

# HORSE FEVER

(Febbre da cavallo)

Nel lontano 1928 il più grande scommettitore di corse di cavalli, Boss il boss, arrivato al tramonto della sua vita, costruì vicino alla città di Horseburg una nuova pista in rettilineo, deciso a incoronare il suo successore. Da tutti gli angoli del globo i migliori scommettitori del mondo accettarono la sfida e si recarono a Horseburg, mettendo in gioco il loro onore per ricevere il titolo di Miglior Scommettitore di Sempre.

## FAQ (v.1.1)

**Nella fase acquisti si possono comprare 2 Carte Azione, ma si intende una per turno oppure due per turno (cioè in una fase acquisti si possono prendere 4 Carte Azione)?**

Nella fase acquisti è possibile comprare fino a quattro Carte Azione, due al primo giro di acquisti e due al secondo.

**Alla fine di una corsa le Carte Cavallo vengono scartate come le Carte Azione oppure ritornano ai rispettivi giocatori?**

Le Carte Cavallo tornano ai giocatori sia che il cavallo sia stato schierato o no, e possono essere giocate di nuovo su qualsiasi scuderia di cui il giocatore è proprietario.

*Es. Possiedo la Scuderia Rossa e quella Verde e ho El Guapo e Costantino. Gioco El Guapo sulla rossa e Costantino sulla Verde. Alla fine della corsa i cavalli tornano davanti a me. Al prossimo turno posso schierarli come voglio sulle scuderie di mia proprietà.*

**Le Carte Azione acquistate in un turno devono essere per forza tutte giocate (a prescindere che devono essere comunque scartate a fine turno)? Dopo la seconda (opzionale) scommessa non si possono giocare Carte Azione?**

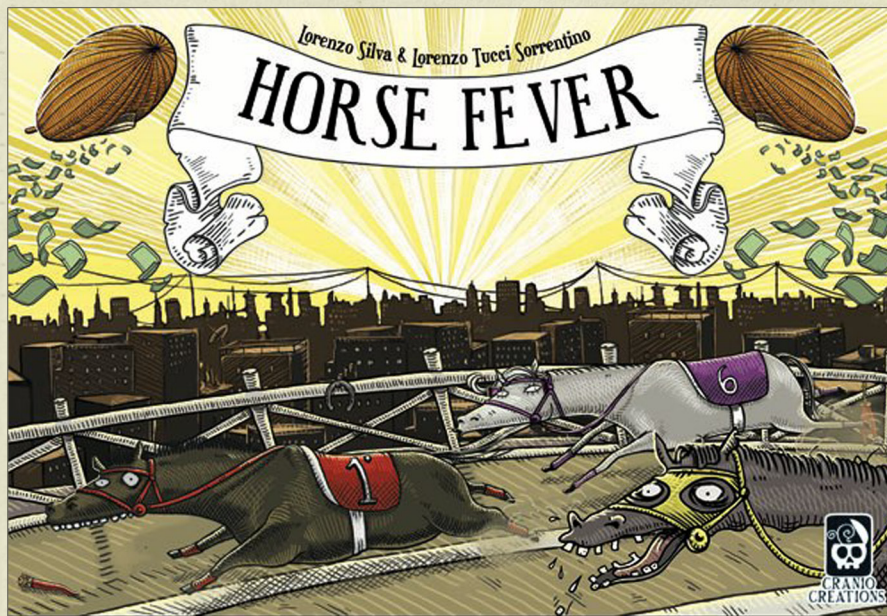
Tutte le Carte Azione DEVONO essere giocate dopo la prima scommessa.

**Una volta finita una gara le Carte Movimento devono essere rimescolate insieme a quelle usate o si prosegue fino a quando il Mazzo Movimento finisce?**

Il Mazzo Movimento va sempre mescolato dopo ogni gara (altrimenti le probabilità delle diverse quotazioni non sarebbero le stesse durante ogni gara).

**Se vendo una scuderia i cavalli rimangono di mia proprietà?**

L'unica limitazione sulle Carte Cavallo è che se non si possiedono Carte Proprietario di scuderia non si possono comprare. Se non si hanno più scuderie si possono tenere le Carte Cavallo. Ovviamente i cavalli non si possono schierare su nessuna scuderia prima della gara, ma contano ai fini delle Carte Obiettivo.



### Carte Cavallo e Carte Azione.

Il regolamento recita: "L'abilità della Carta Azione vince sempre su quella di una Carta Cavallo, perciò se è presente lo stesso simbolo sulla Carta Azione e sulla Carta Cavallo si considera solo quello della Carta Azione, sì che questa sia positiva, sì che sia negativa".

Quindi: se una Carta Cavallo riporta "Start+1" ed una Carta Azione giocata sempre "Start+1", la Carta Cavallo si annulla, per priorità delle Carte Azione sulle Carte Cavallo.

**Su un cavallo agiscono 3 Carte Azione: due si annullano (stessa lettera, una positiva e una negativa), la terza annulla tutte le positive o negative (Carta Azione speciale grigia); quale ha la precedenza?**

Agisce prima la grigia: si tolgono le carte rosse/verdi da eliminare e rimangono quindi ad agire le carte del colore opposto.

### Horse Fever, perché non in 6 giocatori?

Il gioco è per 5 giocatori, anche se basta aggiungere un segnalino scommessa per colore e il gioco diventa magicamente per 6! La prima versione era da 6 giocatori, ma poi ne abbiamo tolto uno perché le partite diventavano troppo lunghe e i turni rischiavano di diventare un po' noiosi, e dato che l'idea era di creare un gioco principalmente divertente, la scelta è stata eliminare un giocatore! Ma si può tranquillamente aggiungere!

## ERRATA

pag.6, **HERBA MAGICA**: le spiegazioni e i simboli della descrizione sono invertiti (la versione corretta è: sprint+1, arrivo+2);

pag 6, **ARMAND AMEND**: -400 D (e non, come indicato, +400 D).

pag. 6, **Carte Azione grigie**: manca l'indicazione "2" (ovvero salire o scendere di 2 livelli sulla scheda Quotazioni) vicino a **STEVAN STING** e **ALFIO ALLIBRATORE**.

pag 7, **Carte Obiettivo**: "Devi essere l'unico giocatore con il maggior numero di carte Cavallo", è sbagliato il simbolo (c'è l'alloro invece del ferro di cavallo).