo stesso valore, quello con la carta più alta è il primo, se questo è ancora uguale, prendere la seconda carta più alta, ecc.). Metterli in ordine di valore al centro del tabellone, il cane con il valore più alto viene posto in "**Hund 1**", e così via. Potete vedere, quindi, le quote per ciascun cane sulla tabella vicina ai cani al centro del tabellone.

2) Ora è possibile effettuare sia una, due o tre scommesse, ma solo una per ognuno dei tre tipi:

**Vincente** (Sieg) - Quale cane vince la gara?

**Piazzato** (Platz) - Quale cane arriva 1° o 2° ?

**Accoppiata** (Einlauf) - Quali sono i primi due cani?

Ogni giocatore può piazzare tre puntate, ma solo una di ogni tipo. In ogni gara ogni giocatore deve scommettere per almeno \$ 500, ma non più di \$ 2000. Le scommesse sono collocate in segreto, e sono scritte su ogni foglio dai giocatori. Esse sono rivelate alla fine della prima corsa.

3) Ora la gara inizia. Ogni giocatore prende le sue carte corsa. Ogni giocatore deve scartare una delle sue carte. Egli non la userà durante questa corsa. Le rimanenti cinque carte sono usate per i movimenti del cane durante la prima corsa. Quando sono state tutte giocate, si riprendono in mano e si ripetono le stesse carte. Ora, ogni giocatore sceglie una delle sue carte di nascosto. Dal momento che tutti i cani sono sullo stesso spazio, tutte le carte sono girate contemporaneamente.

**IMPORTANTE**: Il solo cane che viene spostato, è quello con la carta più alta!

Viene spostato per la differenza di spazi per con la seconda carta più alta.

Esempio:

Rosso gioca 7 - non si muove

Blu gioca 10 - non si muove

Marrone gioca 10 - non si muove

Verde gioca 13 - si sposta di 3 spazi (Verde 13 - Marrone 10 = 3 spazi)

**Se ci sono più carte con il valore più alto, entrambi i cani muovono per la differenza sulla successiva carta più alta.**

**Se tutte le carte sono le stesse, nessun cane si muove.**

Se il cane con la carta più alta si sposta, le carte successive si considerano giocate.

(Avvertenza: Nel gioco originale di Hans im Glück, questa regola era leggermente differente. Se due cani avevano la stessa carta più alta, questa non veniva contata, invece, la carta più alta successiva determinava la differenza con la carta più bassa...)

Per il resto della corsa, si applicano le seguenti regole:

Il leader gioca la sua carta per primo.

Gli altri seguono, di seguito sull'ordine in pista, giocando la loro seconda carta dopo il leader e così via.

Se due o più cani occupano lo stesso spazio, giocano le loro carte contemporaneamente.

Nella prima gara si muove solo il cane con la carta più alta.

La gara è finita, quando i primi tre cani tagliano il traguardo.

Un cane, che ha concluso la gara non gioca carte successive. È posto nel primo spazio della sezione di arrivo del grafico nel centro del tabellone.

## **Pagare le scommesse vinte ed incassare quelle perse**

Il proprietario del primo cane guadagna \$ 1500, il 2 ° guadagna \$ 1000 e il terzo guadagna \$ 500 come premio della corsa.

Poi ogni giocatore rivela la sua scheda di scommessa, e paga le sue puntate alla banca. Poi le scommesse sono pagate, secondo la tabella al centro del tabellone.

## **La seconda gara**

Mettere i cani sulla posizione di partenza. Devono percorrere due giri di pista questa volta. I giocatori prendono il successivo mazzo di carte, addizionano i numeri, e determinano le probabilità come descritto per la prima gara. Poi piazzano le loro scommesse, mettono da parte una carta e giocano una carta, come è avvenuto nella prima gara. La differenza è che

nella seconda corsa , le due carte più alte fanno muovere la differenza di spazi con la terza carta più alta. Se due o tre delle carte più alte sono le stesse, i cani vengono mossi per la differenza di spazi con la carta più bassa.

Se il cane leader sorpassa(doppia) il cane che è ultimo, quest'ultimo cane è fuori da questa gara immediatamente ed ha perso.

Questo è valido anche per la terza gara.

### **La terza gara**

Come per la seconda gara, ma la gara dura tre giri, e le tre più alte carte cane fanno muovere la differenza di spazi con la carta più bassa.

### **Fine del gioco**

Dopo la terza gara, vengono incassate le puntate e pagate le scommesse.

**Il vincitore è il giocatore con più soldi.**

### **Probabilità**

Guarda la tabella di gioco sul tabellone. Se si mette una scommessa Vincente \$ 500 sul 1° cane , e questo vince, si guadagnano \$ 1000 (si paga \$ 500 e si ricevono 1500 dollari, perché le probabilità di vittoria per il Cane 1 è 3:1).

La scommessa ACCOPPIATA è riportata in tabella con etichetta Einlaufquoten. Se il cane 1 e 2 si piazzano primo e secondo nella gara, non importa chi si piazza per primo, si ricevono \$ 1500 per una scommessa di \$ 500. Prima di incassare devi ancora pagare i 500 dollari scommessi.

### **GREYHOUNDS (Levrieri) per tre giocatori**

Con tre giocatori, un cane funziona come cane neutrale. Il cane neutrale gioca sempre una carta 10. Esso non ha alcuna altra carta che un 10. Le scommesse possono essere piazzate anche sul cane neutrale .

### **Versione Avanzata**

#### **L'obiettivo**

Fare più soldi! Un giocatore è il bookmaker. Egli paga le scommesse vinte e riceve il denaro scommesso dai giocatori.

### **Preparazione (per 4 giocatori)**

Un giocatore viene nominato come il Bookmaker. Egli riceve \$ 24.000. Egli ha anche il controllo di un cane come un normale giocatore.

### **Il bookmaker**

Il bookmaker riceve i fogli puntata di ogni giocatore, dopo che i giocatori hanno scritto le loro scommesse. Egli riceve il denaro che gli altri giocatori hanno scommesso. Deve pagare ciò che gli altri giocatori hanno vinto così come incassare le puntate. Inoltre decide quale cane ha valore più alto, quale il 2° e così via, prima che gli altri giocatori annotino le loro scommesse.

### **Carte corsa**

Le Carte corsa corsa per ogni gara vengono determinate in modo diverso. Ogni giocatore divide il suo mazzo di 20 carte in due mazzi: 1-10 e 11-20. Poi li mescola e pesca tre carte da ogni mazzo. Queste sei carte sono utilizzate per la terza gara. Delle rimanenti carte, ogni giocatore sceglie 5 carte per la prima gara e 5 carte per la gara 2.

**La somma dei numeri delle carte per ogni gara non può superare il 50!**

Ogni giocatore ha ora due serie di cinque carte per la prima e la seconda gara, e un set di 6 carte per la terza gara. Le quattro carte rimanenti vengono messe da parte, e non sono utilizzate.

### **Turno di Gioco**

Lo stesso come nel gioco di base: tre gare, la prima sul giro singolo, la seconda su due giri, la terza su tre giri.

### **Prima gara**

I giocatori mostrano le loro carte per la prima corsa. Il bookmaker classifica i cani sul grafico con le quote. Egli può collocarli come ritiene

che dovrebbe essere meglio. Non si calcola alcuna somma. Non ci possono essere cani che occupano lo stesso valore sul grafico. Ora gli altri tre giocatori piazzano le loro puntate, e danno i loro fogli al bookmaker. Pagano le loro scommesse. Tutto il resto è come nel gioco base. Il bookmaker ha possibilità di influenzare il gioco con il suo cane, per impedire di pagare troppi soldi, perché conosce le scommesse di tutti i giocatori. Il bookmaker paga anche i premi per le gare che i giocatori hanno vinto.

## **La gara 2**

Come la prima gara, ma su due giri e le due carte più alte muovono per prime.

## **La gara 3**

Dopo che le puntate sono scritte, e il bookmaker ha ricevuto il denaro, ogni giocatore mette una delle sue sei carte coperte da parte e che non viene utilizzata durante questa gara. La gara dura tre giri.

## **Fine del gioco**

Il giocatore con più soldi vince. Potrebbe essere il bookmaker. Se il bookmaker fallisce prima della ultima corsa, il gioco è finito. Tuttavia, le scommesse vengono pagate per l'ultima gara per determinare il vincitore.

## **Regole Avanzate per tre giocatori**

Ancora una volta un cane neutrale viene posizionato come nel gioco base. Il bookmaker riceve solo \$ 18000.

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.