

# HORSE FEVER®

(Febbre da cavallo)

Nel lontano 1928 il più grande scommettitore di corse di cavalli, Boss il boss, decise di costruire un nuovo ippodromo nella città di Horseburg, per incoronare il suo successore. Da tutti gli angoli del globo i migliori scommettitori accettarono la sfida, mettendo in gioco il loro onore per contendersi il titolo di Miglior Scommettitore di Sempre.



Carta  
Primo Giocatore



Segnalino Clessidra



Dadi Sprint



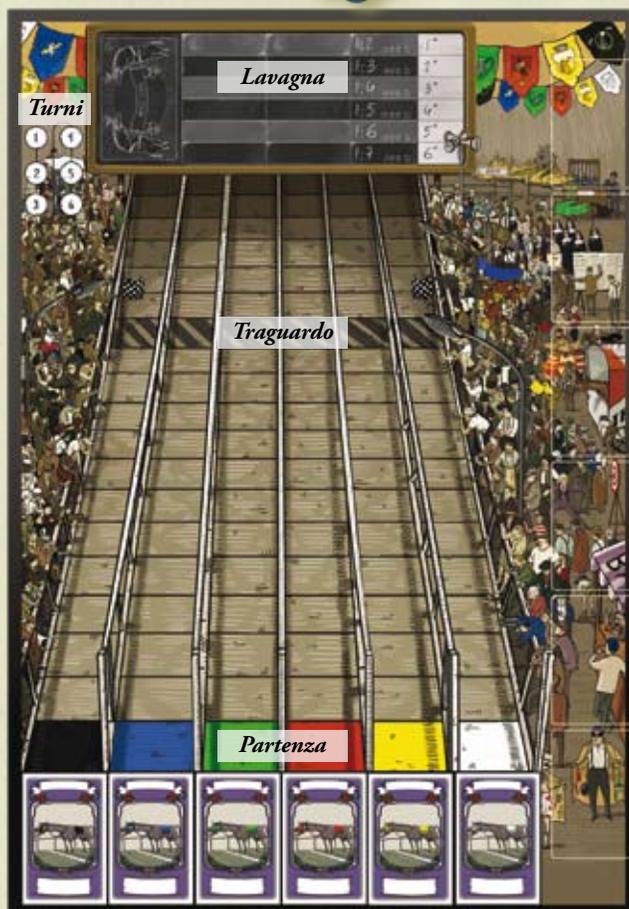
Punti Vittoria (P.V.)



Segnalini Scommessa



Segnalini Scuderia



Carte Prestito



Carte Proprietario  
di Scuderia



Carte Cavallo



Carte Obiettivo



Carte Aiutante



Carte Azione



Pedine Cavallo



Carte Personaggio



Carte Movimento



Banconote

## CONTENUTO

### 1 plancia Pista

### 125 Banconote

#### 106 carte

- 23 carte Movimento
- 22 carte Azione
- 13 carte Aiutante
- 14 carte Obiettivo
- 10 carte Cavallo
- 6 carte Proprietario di Scuderia
- 6 carte Prestito
- 12 carte Personaggio

- 75 banconote da 100 Danari
- 25 banconote da 500 Danari
- 25 banconote da 1000 Danari

#### 63 Segnalini

- 24 segnalini Scommessa
- 32 segnalini Punti Vittoria
- 1 segnalino Clessidra
- 6 segnalini Scuderia

#### 1 Carta Primo Giocatore

#### 2 dadi Sprint

#### 6 pedine Cavallo

#### Regolamento

## IL GIOCO

### LO SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore impersona un "riccastro", deciso ad essere riconosciuto come il più abile scommettitore di corse di cavalli e guadagnare l'ambito titolo di Miglior Scommettitore di Sempre.

Entro un numero prestabilito di Turni (da 4 a 6), i giocatori cercheranno di indovinare le puntate migliori per vincere Punti Vittoria (P.V.) e Danari (i soldi di Horse Fever). Il giocatore che otterrà più P.V. sarà il vincitore.

Horse Fever offre due differenti modalità di gioco:

▲ **Family Game:** adatto ai giocatori meno esperti e consigliato per prendere dimestichezza con le meccaniche base del gioco, come truccare le Corse, scommettere e accumulare Punti Vittoria.

▲ **Board Game:** versione "completa" del gioco, per giocatori esperti. Dovrete gestire la vostra Scuderia, comprare i Cavalli, assoldare Aiutanti e raggiungere Obiettivi segreti. Le strategie per vincere sono tante, ma lo scopo è uno solo: diventare il Miglior Scommettitore di Sempre.

## FAMILY GAME

### PREPARAZIONE

- ▲ Posizionare la Pista al centro del tavolo
- ▲ Mettere le banconote in un punto visibile a tutti, che d'ora in poi verrà chiamato Banca; il giocatore più vicino alla Banca sarà il Banchiere, avrà il compito di dare e prendere i Danari (d'ora in avanti abbreviati con il simbolo **D**).
- ▲ Posizionare tutti i P.V. sul tavolo vicino al Banchiere, questa sarà la riserva dei P.V.
- ▲ Ogni giocatore riceve un P.V. di partenza.
- ▲ Prendere le carte Azione, Movimento, Proprietario di Scuderia e Personaggio. Tutte le altre carte non vengono utilizzate nella modalità Family Game.
- ▲ Le carte contrassegnate da una stella ★ devono essere riposte nella scatola.
- ▲ Mischiare i mazzi separatamente.
- ▲ Posizionare il mazzo Movimento coperto sulla Lavagna.
- ▲ Posizionare il mazzo carte Azione coperto di fianco alla Pista.
- ▲ Per ogni colore, prendere il numero di segnalini Scommessa indicato nella tabella a lato, e posizionarli in un punto del tavolo comodo a tutti, questi formeranno la Riserva di segnalini Scommessa.
- ▲ Mischiare le 6 pedine Scuderia e posizzionarle a caso una alla volta sulla Lavagna, nelle Caselle delle Quotazioni, cominciando dalla Quotazione più bassa (1:7) fino a quella più alta (1:2).
- ▲ Ogni giocatore pesca a caso una carta Personaggio e la posiziona scoperta davanti a sé; legge l'abilità del suo Personaggio dal regolamento (pagina 11) e riceve la quantità iniziale di Danari. Le rimanenti carte Personaggio vengono riposte nella scatola.
- ▲ Per determinare il Primo Giocatore tirare un dado Sprint e controllare il risultato sulla **tabella degli Spareggi**. Il sorteggiato prende la carta del Primo Giocatore e i dadi Sprint.
- ▲ Posizionare il segnalino Clessidra sull'Indicatore dei Turni in corrispondenza del numero 1.
- ▲ Posizionare le sei pedine Cavallo sulla Pista in corrispondenza della corsia del rispettivo colore.

### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in **senso orario** a partire dal Primo Giocatore, per un numero variabile di Turni, basato sul numero di giocatori (vedi tabella).

Alla fine di ogni Turno la carta Primo Giocatore viene passata in senso orario; durante una partita ogni giocatore sarà almeno una volta il Primo Giocatore.

Ogni Turno è costituito da 4 Fasi: **la Fase Distribuzione Carte, la Fase Scommesse, la Fase Corsa e la Fase di Fine Turno.**

### 1.0 FASE DISTRIBUZIONE CARTE

Il Primo Giocatore distribuisce **due** carte Azione coperte ad ogni giocatore. Le carte Azione vanno tenute segrete agli altri giocatori.

NUMERO GIOCATORI	NUMERO TURNI
2	6
3	6
4	4
5	5
6	6

Tabella numero turni



NUMERO GIOCATORI	NUMERO SEGNALINI SCOMMESSA PER OGNI COLORE
2	1
3	2
4	3
5	4
6	4

Tabella segnalini scommessa

COLORE DADO	SPAREGGIO VINCITORE
Verde	VINCE IL GIOCATORE A CUI MANCANO PIÙ DIOTTRIE
Blu	VINCE IL GIOCATORE PIÙ PESANTE
Rosso	VINCE IL GIOCATORE CON PIÙ BRUFOLI SUL VISO
Nero	VINCE IL GIOCATORE PIÙ BASSO
Bianco	VINCE IL GIOCATORE CHE RIESCE A FARE PIÙ FLESSIONI SU UNA SOLA MANO
Giallo	VINCE IL GIOCATORE CHE TOCCA PER PRIMO IL LOGO CRANIO CREATIONS SUL RETRO DELLA SCATOLA DI HORSE FEVER

Tabella spareggi

## 2.0 FASE SCOMMESSE

In questa Fase i giocatori possono fare le loro Scommesse e truccare la prossima Corsa.

### 2.1 LA PRIMA SCOMMESSA

A partire dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore **deve** effettuare una Scommessa su un **Cavallo**, rispettando il valore di **Scommessa Minima**.

#### LE QUOTAZIONI

Durante la partita ogni pedina Scuderia è associata ad una Quotazione, che può essere 1:2, 1:3, 1:4, 1:5, 1:6 e 1:7 (si leggono: uno a due, uno a tre, etc...).

La Quotazione indica quanto è ritenuto veloce il Cavallo di ogni Scuderia. I Cavalli delle Scuderie a Quotazione alta **probabilmente** correranno più velocemente di quelli delle Scuderie con Quotazione bassa. Quando si parla di "Quotazione alta" ci si riferisce alle tre Quotazioni più in alto sulla Lavagna (1:2, 1:3 e 1:4), ovvero quelle che garantiscono più probabilità di vittoria ai rispettivi Cavalli; invece "Quotazione bassa" fa riferimento alle tre Quotazioni più in basso sulla Lavagna (1:5, 1:6 e 1:7).

Nel corso del gioco le Quotazioni delle Scuderie variano e può capitare che più pedine Scuderia abbiano la **stessa** Quotazione e/o che alcune Caselle Quotazione rimangano **vuote**.

#### LA SCOMMESSA MINIMA

L'importo minimo che un giocatore può scommettere, chiamato Scommessa Minima, è dato dal numero di P.V. in quel momento in possesso del giocatore, moltiplicato per 100.

**Attenzione:** se un giocatore non ha i Danari per coprire la sua Scommessa Minima perde due P.V. Se non ha due P.V. perde la partita.

Il giocatore decide su che Cavallo scommettere e prende dalla riserva un Segnalino Scommessa del colore corrispondente, se ce ne sono a disposizione.

Il giocatore deve decidere quanto puntare sul Cavallo scelto, ricordandosi di rispettare la sua Scommessa Minima.

Ogni Segnalino Scommessa ha due lati che indicano i due tipi di Scommessa: **Vincente** o **Piazzato**.

Posiziona i Danari **davanti a sé**, e vi pone sopra il Segnalino Scommessa con il lato scelto verso l'alto.

#### SCOMMESSA VINCENTE E PIAZZATO

Il giocatore indovina la Scommessa Vincente solo se il Cavallo su cui ha puntato arriva al **primo posto**. Indovinare una Scommessa Vincente fa vincere **3 P.V.** e **Danari in base alla Quotazione** della Scuderia su cui si ha scommesso.

Il giocatore Indovina la Scommessa Piazzato se il Cavallo su cui ha puntato arriva **primo, secondo** o **terzo**. Indovinare una Scommessa Piazzato fa ottenere al giocatore **1 Punto Vittoria** e fa **raddoppiare** i Danari puntati, indipendentemente dalla Quotazione della Scuderia.

### 2.2 TRUCCARE LA CORSA

A partire dal Primo Giocatore e andando in senso **orario**, ogni giocatore **deve** giocare una delle sue carte Azione. Si continuano a giocare carte Azione finché ogni giocatore non le avrà giocate **tutte**.

**Attenzione:** non è possibile conservarle per il Turno seguente.

Ogni carta Azione va giocata **coperta** sulla corsia del Cavallo che si vuole influenzare; si può giocare su un **qualsiasi** Cavallo e non c'è limite alle carte Azione giocate sullo stesso Cavallo.

### 2.3 SECONDA SCOMMESSA

A partire dall'**ultimo** giocatore di Turno (quello alla destra del Primo Giocatore) e andando in **senso antiorario**, tutti possono fare la loro seconda Scommessa.

**Attenzione:** il Primo Giocatore durante la seconda Scommessa sarà ultimo.

Anche per questa Scommessa si deve rispettare il valore di Scommessa Minima.

La seconda Scommessa può essere **saltata**.

Un giocatore può effettuare sia la prima che la seconda Scommessa sullo stesso Cavallo, ma una **dovrà** essere Piazzata e l'altra Vincente.

#### CAVALLI E SCUDERIE

Quando nominiamo "Scuderie" o "Cavalli" ci riferiamo alle pedine corrispondenti. Nel gioco ci sono 6 pedine Scuderia e ad ognuna di esse è associata una pedina Cavallo dello stesso colore. Si ricorda che in Horse Fever i giocatori non sono rappresentati né da un colore né da pedine, ma sono semplicemente gli scommettitori a bordo pista.

#### LA SCOMMESSA MINIMA

Se un giocatore ha 5 P.V. la sua Scommessa Minima è 500 D, cioè **ogni** Scommessa che fa deve essere di **almeno** 500 D.



#### SCOMMESSA

Andrea prende un Segnalino Scommessa rosso, posiziona 200 D davanti a sé e pone il Segnalino Scommessa rosso con il lato Vincente verso l'alto sopra i Danari. Ha perciò scommesso 200 D sul rosso Vincente.



#### LA SECONDA SCOMMESSA

La Prima Scommessa di Ugo è sul rosso Vincente, la sua Seconda Scommessa potrà essere rosso Piazzato o qualunque altro Cavallo, ma non rosso Vincente.

### 3.0 FASE CORSA

#### 3.1 SCOPRIRE LE CARTE AZIONE

Si scoprono tutte le carte Azione giocate sui Cavalli, e si risolvono quelle che hanno effetto prima della Corsa.

#### 3.2 CORSA

Durante la Corsa vengono mosse le pedine Cavallo lungo la Pista.

La Corsa è composta da una serie di **Round di Corsa** che si ripetono finché tutte le pedine Cavallo non saranno sulla **Classifica**, cioè finché tutti i Cavalli non saranno Arrivati al **Traguardo**.

Ogni Round di Corsa è composto dalla risoluzione di una **carta Movimento** e dal lancio dei **dadi Sprint**.

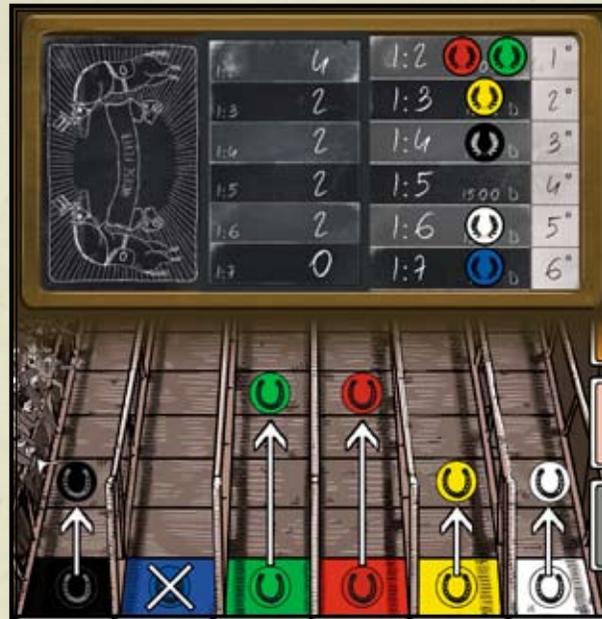
#### 3.3 ROUND DI CORSA

Il Primo Giocatore gira la prima carta Movimento e la posiziona nell'apposito spazio sulla Lavagna. Su ogni carta ci sono una serie di numeri, da 0 a 4, in corrispondenza delle

varie quotazioni riportate sulla Lavagna. Tutti i Cavalli delle scuderie corrispondenti a una certa quotazione avanzano di un numero di caselle pari al numero indicato dalla carta Movimento.

I movimenti possono essere effettuati in qualsiasi ordine; ai fini del gioco si considerano avvenuti **contemporaneamente**.

**Dopo** aver mosso **tutte** le pedine Cavallo secondo quanto indicato sulla carta Movimento, il Primo Giocatore lancia i **dadi Sprint** e ne applica gli effetti (vedi box a pagina 5).



Il Movimento

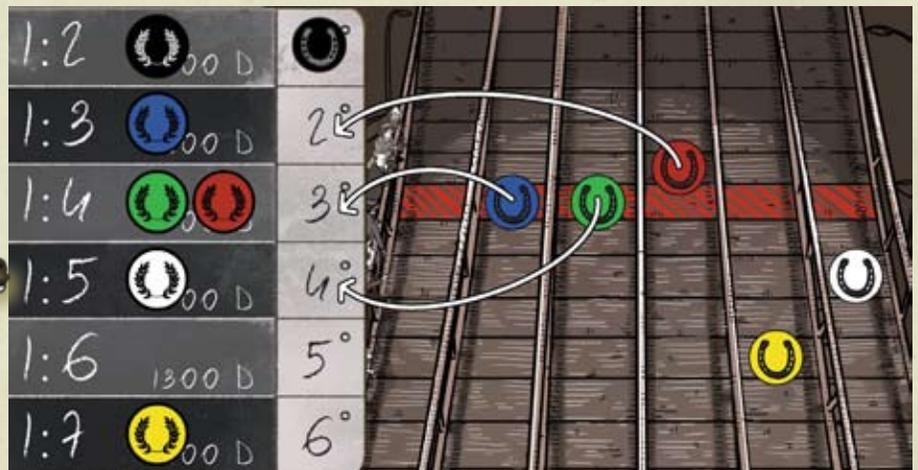
#### 3.4 LA CLASSIFICA

Alla fine di ogni Round di Corsa si controlla se ci sono pedine Cavallo che hanno **raggiunto** o **superato il Traguardo**, in tal caso si considerano Arrivati.

Se alla fine di un Round di Corsa vi è più di un Cavallo che ha tagliato il traguardo, se ne determina l'ordine seguendo le regole **Traguardo** e **Fotofinish**.

Il primo Cavallo Arrivato viene spostato sulla Classifica in corrispondenza della casella 1°, il secondo in corrispondenza della casella 2°, etc...

Se alcuni Cavalli non hanno ancora tagliato il Traguardo, si gioca un altro Round di Corsa, tenendo conto solo dei Movimenti dei Cavalli ancora in gara.



L'Arrivo



#### IL MOVIMENTO

la Scuderia rossa e quella verde sono quotate 1:2, quella gialla è quotata 1:3; viene girata la carta Movimento che indica in corrispondenza della Quotazione 1:2 il valore 4, mentre in corrispondenza della Quotazione 1:3 indica il valore 2. Le pedine Cavallo delle Scuderie verde e rossa vengono fatte avanzare sulla Pista di 4 caselle, mentre quella gialla di 2.



#### ORDINE D'ARRIVO

Alla fine di un Round di Corsa, il Cavallo rosso, blu e verde hanno Tagliato il Traguardo. Il Cavallo rosso ha percorso più caselle oltre il Traguardo, perciò è arrivato prima degli altri due e viene spostato sulla classifica in seconda posizione (il primo posto è già stato conquistato dal Cavallo nero in un precedente Round di Corsa).

Il Cavallo blu e verde sono a pari merito, ma essendo la Scuderia blu quotata più in alto, il Cavallo blu si aggiudica il terzo posto e quello verde il quarto.



## PARTENZA E SPRINT

**Partenza:** la Partenza di una Corsa è la prima carta Movimento che viene girata.

**Sprint:** dopo gli spostamenti indicati da ogni carta Movimento il Primo Giocatore deve tirare i dadi Sprint e applicarne gli effetti. I colori indicati sui dadi segnalano quali pedine Cavallo possono fare uno Sprint, ovvero quali Cavalli vengono mossi di **una** casella aggiuntiva (anche se il cavallo ha appena raggiunto o superato il Traguardo).

Se su entrambi i dadi esce lo stesso colore, la pedina Cavallo corrispondente avanza comunque di **una sola casella**. Se esce il colore di un Cavallo che è già sulla Classifica lo Sprint non ha effetto.

## TRAGUARDO E FOTOFINISH

**Traguardo:** il Traguardo è la casella a strisce sulla Pista. Ogni Cavallo che raggiunge o supera il Traguardo si considera arrivato. I Cavalli che percorrono più caselle oltre il Traguardo si considerano "arrivati prima" degli altri ai fini della Classifica. Le caselle oltre il Traguardo sono da considerarsi infinite.

**Fotofinish:** nel caso uno o più Cavalli superino il Traguardo dello stesso numero di caselle, si controlla chi vince il Fotofinish. Tra due Cavalli vince il Fotofinish quello con la Quotazione più alta. Se le loro Scuderie hanno la stessa Quotazione è il Primo Giocatore a decidere l'ordine di arrivo dei Cavalli.

### 3.5 PAGAMENTI

Partendo dal Primo Giocatore e andando in senso orario, il Banchiere verifica le scommesse vinte o perse; ritira i Danari persi (e li mette in Banca!) e consegna ai giocatori le loro vincite, in base alle Scommesse fatte. Inoltre consegna i relativi P.V. e i premi in Danari vinti dalle Scuderie di proprietà dei giocatori (600 D alla Scuderia prima Classificata, 400 D alla seconda e 200 D alla terza).

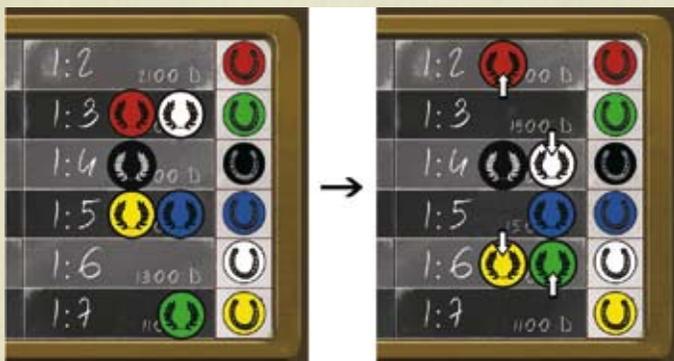
### 3.6 NUOVO ORDINE QUOTAZIONI

Si determina il nuovo ordine delle Quotazioni, mettendo in relazione le Quotazioni iniziali di ogni Scuderia e la Classifica dei Cavalli.

Le Quotazioni di ogni Scuderia possono variare in tre modi. Se il Cavallo sulla Classifica si trova più in alto della pedina Scuderia del medesimo colore, questa sale di una Casella Quotazione.

Se il Cavallo sulla Classifica si trova più in basso della pedina Scuderia del medesimo colore, questa scende di una Casella Quotazione. Se il Cavallo sulla Classifica si trova alla

stessa altezza della pedina Scuderia del medesimo colore, questa rimane sulla stessa Casella Quotazione. Partite dal primo classificato per non fare confusione.



Lo spostamento delle quotazioni

## 4.0 FASE DI FINE TURNO

Tutte le carte Azione e Movimento giocate vengono rimescolate nei rispettivi mazzi.

Il Primo Giocatore passa la carta del Primo Giocatore e i dadi Sprint al giocatore alla sua sinistra.

Il segnalino Clessidra avanza di una casella sull'Indicatore dei Turni. Se è stato giocato l'ultimo Turno ha inizio la Fine del Gioco; altrimenti comincia un nuovo turno.

### 4.1 FINE DEL GIOCO

A partire dal Primo Giocatore ognuno conta i suoi P.V.; il giocatore che ne ha di più è il vincitore.

In caso di parità vince il giocatore con la maggior quantità di Danari; se la parità persiste, tirare un dado sulla Tabella degli Spareggi (vedi pag 2).



### PAGAMENTI

Andrea Scommette 200 D sul rosso (1:4)  
Vincente e 300 D sul blu (1:5)

Piazzato.

Alla fine della Corsa, il Cavallo blu arriva terzo e quello rosso primo: Andrea ha Indovinato entrambe le scommesse.

Perciò riceve dalla Banca 800 D (200 x 4) e 3 P.V. per la scommessa sul Cavallo rosso Vincente, inoltre 600 D (300 D x 2) e 1 P.V. per la Scommessa sul blu Piazzato.

**Attenzione:** ricordarsi che i Danari puntati si considerano già di proprietà della Banca e non del giocatore.



## BOARD GAME

Per poter giocare al Board Game, è necessario conoscere le regole del Family Game. Tutte le regole del Family Game si applicano al Board Game con alcune aggiunte e variazioni, descritte di seguito.

### PREPARAZIONE

Seguire la stessa preparazione del Family Game (Pagina 2), con le seguenti modifiche:

- ▲ Piazzare i mazzi delle carte Azione, Aiutante, Cavallo, Proprietario di Scuderia, Obiettivo, e Prestito sopra ai rispettivi spazi sulla plancia della Pista.
- ▲ Le carte contrassegnate da una stella ★ sono opzionali, e consigliamo di rimuoverle per le prime partite.
- ▲ Mischiare i mazzi separatamente.

### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni Turno si divide in cinque Fasi:

- **Fase Acquisti**, in cui si decide la propria strategia comprando diverse carte;
- **Fase Scommesse**, dove ogni giocatore può fare le sue puntate;
- **Fase Corsa**, dove ha luogo la gara vera e propria;
- **Fase Aste**, in cui i giocatori potranno comprare o vendere P.V.
- **Fase Fine Turno**

Dopo l'ultimo turno si gioca la **Fine del Gioco**.

### 1.0 FASE ACQUISTI

La Fase Acquisti **sostituisce** la Fase Distribuzione Carte del Family Game. A partire dal Primo Giocatore e proseguendo in **senso orario**, ognuno potrà Acquistare una carta o Passare. Finito il **primo Giro di Acquisti** si effettua un secondo **Giro di Acquisti**. Il giocatore che fa un Acquisto, se lo desidera, può mischiare il mazzo da cui lo effettuerà prima di pescare le carte. In **entrambi** i Giri d'Acquisto un giocatore sceglie una delle seguenti opzioni (le carte sono spiegate in dettaglio alla fine del regolamento):



#### Acquistare due carte Azione

Permettono di alterare il normale svolgimento della Corsa, influenzando positivamente o negativamente i Cavalli su cui verranno giocate.

Pagare **400 D** alla Banca e pescare **2 carte Azione**. Esse andranno tenute in mano, senza farle vedere agli altri giocatori, fino alla Fase Scommesse. Questo Acquisto può essere effettuato **due volte** durante la stessa Fase Acquisti, ottenendo perciò quattro carte Azione.

#### Acquistare una carta Obiettivo

Consentono di ottenere, a fine partita, dei P.V. addizionali.

Pagare **400 D** alla Banca, pescare **4 carte Obiettivo** e sceglierne **una**; le altre vengono posizionate sotto al mazzo Obiettivi. Le carte Obiettivo devono essere sempre tenute **coperte** davanti a sé, in modo che tutti possano sapere quante se ne possiedono. In nessun caso è concesso rivelare agli altri giocatori le proprie carte Obiettivo. Le carte Obiettivo rimangono in possesso del giocatore che le ha acquistate fino alla fine della partita. Ogni giocatore può scegliere questo **Acquisto una sola volta per ogni Fase Acquisti**.

#### Acquistare una carta Aiutante

Consentono di ottenere benefici economici permanenti.

Pagare **400 D** alla Banca e pescare **4 carte Aiutante** e sceglierne **una**. Le altre vengono posizionate sotto al mazzo Aiutanti. Tenere la carta scelta **scoperta** davanti a sé, in modo che tutti possano vederne gli effetti. Le carte Aiutante rimangono in possesso del giocatore che le ha acquistate fino alla fine della partita.

**Ogni giocatore può scegliere questo Acquisto una sola volta per ogni Fase Acquisti.**

#### Acquistare una carta Cavallo

Consentono di ottenere benefici durante ogni Corsa. Pagare **400 D** alla Banca, pescare **4 carte Cavallo** e sceglierne **una**. Le altre vengono posizionate sotto al mazzo Cavalli. Tenere la carta scelta scoperta davanti a sé, in modo che tutti possano vedere i Cavalli posseduti da ogni giocatore.

**Ogni giocatore può scegliere questo Acquisto una sola volta per ogni Fase Acquisti.**

### Acquistare una carta Proprietario di Scuderia

È possibile comprare una delle Scuderie scegliendola tra quelle ancora disponibili. Il prezzo di una carta Proprietario di Scuderia dipende sempre dalla Quotazione della Scuderia corrispondente al momento dell'Acquisto. È sempre possibile verificare il prezzo di una carta Proprietario di Scuderia sulla Lavagna.

Una volta acquistata la carta Proprietario di Scuderia, posizionarla **scoperta** davanti a sé. D'ora in avanti il giocatore sarà il Proprietario della Scuderia di quel colore. Ciascuna carta Proprietario di Scuderia vale **1 P.V.**

**Ogni giocatore può scegliere questo Acquisto una sola volta per ogni Fase Acquisti.**

**Attenzione:** un giocatore non è obbligato a scommettere su una Scuderia di cui è Proprietario.

### Passare

Anziché effettuare un Acquisto, un giocatore può scegliere di Passare, cioè di non pescare alcuna carta. Si ricevono così **400 D** dalla Banca.

È consentito Passare **due** volte nella stessa Fase Acquisti.

### Prendere una carta Prestito

È possibile utilizzare uno dei propri Acquisti per chiedere un Prestito e ottenere Danari. In Horse Fever si possono prendere **due tipi** di carte Prestito, dalla Banca e dalla Malavita, entrambi dovranno essere restituiti con i relativi interessi, prima della fine della partita. Ogni **tipo** di prestito può essere preso solo **una volta** durante la partita.

**La carta Prestito va tenuta visibile davanti a sé con il lato scelto verso l'alto.**

### Compravendita

È possibile comprare una carta da un altro giocatore. Il giocatore che vende deve essere d'accordo, altrimenti la Compravendita non può avere luogo. Ogni tipo di carta può essere acquistata da un altro giocatore, ad **eccezione** delle carte Azione.

Nel caso di una Compravendita per una carta Obiettivo, dato che queste non possono essere rivelate ad altri giocatori, decide il venditore quale carta Obiettivo dare all'acquirente.

Il prezzo a cui vengono vendute le carte tra i giocatori è sempre il **doppio** del valore di acquisto della carta. Si corrisponde la cifra al precedente possessore della carta.

È consentito effettuare **due volte** una Compravendita in una stessa Fase Acquisti.

### Svendita

È possibile utilizzare uno dei propri Acquisti per vendere una carta alla Banca alla **metà** del suo valore arrotondato per difetto, la carta viene rimessa sotto il rispettivo mazzo, e il giocatore prende la cifra della Svendita dalla Banca.

È consentito effettuare **due volte** una Svendita in una stessa Fase Acquisti.

## 1.2 LINEA DI PARTENZA

A partire dal Primo Giocatore tutti coloro che possiedono carte Cavallo, **possono** posizionarle **scoperte** negli appositi spazi sulla Pista. Si può schierare un Cavallo solo su una corsia del colore di una Scuderia di cui si è Proprietario.

Se il giocatore possiede più di una Scuderia, può scegliere in quale schierare ogni carta Cavallo in suo possesso.

Non è possibile posizionare più di una carta Cavallo sulla stessa Scuderia; se un giocatore ha due carte Cavallo, ma una sola Scuderia, deve scegliere quale posizionare.

## 2.0 FASE SCOMMESSE

La Fase Scommesse segue le stesse regole del Family Game con le seguenti modifiche:

### 2.2 TRUCCARE LA CORSA

Se un giocatore non è in possesso di carte Azione quando è il suo turno di giocare viene semplicemente saltato.



**ACQUISTARE UNA SCUDERIA**  
La pedina Scuderia gialla è posizionata sulla Lavagna in corrispondenza della Casella Quotazione 1:3. Marco utilizza un Acquisto per comprarla e paga alla Banca 1900 D, prende la carta Proprietario di Scuderia color giallo e la pone davanti a sé. Marco è ora il Proprietario della Scuderia gialla.



**LA COMPRAVENDITA**  
Mauro nel primo giro di acquisti compra da Paolo una carta Cavallo, nel Secondo Giro di Acquisti può decidere di prendere un'altra carta Cavallo dal gioco.



ACQUISTO	PREZZO
Azione 2 carte	400 DANARI
Obiettivo 1 carta	400 DANARI
Cavallo 1 carta	400 DANARI
Aiutante 1 carta	400 DANARI
Scuderia Quotata 1:2	2.100 DANARI
Scuderia Quotata 1:3	1.900 DANARI
Scuderia Quotata 1:4	1.700 DANARI
Scuderia Quotata 1:5	1.500 DANARI
Scuderia Quotata 1:6	1.300 DANARI
Scuderia Quotata 1:7	1.100 DANARI

Prezzario





ASTA AL RIBASSO

Antonio è il Primo Giocatore, seguito da Federico, Mauro e Gabriele. La Banca offre a Antonio 1000 D in cambio di un suo P.V. Antonio accetta; così la parola passa a Federico alla sua sinistra, che decide di non vendere un suo P.V. Federico è perciò fuori dall'Asta al Ribasso. Ora tocca a Mauro, che abbassa l'offerta a 900 D; passa così la parola a Gabriele che decide di uscire dall'Asta. Tocca così ad Antonio che offre 800 D; Federico è fuori, perciò viene saltato, e la parola passa nuovamente a Mauro, che abbassa il prezzo a 700 D. Gabriele è già fuori dall'Asta, così è di nuovo il Turno di Antonio che non è disposto a rinunciare a un Punto Vittoria in cambio di 600 D. L'Asta è stata vinta da Mauro che ora deve perdere un Punto Vittoria; lo mette nella Riserva dei P.V. e riceve 700 D dalla Banca.



### 3.0 FASE CORSA

La Fase Corsa segue le stesse regole del Family Game con le seguenti modifiche:

#### 3.5 PAGAMENTI

In questa Fase si ricevono e/o danno i Danari di eventuali carte Aiutante e/o carte Cavallo. **Attenzione:** se un giocatore non ha i Danari per pagare, perde due P.V. Se non ha due P.V. perde la partita.

### 4.0 FASE ASTA

In questa Fase i giocatori possono vendere e comprare P.V. tramite due aste; prima un'Asta al Ribasso per vendere un P.V. alla Banca, poi un'Asta al Rialzo per comprare un P.V. dalla Banca.

#### 4.1 ASTA AL RIBASSO

La Banca offre Danari al giocatore che è disposto a vendere (**perciò a perdere**) un P.V. per la cifra più bassa. **La Banca acquista un solo Punto Vittoria in ogni Fase Asta.** A partire dal Primo Giocatore la Banca offre 1000 Danari per comprare un P.V.; se il giocatore rifiuta, è fuori dall'Asta, se accetta (offrendo quindi di vendere un P.V. ricevendo in cambio 1000 D), si passa al giocatore successivo che ha la possibilità di abbassare l'offerta di 100 D.

L'Asta continua in senso orario finché tutti i giocatori passano, tranne colui che ha fatto l'offerta più bassa, aggiudicandosi i Danari dalla Banca e rinunciando a un P.V.

Una volta che un giocatore ha deciso di non partecipare all'Asta non può più rientrarvi. Può succedere che non ci sia nessun giocatore disposto a rinunciare ad un P.V. in cambio di Danari; in questo caso l'Asta termina per assenza di offerte.

#### 4.2 ASTA AL RIALZO

La Banca offre un P.V. al giocatore che è disposto a pagarlo di più. La Banca vende **un solo Punto Vittoria per Fase Asta.** A partire dal Primo Giocatore la Banca offre in vendita un P.V. in cambio di 1000 D; se il giocatore non fa un'offerta è definitivamente fuori dall'Asta, se accetta (offrendo di pagare alla Banca 1000 D in cambio di un Punto Vittoria) si passa al giocatore successivo, che può scegliere di alzare l'offerta di 100 D o passare. L'Asta continua in senso orario, finché tutti i giocatori hanno passato tranne uno, che si aggiudica il Punto Vittoria dalla Banca pagando la somma più alta.

Se un giocatore passa non può più rientrare. Può succedere che non ci sia nessun giocatore disposto a spendere Danari in cambio di un P.V.; in questo caso l'Asta termina per assenza di offerte.

### 5.0 FASE DI FINE TURNO

La Fase di Fine Turno segue le stesse regole del Family Game con le seguenti modifiche: Eventuali carte Cavallo schierate durante la corsa vengono riprese dai rispettivi proprietari.

### 6.0 FINE GIOCO

La Fine del Gioco segue le stesse regole del Family Game con le seguenti modifiche:

#### 6.1 RESTITUZIONE PRESTITI

I giocatori che hanno preso una carta Prestito **devono** restituirla alla Banca, assieme alla quantità di Danari dovuta; se un giocatore non ha abbastanza Danari per restituire un Prestito ha automaticamente perso. I suoi P.V. non vengono calcolati. Nessuna delle sue carte viene contata al fine di conteggiare gli Obiettivi.

#### 6.2 CONTEGGIO DEI PUNTI VITTORIA

A Turno i giocatori rivelano le carte Obiettivo in loro possesso, posizionando scoperte davanti a loro quelle raggiunte, mentre gli Obiettivi non raggiunti e quelli doppi devono essere tenuti **coperti**. Ogni giocatore dichiara quanti P.V. si è aggiudicato nel corso della partita.

Il giocatore con più P.V. è il vincitore, e può fregiarsi con orgoglio del titolo di Miglior Scommettitore di Sempre (fino alla prossima partita!).

I Danari in possesso dei giocatori **non** contano ai fini di uno spareggio. In caso di parità tirare un dado sulla tabella degli Spareggi (pag. 2).

# LE CARTE

## LE CARTE AZIONE

Le carte Azione servono a influenzare l'esito della Corsa, vengono posizionate **coperte** dietro al Cavallo sul quale devono agire e appena prima della Partenza vengono girate a faccia in su. Le carte Azione sono di tre tipi:

**Rosse** carte negative: rallentano il Cavallo

**Verdi** carte positive: potenziano il Cavallo

**Grigie** carte Speciali.

L'abilità di una **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, sia che questa sia positiva, sia che sia negativa.

In basso a sinistra è presente una lettera, che permette la corretta risoluzione delle carte Azione: se dietro una corsia sono presenti due carte, che presentano la stessa lettera, vengono rimesse nel mazzo e i loro effetti non vengono considerati.

*Esempio: Sulla corsia gialla ci sono Magna Fortuna (positiva, contraddistinta dalla lettera C), Aqua Malefica (negativa, contraddistinta dalla lettera C) e Herba Magica (positiva, contraddistinta dalla lettera A); Magna Fortuna e Aqua Malefica presentano entrambe la lettera C e vengono pertanto escluse e rimescolate nel mazzo delle carte Azione; soltanto Herba Magica avrà effetto sulla Scuderia gialla.*

### CARTE POSITIVE

#### 01 - Magna Velocitas

 =4 : alla Partenza, il Cavallo avanza di 4 caselle invece che avanzare del numero di caselle indicato sulla carta Movimento.

#### 02 - Fortuna benevola

 +1: alla Partenza il Cavallo avanza di una casella in più rispetto a quanto indicato sulla carta Movimento.

#### 03 - Flagellum Fulguris

 +1: in caso di Sprint, il Cavallo avanza di una casella addizionale.

#### 04 - Herba Magica

 =2: In caso di Sprint, il Cavallo avanza di due caselle anziché di una.

#### 05 - In Igni Veritas

 In caso di parità con uno o più Cavalli vince automaticamente il Fotofinish anche se la Quotazione è più bassa.

#### 06 - Fustis et Radix

 +2: quando la pedina Cavallo raggiunge o supera il Traguardo, avanza di due caselle addizionali, prima di tirare gli Sprint.

#### 07 - Vigor Ferreum

 =4 : se quando viene girata una carta Movimento il Cavallo è in ultima posizione, anche a pari merito, avanza di quattro caselle invece che del numero di caselle indicato sulla carta Movimento stessa. Questa abilità **non** si applica alla Partenza.

### CARTE NEGATIVE

#### 08 - Globus Obscurus

 =0: alla Partenza, il Cavallo rimane fermo invece che avanzare del numero di caselle indicato sulla carta Movimento.

#### 09 - Aqua Putrida

 -1 : alla Partenza, il Cavallo avanza di una casella in meno rispetto a quanto indicato sulla carta Movimento.

**Attenzione:** un Cavallo non può mai retrocedere.

#### 10 - Serum Maleficum

 in caso di Sprint, il Cavallo non avanza di nessuna casella e resta fermo. Il Cavallo non può mai fare Sprint.

#### 11 - Venenum Veneficum

 -1: in caso di Sprint, il Cavallo si muove di una casella in meno.

#### 12 - Mala Tempora

 In caso di parità con uno o più Cavalli perde automaticamente il Fotofinish anche se la Quotazione è più alta.

#### 13 - XIII

 quando il Cavallo raggiunge il Traguardo, **si ferma immediatamente** ma non ignora eventuali Sprint.

#### 14 - Felix Infernalis

 =0 : se quando viene girata una carta Movimento il Cavallo è in prima posizione, anche a pari merito, rimane fermo invece di avanzare del numero di caselle indicato sulla carta Movimento. Questa abilità **non** si applica alla Partenza.

### CARTE SPECIALI

#### 15 - Alfio Allibratore

 2: quando viene girata questa carta la Quotazione della Scuderia sale di due livelli (Esempio: se era quotata 1:4, sale alla Quotazione 1:2).

#### 16 - Fritz Finden

 tutte le carte Azione negative giocate sul Cavallo vengono rimosse. Non hanno effetto in questa Corsa.

#### 17 - Pecunia Non Olet ★

 +400 D: tutti i giocatori che hanno scommesso sul Cavallo, anche se le Scommesse non vengono Indovinate, nella Fase Pagamenti ricevono alla Banca 400 D.

#### 18 - Boss ★

 +1: Le Scommesse Indovinate su questo Cavallo fruttano un P.V. addizionale (cioè 4 per una Scommessa Vincente e 2 per una Scommessa Piazzato).

#### 19 - Steven Sting

 2: quando viene girata questa carta la Quotazione della Scuderia scende di due livelli (Esempio: se era quotata 1:2, scende alla Quotazione 1:4).

#### 20 - Rochelle Recherche

 tutte le carte Azione positive giocate sul Cavallo vengono rimosse. Non hanno effetto in questa Corsa.

#### 21 - Armand Amende ★

 -400 D: tutti i giocatori che hanno scommesso sul Cavallo, anche se le Scommesse non vengono Indovinate, nella Fase Pagamenti danno alla Banca 400 D.

#### 22 - Boss!!! ★

 -1: Le Scommesse Indovinate su questo Cavallo fruttano un P.V. in meno (cioè 2 per una Scommessa Vincente e 0 per una Scommessa Piazzato).

## LE CARTE AIUTANTE

Le carte Aiutante forniscono al giocatore un aiuto economico per il resto della partita. Vanno sempre giocate subito dopo averle acquistate.

### 23 - Adalbert Diplomatsch il diplomatico pianificatore

☉=0D : Permette di Acquistare le carte Obiettivo pagando 0 D

### 24 - Tommy Style l'adone

☉=0D : Permette di Acquistare le carte Aiutante pagando 0 D

### 25 - Francisco Caballos il povero stalliere

U = 0D: Permette di Acquistare le carte Cavallo pagando 0 D

### 26 - Franz Galopp il bel fantino

☹ -600 D : Permette di avere uno sconto di 600 D sull'Acquisto di una Scuderia. Per esempio Acquistare la scuderia quotata 1:4 costerebbe 1700 D, con questo Aiutante la si paga 1100 D, (1700 D - 600 D).

### 27 - Michele Cuorlione il malvagio braccio destro del Boss

☹ 5000 D → 4000 D : se il giocatore ha chiesto il Prestito alla Malavita, alla Fine del gioco restituisce 4000 D invece di 5000 D

### 28 - Aronne Dal Banco il generoso banchiere

☹ 2500 D → 1500 D : se il giocatore ha chiesto il Prestito alla Malavita, alla Fine del gioco restituisce 1500 D invece di 2000 D

### 29 - Didier Addition il timido commercialista

☹ +400: Permette di ricevere 400 D in più quando si Passa. Perciò Passare fa ottenere 800 D (400 D + 400 D)

### 30 - Justice Bros i gemelli

☹☹ Conta come due carte Aiutante ai fini del raggiungimento dell'obiettivo "maggior numero di carte aiutante"

### 31 - Brian O'Fist il picchiatore

☹ +200 → : Durante i Pagamenti il giocatore riceve 200 D dal giocatore alla sua destra.

### 32 - Pedro Pugno il forzuto

☹ +200 ← : Durante i Pagamenti il giocatore riceve 200 D dal giocatore alla sua sinistra.

### 33 - Daniel Jackson il rude barista

☹ +300 D : Durante i Pagamenti il giocatore riceve 300 D dalla Banca.

### 34 - Cédric Copieur l'abile mimo

☹☹☹ Quando il giocatore acquista Cédric Copieur lo scambia immediatamente con un Aiutante in gioco posseduto da un altro giocatore. Posiziona la carta così ottenuta davanti a sé e ne diventa il proprietario, lasciando in cambio Cédric Copieur all'altro giocatore. Il giocatore che riceve in questo modo Cédric Copieur non può opporsi allo scambio, e non può utilizzarne l'abilità per scambiarlo a sua volta con un altro Aiutante. Cedric può comunque essere venduto a un altro giocatore, che avendolo Acquistato può quindi utilizzare la sua abilità e scambiarlo con un altro Aiutante.

### 35 - François Riche l'amico pieno di Danari

+800 D : Guadagni 800 D. Ha effetto soltanto una volta.

## LE CARTE OBIETTIVO

Queste carte vengono pescate e tenute coperte davanti a sé, in quanto costituiscono un Obiettivo speciale da tenere nascosto agli altri giocatori. Sono presenti due copie di ogni carta Obiettivo. Se il giocatore che possiede la carta, alla fine della partita, è l'unico ad aver raggiunto l'Obiettivo riceve **2 P.V.**; se invece è stato raggiunto a parimerito con altri giocatori, allora riceve **1 P.V.**

Nel caso in cui un giocatore abbia due carte Obiettivo uguali e raggiunge l'Obiettivo, riceve P.V. solo per una delle due.

+ U : Maggior numero di carte Proprietario di Scuderia.

+ ☹ : Maggior numero di carte Aiutante

+ ☉ : Maggior numero di carte Obiettivo. Non importa quanti Obiettivi siano stati raggiunti, è sufficiente essere in possesso del maggior numero di carte Obiettivo.

+ U : Maggior numero di carte cavallo

+ D : Maggior quantità di Danari

- U : Minor numero di carte Proprietario di Scuderia.

- U : Minor numero di P.V.

## LE CARTE PRESTITO

Nel corso della partita è possibile prendere entrambi i tipi di Prestito, ma non è possibile prendere due volte lo stesso Prestito. Se tutte le carte Prestito sono state prese, non è possibile accedere al prestito. Non è possibile restituire i Danari prima della Fase Restituzione Prestiti durante la Fine del Gioco.

### Prestito dalla Banca

☹ 2000 D → 2500 D: il giocatore prende 2000 D dalla Banca. Nella Fase Restituzione Prestiti il giocatore deve restituire la carta Prestito al gioco e con essa i 2000 D presi dalla Banca, più 500 D di interessi, per un totale di 2500 D.

### Prestito dalla Malavita

☹ 4000 D → 5000 D: il giocatore prende 4000 D dalla Banca. Nella Fase Restituzione Prestiti il giocatore è obbligato a restituire la carta Prestito al gioco e con essa i 4000 D presi dalla Banca, più 1000 D di interessi, per un totale di 5000 D.

## LE CARTE PROPRIETARIO DI SCUDERIA

Ogni carta Proprietario di Scuderia vale 1 Punto Vittoria (che conta anche per determinare la Scommessa Minima) e fa vincere Danari in base al piazzamento del suo Cavallo durante le Corse.

I premi per il piazzamento sono così divisi:

600 D se il Cavallo arriva 1°

400 D se il Cavallo arriva 2°

200 D se il Cavallo arriva 3°



## LE CARTE CAVALLO

Labilità di una 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, sia che questa sia positiva, sia che sia negativa.

*Esempio: se sulla corsia Rossa viene schierato Costantino (Sprint2), Serum Maleficum (il Cavallo non Sprinta) e Globus Obscurus (Partenza 0), durante la gara la pedina Cavallo farà 0 in Partenza e non potrà fare Sprint.*

### 36 - Costantino lo scattante

= 2: in occasione di uno Sprint, il Cavallo avanza di due caselle anziché di una.

### 37 - El Guapo il bel Cavallino

2: Quando viene schierato, la Quotazione della sua Scuderia sale di due livelli.

### 38 - La Longue Carabine detto "Collo Lungo"

+3: Quando la pedina Cavallo raggiunge o supera il Traguardo, avanza di tre caselle addizionali rispetto a quella in cui si è fermata, prima di tirare gli Sprint.

### 39 - Napoleon l'Invincibile

=4: Se quando viene girata una carta Movimento il Cavallo è in ultima posizione, anche a pari merito, avanza di quattro caselle invece che del numero di spazi indicato sulla carta Movimento. Questa abilità non si applica alla Partenza.

### 40 - The Fury detto "The Fury"

=4: Alla Partenza il Cavallo si muove di quattro caselle invece che del numero indicato sulla carta Movimento.

### 41 - Varonne la leggenda

+2: Alla Partenza il Cavallo avanza di due caselle in più rispetto a quanto indicato sulla carta Movimento.

### 42 - Biscuit De Mer il Peggior Cavallo

; +600D: Quando viene schierato, la Quotazione della sua Scuderia scende di due livelli. Nella prossima Fase Pagamenti, se hai schierato Biscuit De Mer, ricevi 600 D dalla Banca.

### 43 - Bosson l'orrido Cavallo del Boss

=0; +600: Alla Partenza, il Cavallo rimane fermo invece che avanzare del numero di caselle indicato sulla carta Movimento. Nella prossima Fase Pagamenti, se hai schierato Bosson, ricevi 600 D dalla Banca.

### 44 - Giumenta la dolce cavalla

: Conta come due carte Cavallo ai fini del raggiungimento dell'obiettivo "maggior numero di cavalli." Giumenta non ha alcun effetto durante la gara.

### 45 - Troy lo spaventoso cavallo di legno

: Quando il giocatore acquista Troy lo scambia immediatamente con un Cavallo in gioco posseduto da un altro giocatore. Posiziona la carta così ottenuta davanti a sé e ne diventa il proprietario, lasciando in cambio Troy all'altro giocatore. Il giocatore che riceve in questo modo Troy non può opporsi allo scambio, e non può utilizzarne l'abilità per scambiarlo a sua volta con un altro Cavallo. Troy può comunque essere venduto a un altro giocatore, che avendolo Acquistato può quindi utilizzare la sua abilità e scambiarlo con un altro Cavallo.

## LE CARTE PERSONAGGIO

Le carte Personaggio si pescano, durante la preparazione. Rappresentano i ricchi scommettitori che ogni giocatore impersonerà.

### Cranio Mercanti

Sei il Proprietario della Scuderia quotata 1:2.  
Prendi la carta Proprietario di Scuderia del colore corrispondente.  
*Comincia con 3400 D.*

### Steve McSkull

Sei il Proprietario della Scuderia quotata 1:3.  
Prendi la carta Proprietario di Scuderia del colore corrispondente.  
*Comincia con 3600 D.*

### Viktor von Schädel

Sei il Proprietario della Scuderia quotata 1:4.  
Prendi la carta Proprietario di Scuderia del colore corrispondente.  
*Comincia con 3800 D.*

### César Crâne

Sei il Proprietario della Scuderia quotata 1:5.  
Prendi la carta Proprietario di Scuderia del colore corrispondente.  
*Comincia con 4000 D.*

### Cranéo Cervantes

Sei il Proprietario della Scuderia quotata 1:6.  
Prendi la carta Proprietario di Scuderia del colore corrispondente.  
*Comincia con 4200 D.*

### Sigvard Skalle

Sei il Proprietario della Scuderia quotata 1:7.  
Prendi la carta Proprietario di Scuderia del colore corrispondente.  
*Comincia con 4400 D.*

### Antonio Vesuvio il furbo ★

Durante la Seconda Scommessa, può fare due Scommesse.  
Può fare potenzialmente tre Scommesse per ogni Corsa.  
*Comincia con 3000 D.*

### Eric Change l'allibratore ★

Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato la Prima Scommessa, ma prima del piazzamento delle carte azione, può alzare o abbassare la Quotazione di una qualsiasi Scuderia di due livelli.  
*Comincia con 5000 D.*

### Miss Double la vecchiarda ★

Durante il secondo Giro di Acquisti può acquistare qualsiasi carta, anche se l'ha già presa durante il primo Giro.  
*Comincia con 5000 D.*

### Miss Paris la pupa del Boss ★

Indovina una Scommessa Piazzato anche se il Cavallo su cui ha puntato arriva 4°.  
*Comincia con 5000 D.*

### Oliver Oil il petroliere ★

*Comincia con 6000 D.*

### Otto Von Alt il vecchio ★

Ogni volta che Acquista le carte Azione paga 0 D anziché 400 D.  
*Comincia con 4000 D.*

Visita [www.craniocreations.com](http://www.craniocreations.com) per scaricare il riassunto delle regole in diverse lingue e troverai anche consigli e regole aggiuntive per il gioco.

**Dedicato ai nostri nonni.**

**Ringraziamenti:** Alessandro Prà, Paolo Vallerga, Giuseppe Lapidula, Michael Kröhnert, Marco Braghieri, Andrea Marinetti, Mauro Marinetti, Ugo Cristofori aka Kiina Studio e Cranio Mercanti.

Ringraziamo i **playtester** che ci hanno aiutato: Alessandro Prà, Andrea Marinetti, Giuseppe Lapidula, Tommaso Lavizzari, Simon Gallina Salvi, Magda Bteibet, Valentina Adduci, Valentina Sacchi, Aureliano Buonfino, Gianluigi Zanotti, Alessandro Maffezzoni, Giuliano Acquati, Marco Braghieri Braghieri, Federico Albanese, Antonio Giannino, Nicolò Trinca, Mauro Marinetti, Miriam Biscotti, Elena D'Avino, Gabriele Bellandi, Tatiana Turceninoff, Matteo Bertoli, Luca Mosca, Enrico Wizard, Paolo Vallerga, Carlo Proserpino, Giorgio Paternò, Giulia Ghigini, Lorenzo Argenziano, Manq, Il Po', Janus Design, Alessandro Fibbi, Alessia Pastore, Greg "Big Fat Tony" Buchman, Tana dei Goblin, Andrea Ligabue, Ludoteca Ideale, Green Leaf, Giorgio Sidari, Elena Giallongo, Sara Fontana, Persi, Davide Fiorentini, Luca Peccatori, Ilaria Macario, Giuliano, Elia Sforza, Paola Martinelli, Bazzu, Marco Strusani, Marina Massenz, Massimo Parizzi, Alizarina Silva, Michele Silva, Eleonora Del Bono, Lambo, Zax, Pietro Mecozzi, Fabrizio Manfredini, Carlotta Bassoli, Giuliano Visconti, Enrico Boccabianca, Bob, Java.

*Durante la realizzazione di questo gioco nessun cavallo è stato maltrattato.*

*Non si può garantire lo stesso per i fantini.*

Tutti i personaggi di **Horse Fever** sono frutto di fantasia.

**Ideazione:**

Lorenzo Silva e Lorenzo Tucci Sorrentino

**Illustrazioni:** Giulia Ghigini

**Grafica:** Noa detto "Il Braulio" Vassalli

**Sviluppo:** Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino e Aureliano Bonfino

**Packaging:** Lucas Kowal

**Horse Fever** è un marchio registrato di **Cranio Creations s.n.c.**

**Cranio Creations** è un marchio registrato di **Cranio Creations s.n.c.**

[www.craniocreations.com](http://www.craniocreations.com)

## LEGENDA SIMBOLI

-  **PARTENZA** (01 - 02 - 08 - 09 - 40 - 41 - 43)  
+ / - : Solo alla Partenza, applicare il bonus o malus al Movimento del Cavallo.  
= 0 / 4 : Solo alla Partenza, il Cavallo si muove di 0 / 4.
-  **SPRINT** (03 - 04 - 10 - 11 - 36)  
+ / - 1: Quando il Cavallo fa Sprint, applicare il bonus o malus.  
= 2 : Quando il Cavallo fa Sprint, avanza di due caselle.  
 : il Cavallo non può fare Sprint!
-  **TRAGUARDO** (06 - 13 - 38)  
+ : Quando il Cavallo Taglia il Traguardo, applicare il bonus al Movimento.  
 : Il Cavallo non può superare la linea d'arrivo con il suo Movimento.
-  **FOTOFINISH** (05 - 12)  
: Il Cavallo vince il Fotofinish.  
 : Il Cavallo perde il Fotofinish.
- PRIMO** (14)  
 = 0 : Ogni volta che il Cavallo è primo durante la Corsa, anche a parimerito, il suo Movimento successivo è 0.
- ULTIMO** (07 - 39)  
 = 4 : Ogni volta che il Cavallo è ultimo durante la Corsa, anche a parimerito, il suo Movimento successivo è 4.
- PUNTI VITTORIA** (18 - 22)  
 +/- 1 : Chi ha scommesso su questo Cavallo e Indovina la Scommessa, riceve un PV. in più o in meno del normale.
-  **QUOTAZIONE** (15 - 19 - 37 - 42)  
 : La Quotazione della Scuderia sale o scende di 2 caselle.
-  **CARTE AZIONE** (16 - 20)  
 : Scarta tutte le carte Azione positive giocate sul Cavallo.  
 : Scarta tutte le carte Azione negative giocate sul Cavallo.
-  **CARTE AIUTANTE** (24 - 30 - 34)  
= 0 D : Puoi Acquistare carte Aiutante senza spendere Danari.  
 : Vale come 2 carte Aiutante.  
 : Scambia con un'altra carta Aiutante.
-  **CARTE CAVALLO** (25 - 44 - 45)  
= 0 D : Puoi Acquistare carte Cavallo senza spendere Danari.  
 : Vale come 2 carte Cavallo.  
 : Scambia con un'altra carta Cavallo.
-  **CARTE OBIETTIVO** (23)  
= 0 D : Puoi Acquistare carte Obiettivo senza spendere Danari.
-  **CARTE PROPRIETARIO DI SCUDERIA** (26)  
-600 D: Puoi Acquistare carte Proprietario di Scuderia spendendo 600 D in meno.
-  **PASSARE** (29)  
+ 400 D : Quando Passi ricevi 400 D in più, in totale 800 D.
-  **PRESTITO DALLA BANCA** (28)  
2500 D  1500 D : Se prendi un Prestito dalla Banca devi restituire 1500 D, invece di 2500 D.
-  **PRESTITO DALLA MALAVITA** (27)  
5000 D  4000 D : Se prendi un Prestito dalla Banca devi restituire 4000 D, invece di 5000 D.
-  **FASE PAGAMENTI** (17 - 21 - 31 - 32 - 33 - 42 - 43)  
+ 200 D  : Il giocatore alla tua destra/sinistra ti dà 200 D.  
+ 600 D : Se schieri questo Cavallo guadagni 600 D.  
+ 300 D : Guadagni 300 D ad ogni fase Pagamenti.  
+/- 400 D : Chi ha scommesso su questo Cavallo, riceve o paga 400 D a fine corsa.
- 800 D** (35)  
Appena Acquisti questa carta Aiutante guadagni 800 D.