

## **HomeStretch (Dirittura d'arrivo)**

Da 2 a 6 giocatori

### **Contenuto**

11 cavalli numerati dal 2 al 12

23 carte Corsa con handicaps e premi per la corsa indicati su di esse

9 gettoni handicap 2 verdi, 2 gialli, 2 blu e 3 rossi

6 cubetti segnapunti

33 carte Proprietari in condivisione, 3 carte di condivisione per ciascun cavallo, di cui 2 nel mazzo blu ed 1 nel mazzo rosso

1 tabellone per la corsa

6 gettoni giocatore, nero, blu, verde, rosso, bianco e giallo

30 gettoni scommessa 5 per ogni colore, 2 per il primo, 2 per il secondo e 1 per il terzo

2 dadi

### **BENVENUTI ALLE CORSE!**

Acquisterai la proprietà di vari cavalli da corsa e li farai correre in 4 gare prestigiose. In ogni gara, scommetterai sui cavalli che spero potranno vincere. Scegliere un vincitore può ripagare con un sacco di soldi ed ogni corsa ha anche un premio che verrà diviso tra i proprietari dei primi 3 cavalli nell'ordine di arrivo. Con acquisti intelligenti, scommesse abili e un po' di fortuna, il vincitore sarà chi finisce il gioco con il capitale più cospicuo in soldi!

### **PREPARAZIONE DEL GIOCO**

Piazzare i gettoni handicap (2 ciascuno di +6, +4, +2, e 3 di X) sul tabellone nello spazio contrassegnato Race Handicap.

Mescolate le 11 carte verdi Race Track, distribuitene due coperte una sull'altra vicino al tabellone e ponete il resto nella scatola. Fate lo stesso con le 12 carte viola Race, mettendone due coperte sopra le due carte Race Track verdi. Queste saranno le 4 corse del gioco.

Ogni giocatore prende un set di 5 gettoni scommessa, un gettone giocatore e un cubo punteggio, tutto di uno stesso colore. Essi pongono il gettone giocatore di fronte a loro per indicare il loro colore, e piazzano il loro cubo sullo Score Track a 50. (Vedi fig. A)

Ogni spazio Score Track è uguale a 1.000 dollari di modo che ciascuno dei giocatori inizia con \$ 50.000.

Ora i giocatori devono progettare di creare la propria scuderia con la scelta dei cavalli. Quando si gioca con 2 o 3 giocatori, utilizzare solo il mazzo Blu Cavalli in condivisione per l'intera partita.

Per 4, 5, o 6 giocatori il mazzo Rosso Cavalli in condivisione verrà aggiunto nella seconda fase di progettazione di una scuderia.

Mescolate le 22 carte blu cavallo e distribuite una mano di carte coperte ad ogni giocatore. Posizionare le carte rimanenti da parte.

Vedere lo schema sottostante sulle Regole inglesi.

1. Guarda la tua mano di carte, seleziona una carta da tenere e mettila coperta di fronte a te.

2. Passa le carte rimanenti coperte verso il giocatore alla tua sinistra. Ricevi la tua nuova mano dal giocatore alla tua destra.

3. Ripetere selezionando una carta da tenere e passare la mano finché tutte le carte sono state prese.

4. Capovolgere le carte selezionate scoprendole e totalizzare il valore di tutte le vostre azioni.

5. Pagare questo totale regolando il cubo punteggio sullo Score Track sul tabellone. (Vedi fig.B)

Una volta che ogni giocatore ha una scuderia di partenza di cavalli, la prima gara ha inizio.

Vedere lo schema a lato sulle Regole inglesi. (Il giocatore BLU, nell'esempio, paga per le sue cinque azioni condivise \$ 28.000)

## **LE CORSE**

### **PREPARAZIONE PER LA CORSA:**

1 Posizionare i cavalli nelle rispettive corsie nello spazio Start con i cavalli volti verso lo spazio # 1. (vedi fig C sulle Regole inglesi.)

2 Scoprire la carta in cima al mazzetto Corsa (le 4 carte già estratte) per determinare gli handicaps e i premi per quella gara.

3 Aggiungere gettoni handicap indicati sulla carta alla corsia di corsa di ogni cavallo, dietro la posizione di partenza.

### **SCOMMESSE:**

Piazzare le scommesse ponendo i gettoni scommessa (lato con il numero coperto) sulla tabella Tote nelle caselle di Win (1°), Place (2°) o Show (3°) nelle linee con il numero del cavallo desiderato (vedi fig D sulle Regole inglesi).

Ogni casella mostra la vincita per la scommessa. I numeri dei gettoni scommessa sono in \$ 1000 e moltiplicheranno la vincita.

Quindi, un gettone 3 scommesso sull' 11 come Win (vincente) verrà pagato 30.000 dollari, mentre un gettone 1 puntato sul 7 come Place (piazzato) pagherà solo \$ 2.000.

• Il giocatore(i) con più soldi sullo Score Track scommette per primo, mettendo

tutti e 5 i gettoni scommessa, ma solo un gettone per ogni casella/scommesse sul tabellone.

- Gli altri giocatori seguono in ordine, da quello immediatamente successivo, come soldi sullo Score Track, al più basso. (Eventuale Spareggio: in ordine alfabetico in base al colore a partire da Black (nero).

Più giocatori possono piazzare scommesse nella stessa casella.

I giocatori possono inserire fino a un massimo di gettoni per casella/scommesse a seconda del loro posto nello Score Track. Così un giocatore al 2° posto può scommettere due dei suoi gettoni per casella/scommesse.

Il giocatore che è 3° può mettere fino a 3 gettoni per casella/scommesse, e così via.

NOTA: ogni giocatore può puntare prima del suo ordine, se lo desidera. Così, per esempio, il giocatore al 3° posto può scegliere di scommettere con o prima del giocatore al 1° o 2° posto.

### LA CORSA:

Una volta che tutte le scommesse sono state piazzate, la gara ha inizio. La pista dispone di 9 spazi, quindi i cavalli dovranno percorrere un totale di 10 spazi per tagliare il traguardo e vincere.

I giocatori potranno lanciare i due dadi e totalizzarli per determinare il numero del cavallo che si muoverà.

- Lo Start Player (giocatore iniziale) è sempre il giocatore con meno soldi. In caso di parità, decide il tiro più alto di dado.

- Lo Start Player tira i due dadi per primo. Egli può: spostare il cavallo di 2 spazi quindi passare i dadi al giocatore successivo in senso orario

### OPPURE

spostare il cavallo solo di 1 spazio e ritirare i dadi.

Qualunque numero sia tirato con il secondo lancio, quel cavallo muove obbligatoriamente di 2 spazi.

NOTA! Vedere l'eccezione a pagina 3 per i cavalli che hanno già finito la corsa.

- Il turno di quel giocatore è ora concluso e i dadi sono passati in senso orario al giocatore successivo

- In ogni turno, un giocatore può lanciare i dadi una volta o due al massimo.

**NOTA!** I Gettoni Handicap influenzano sempre la prima mossa di un cavallo.

Una volta utilizzati, scartarli e rimetterli di nuovo nel loro mucchio.

- I cavalli con un gettone Handicap (+) alla partenza aggiungono tanti spazi pari al + sul gettone per la loro prima mossa.

- Se un cavallo ha un Gettone X, questo annulla il valore di movimento (1 o 2

spazi) per la prima volta in cui il suo numero è tirato dai dadi.

Eliminare poi il gettone e rimetterlo di nuovo nel mucchio relativo. Successivi tiri di dado con il numero di quel cavallo faranno muovere quel cavallo normalmente. (Se questo è stato il tuo primo lancio, puoi ritirare).

**ESEMPIO:**

Il cavallo # 7 ha un gettone X e il cavallo # 4 ha un gettone +4. Jon tira un 7, rimuove la X da dietro il cavallo e non muove il cavallo # 7. Egli sceglie di ritirare e tira un 4. Il cavallo # 4 si muove di 6 spazi (2 +4) e il gettone +4 viene rimosso. Il suo turno è finito, e passa i dadi ad Anna alla sua sinistra per terminare il suo turno.

**WIN, PLACE e SHOW:**

Il primo cavallo a passare il traguardo viene posto sul tabellone sulla linea Win sulla casella con il suo numero. Il secondo a passare il traguardo viene posto sul tabellone sulla linea Place ed allo stesso modo il 3 viene posto alla sua casella sulla linea Show.

(Vedi fig E sulle Regole inglesi.)

**IMPORTANTE!** Una volta che un cavallo ha finito la corsa, tirare il numero di quel cavallo conta come uno dei tuoi tiri, ma provoca una mossa speciale.

Scegli uno dei cavalli in ultima posizione sul tabellone per muoverlo da 1-3 spazi. Il numero di spazi per muoverlo si basa sulla differenza dei due dadi come da questa tabella:

Vedere tabella sottostante sulle Regole inglesi.

**Esempio:**

Il cavallo 8 vince la gara. Avviando il suo prossimo turno, Jon tira un 6 e un 2. Poichè 8 ha già finito e la differenza dei due dadi è 4, Jon deve spostare uno dei cavalli all'ultimo posto in avanti di 3 spazi. Egli poi ritira e ottiene un 2 e un 4 e sposta il 6 cavallo avanti di 2 caselle. Anna tira ora un 5 e un 3 e sceglie un cavallo all'ultimo posto per spostarlo di 2 spazi, e ritira. Anna tira un 4 e un 4 e sceglie un cavallo ultimo posto per muoverlo avanti di 1 spazio, terminando il suo turno. Frank tira un 5 e un 3 e muove un cavallo all'ultimo posto avanti di 2 spazi. Egli sceglie di non utilizzare il suo secondo tiro e termina il suo turno.

**PAGAMENTI:**

Una volta che tre cavalli passano il traguardo, la gara finisce.

Rimuovere le scommesse perdenti e spostare i vincitori a sinistra. (Vedi fig F sulle Regole inglesi). Pagare i premi indicati sulla carta Race Track per il Win, Place e Show agli azionisti condivisori di ogni cavallo vincente.

Dividere ogni premio anche per il numero totale di azioni in gioco.

- Se solo un giocatore ha azioni di quel cavallo, riceverà il premio intero.

- Se 2 giocatori hanno ciascuno una azione, ciascuno di essi riceverà la metà del premio.
- Se un giocatore ha due azioni e un altro giocatore ne ha una, il giocatore con due parti ottiene  $\frac{2}{3}$  della vincita e l'altro riceverà  $\frac{1}{3}$ .
- In caso di 3 giocatori che abbiano ciascuno un'azione, ciascuno di essi riceverà  $\frac{1}{3}$  del premio.

Quindi, pagare i gettoni con scommessa vincente. Moltiplica il numero segnato sulla tabella Tote sotto un gettone per il numero sul gettone vincente la scommessa e poi x 1000. Sulla tabella, solo i gettoni scommessa sulla casella o al di sotto della posizione del cavallo vengono pagati.

Quindi un cavallo WIN (1° posto W) paga sulle scommesse WIN, PLACE & SHOW.

Il cavallo che PLACES (si piazza) (2° posto P) paga solo le scommesse PLACE & SHOW e un cavallo che SHOW (3° posto S) paga solo per la scommessa SHOW.

**NOTA:** Tutte le vincite fanno avanzare il cubetto del punteggio di un giocatore sullo Score Track.

## SECONDA POSSIBILITA' DI ACQUISTO

Dopo la prima corsa, c'è una nuova possibilità per i giocatori di acquistare fino a due ulteriori condivisioni di cavallo .

Vedere tabella sottostante sulle Regole inglesi.

Distribuire scoperte un numero di carte condivisioni di cavallo pari al numero di giocatori, mettendo il resto in un mazzo coperto accanto a quelle. (Vedi fig G sulle Regole inglesi).

Andando in ordine dal punteggio più basso al più alto, ogni giocatore può effettuare una delle seguenti operazioni:

- Acquistare una azione cavallo scoperta
- Acquistare una azione (carta) coperta dalla cima del mazzo (se ne rimangono) per \$ 3000 più il costo del cavallo che viene rivelato scoprendo la carta.
- Passare

Immediatamente adeguare i cubetti dei punteggi dei giocatori sullo Score Track quando hanno scelto il loro cavallo. Dopo che ogni giocatore ne ha acquistato uno o ha passato, sostituire di nuovo le carte scoperte in modo che le carte scoperte ritornino ad essere uguali al numero dei giocatori. Sempre in ordine dal punteggio più basso al più alto, ogni giocatore riceve una possibilità in più per acquistare / passare. Poi mettere le carte rimanenti fuori del gioco e procedere con le prossime tre gare.

Vedere esempio sulle Regole inglesi.

Il Verde che è all'Ultimo posto sceglie il 5 per \$ 8k, il Blu che è penultimo prosegue prendendo il dieci per \$ 6k, il Giallo che è al 2° posto sceglie il 7 per \$ 10k ed al 1° posto il Rosso acquista la prima carta coperta per il suo valore più \$ 3k.

Rimpiazzare le 3 carte scoperte mancanti, quindi ripetere le scelte ancora una volta.

## FINE DEL GIOCO

Dopo 4 corse , il gioco è finito. **Il giocatore con più soldi vince la partita!**

Le parità sono decise dal giocatore con il più alto valore complessivo delle azioni cavallo scoperte. Se ancora pari, poi dal proprietario delle parti dei cavalli meno favoriti (2, 3, 11, 12), seguiti dal proprietario dei cavalli con più possibilità dei meno favoriti (10, 9, 5, 4), seguito dai più preferiti (6, 7, 8 ). In caso di ulteriore parità, gioire per una vittoria condivisa!

## REGOLE BASE PER 2 GIOCATORI

Durante la preparazione iniziale delle carte, distribuire ad ogni giocatore 5 carte e distribuire ad un terzo giocatore “fantasma” una mano di 5 carte come se ci fosse un terzo giocatore tra di loro. Ogni giocatore e la mano fantasma elaboreranno una mano di 5 carte, selezionando una carta, poi passando la mano a sinistra. È sufficiente rimuovere una carta a caso dalla mano fantasma prima di ogni passaggio e posizionarlo con le carte blu rimanenti. Continuare fino a quando ogni giocatore ha selezionato 5 Azioni cavallo.

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

11/2012