

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.
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Grafica a cura di Rolli

Per la stampa delle Carte togliere qualsiasi forma di "Ridimensionamento" e stampare a grandezza effettiva.



www.goblins.net

HORSE
1
BENEFITS

Raccogli e scommetti 5\$
sul Cavallo #1.

Se sei il proprietario del
Cavallo, raccogli e
scommetti 10\$.

Puoi effettuare questa
scommessa su un Cavallo
che si trova nell'area
"No Scommesse" (No Bets).

HORSE
1
JOCKEY

Avanza di uno spazio
il Cavallo #1.

Se sei il proprietario
del Cavallo, avanza di
2 spazi.

HORSE
1
SPOT

Raccogli 10\$.

Raccogli 20\$ se sei
il proprietario del
Cavallo #1.

HORSE
2
BENEFITS

Raccogli e scommetti 5\$
sul Cavallo #2.

Se sei il proprietario del
Cavallo, raccogli e
scommetti 10\$.

Puoi effettuare questa
scommessa su un Cavallo
che si trova nell'area
"No Scommesse" (No Bets).

HORSE
2
JOCKEY

Avanza di uno spazio
il Cavallo #2.

Se sei il proprietario
del Cavallo, avanza di
2 spazi.

HORSE
2
SPOT

Raccogli 10\$

Raccogli 20\$ se sei
il proprietario del
Cavallo #2.

HORSE
3
BENEFITS

Raccogli e scommetti 5\$
sul Cavallo #3.

Se sei il proprietario del
Cavallo, raccogli e
scommetti 10\$.

Puoi effettuare questa
scommessa su un Cavallo
che si trova nell'area
"No Scommesse" (No Bets).

HORSE
3
JOCKEY

Avanza di uno spazio
il Cavallo #3.

Se sei il proprietario
del Cavallo, avanza di
2 spazi.

HORSE
3
SPOT

Raccogli 10\$

Raccogli 20\$ se sei
il proprietario del
Cavallo #3.

HORSE
4
BENEFITS

Raccogli e scommetti 5\$
sul Cavallo #4.

Se sei il proprietario del
Cavallo, raccogli e
scommetti 10\$.

Puoi effettuare questa
scommessa su un Cavallo
che si trova nell'area
"No Scommesse" (No Bets).

HORSE
4
JOCKEY

Avanza di uno spazio
il Cavallo #4.

Se sei il proprietario
del Cavallo, avanza di
2 spazi.

HORSE
4
SPOT

Raccogli 10\$

Raccogli 20\$ se sei
il proprietario del
Cavallo #4.

HORSE
5
BENEFITS

Raccogli e scommetti 5\$
sul Cavallo #5.

Se sei il proprietario del
Cavallo, raccogli e
scommetti 10\$.

Puoi effettuare questa
scommessa su un Cavallo
che si trova nell'area
"No Scommesse" (No Bets).

HORSE
5
JOCKEY

Avanza di uno spazio
il Cavallo #5.

Se sei il proprietario
del Cavallo, avanza di
2 spazi.

HORSE
5
SPOT

Raccogli 10\$

Raccogli 20\$ se sei
il proprietario del
Cavallo #5.

HORSE
6
BENEFITS

Raccogli e scommetti 5\$
sul Cavallo #6.

Se sei il proprietario del
Cavallo, raccogli e
scommetti 10\$.

Puoi effettuare questa
scommessa su un Cavallo
che si trova nell'area
"No Scommesse" (No Bets).

HORSE
6
JOCKEY

Avanza di uno spazio
il Cavallo #6.

Se sei il proprietario
del Cavallo, avanza di
2 spazi.

HORSE
6
SPOT

Raccogli 10\$

Raccogli 20\$ se sei
il proprietario del
Cavallo #6.



Raccogli e scommetti 5\$ sul Cavallo #7.

Se sei il proprietario del Cavallo, raccogli e scommetti 10\$.

Puoi effettuare questa scommessa su un Cavallo che si trova nell'area "No Scommesse" (No Bets).



Avanza di uno spazio il Cavallo #7.

Se sei il proprietario del Cavallo, avanza di 2 spazi.



Raccogli 10\$

Raccogli 20\$ se sei il proprietario del Cavallo #7.



Raccogli e scommetti 5\$ sul Cavallo #8.

Se sei il proprietario del Cavallo, raccogli e scommetti 10\$.

Puoi effettuare questa scommessa su un Cavallo che si trova nell'area "No Scommesse" (No Bets).



Avanza di uno spazio il Cavallo #8.

Se sei il proprietario del Cavallo, avanza di 2 spazi.



Raccogli 10\$

Raccogli 20\$ se sei il proprietario del Cavallo #8.



Raccogli e scommetti 5\$ sul Cavallo #9.

Se sei il proprietario del Cavallo, raccogli e scommetti 10\$.

Puoi effettuare questa scommessa su un Cavallo che si trova nell'area "No Scommesse" (No Bets).



Avanza di uno spazio il Cavallo #9.

Se sei il proprietario del Cavallo, avanza di 2 spazi.



Raccogli 10\$

Raccogli 20\$ se sei il proprietario del Cavallo #9.



Raccogli e scommetti 5\$ sul Cavallo #10.

Se sei il proprietario del Cavallo, raccogli e scommetti 10\$.

Puoi effettuare questa scommessa su un Cavallo che si trova nell'area "No Scommesse" (No Bets).



Avanza di uno spazio il Cavallo #10.

Se sei il proprietario del Cavallo, avanza di 2 spazi.



Raccogli 10\$

Raccogli 20\$ se sei il proprietario del Cavallo #10.



LUCKY NUMBA 1

Gioca questa carta e raccogli 5\$ quando un qualsiasi giocatore lancia il *Dado Cavallo* all'inizio del proprio turno ed esce il numero che corrisponde a questa carta.

Se si gioca questa carta durante il proprio turno, non conta come 1 azione per turno.



LUCKY NUMBA 2

Gioca questa carta e raccogli 5\$ quando un qualsiasi giocatore lancia il *Dado Cavallo* all'inizio del proprio turno ed esce il numero che corrisponde a questa carta.

Se si gioca questa carta durante il proprio turno, non conta come 1 azione per turno.



LUCKY NUMBA 3

Gioca questa carta e raccogli 5\$ quando un qualsiasi giocatore lancia il *Dado Cavallo* all'inizio del proprio turno ed esce il numero che corrisponde a questa carta.

Se si gioca questa carta durante il proprio turno, non conta come 1 azione per turno.



LUCKY NUMBA 4

Gioca questa carta e raccogli 5\$ quando un qualsiasi giocatore lancia il *Dado Cavallo* all'inizio del proprio turno ed esce il numero che corrisponde a questa carta.

Se si gioca questa carta durante il proprio turno, non conta come 1 azione per turno.



LUCKY NUMBA 5

Gioca questa carta e raccogli 5\$ quando un qualsiasi giocatore lancia il *Dado Cavallo* all'inizio del proprio turno ed esce il numero che corrisponde a questa carta.

Se si gioca questa carta durante il proprio turno, non conta come 1 azione per turno.



LUCKY NUMBA 6

Gioca questa carta e raccogli 5\$ quando un qualsiasi giocatore lancia il *Dado Cavallo* all'inizio del proprio turno ed esce il numero che corrisponde a questa carta.

Se si gioca questa carta durante il proprio turno, non conta come 1 azione per turno.



LUCKY NUMBA 7

Gioca questa carta e raccogli 5\$ quando un qualsiasi giocatore lancia il *Dado Cavallo* all'inizio del proprio turno ed esce il numero che corrisponde a questa carta.

Se si gioca questa carta durante il proprio turno, non conta come 1 azione per turno.



LUCKY NUMBA 8

Gioca questa carta e raccogli 5\$ quando un qualsiasi giocatore lancia il *Dado Cavallo* all'inizio del proprio turno ed esce il numero che corrisponde a questa carta.

Se si gioca questa carta durante il proprio turno, non conta come 1 azione per turno.



LUCKY NUMBA 9

Gioca questa carta e raccogli 5\$ quando un qualsiasi giocatore lancia il *Dado Cavallo* all'inizio del proprio turno ed esce il numero che corrisponde a questa carta.

Se si gioca questa carta durante il proprio turno, non conta come 1 azione per turno.



A SURE BET!

Raccogli e scommetti 5\$ su un qualsiasi Cavallo che non ha tagliato il traguardo.

Puoi effettuare questa scommessa su un Cavallo che si trova nell'area "No Scommesse" (No Bets).



LUCKY NUMBA 10

Gioca questa carta e raccogli 5\$ quando un qualsiasi giocatore lancia il *Dado Cavallo* all'inizio del proprio turno ed esce il numero che corrisponde a questa carta.

Se si gioca questa carta durante il proprio turno, non conta come 1 azione per turno.



CORRAL

Se sei proprietario di almeno 3 Cavalli, raccogli 30\$.



COWBOY DREAMS

Rivendere un qualsiasi Cavallo di vostra proprietà alla banca, incassando 5\$ in meno di quanto lo si è pagato.

Tutte le scommesse sul Cavallo venduto, rimangono attive.



DEAD HEAT

Se 2 o più Cavalli condividono uno Spazio al Comando, raccogli 10\$.



EVEN STEVEN

Raccogli 10\$ per ogni Cavallo con numero pari che possiedi.

Raccogli 5\$ se non possiedi nessun cavallo con numero pari.



FRONT RUNNER

Raccogli e scommetti 5\$
sul Cavallo che è in Testa.

È possibile scegliere se c'è
più di 1 Cavallo in uno
Spazio al Comando.

Puoi effettuare questa
scommessa su un Cavallo
che si trova nell'area
"No Scommesse" (*No Bets*).



GRANDMA'S DIVIDEND CHECK

Raccogli 10\$.



HEY JOEY, GOT ANY MONEY LEFT?

Raccogli 5\$.



HORSE REMORSE

Scegli un Cavallo di tua
proprietà che non sia
nell'area "No Scommesse"
(*No Bets*).

Rivendi alla banca questo
Cavallo allo stesso importo
che lo hai pagato.

Tutte le scommesse sul
Cavallo venduto
rimangono attive.



HORSEY BANK

Raccogli 5\$ per ogni
Cavallo di tua proprietà.



LARGE STABLE

Se sei proprietario di
almeno 2 Cavalli,
raccogli 20\$.



LET IT RIDE

Raccogli 10\$
e scommetti tutto su un
Cavallo che non sia in area
"No Scommesse" (*No Bets*).



LOAN FROM UNCLE JOE

Se sei proprietario di
almeno 1 Cavallo,
raccogli 5\$.



MOMMA COMES THROUGH

Raccogli 10\$.



ODD MAUDE

Raccogli 20\$ per ogni Cavallo con numero dispari che possiedi.

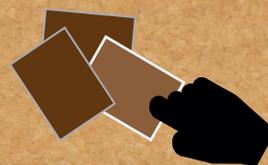
Raccogli 5\$ se non possiedi nessun Cavallo con numero dispari.



ON THE MONEY!

Annuncia un numero da 1 a 10 e lancia il "Dado Cavallo".

Se il risultato è uguale al valore dichiarato, raccogli 25\$, altrimenti raccogli 5\$.



OVERHEARD TIP

Scegli un giocatore e guarda la sua mano di carte.

Scegli una carta e rubala.



PADDOCK PRANCER

Se uno dei vostri Cavalli è in Testa (o condivide uno Spazio al Comando), raccogli 15\$.



PAWN SHOP STOP

Scarta da 1 a 4 carte.

Raccogli 5\$ per ogni carta scartata (Non includere questa carta).



PONYSITTIN' MONEY

Raccogli 5\$.



ROLLIN' IN THE DOUGH

Raccogli 5\$ e lancia il Dado Cavallo.

Scommetti 5\$ sul Cavallo equivalente al risultato del lancio del dado.

Lancia di nuovo il dado se esce un Cavallo che ha terminato la corsa.

Puoi effettuare questa scommessa su un Cavallo che si trova nell'area "No Scommesse" (No Bets).



ROLL O' QUARTERS

Raccogli 10\$.



ROULETTE DEBT

Scegli un importo che vuoi scommettere (5 \$ -10 \$). Raccogli l'importo scelto dalla banca e aggiungilo ai propri.

Lancia il Dado Cavallo. Puoi scommettere tutti i soldi sul Cavallo equivalente al valore del lancio di dado.

Rilancia il dado se esce un Cavallo che ha terminato la gara.

Puoi effettuare questa scommessa su un Cavallo che si trova nell'area "No Scommesse" (No Bets).



SECRET CASH STASH



Raccogli 10\$.



SECRET CASH STASH



Raccogli 10\$.



SHIFTY SAM



Raccogli 5\$ e lancia il
Dado Cavallo.
Scommetti 5\$ sul Cavallo
equivalente al risultato
del lancio del dado.

Lancia di nuovo il dado se
esce un Cavallo che ha
terminato la corsa.

Puoi effettuare questa
scommessa su un Cavallo
che si trova nell'area
"No Scommesse" (*No Bets*).



SHOOT THE MOON!



Raccogli 10\$ e lancia il
Dado Cavallo.
Scommetti 10\$ sul Cavallo
equivalente al risultato
del lancio del dado.

Lancia di nuovo il dado se
esce un Cavallo che ha
terminato la corsa.

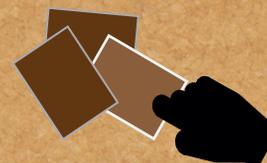
Puoi effettuare questa
scommessa su un Cavallo
che si trova nell'area
"No Scommesse" (*No Bets*).



SMALL STABLE



Se sei proprietario di
almeno 1 Cavallo,
raccogli 10\$.



SNOOP SCHEDULE



Scegli un giocatore e
guarda la sua mano
di carte.

Scegli una carta e
rubala.



SOLD WRISTWATCH



Lancia il *Dado Movimento*.

Raccogli 5\$ moltiplicato
per il numero uscito
nel dado.



SUM GUYS HAVE ALL THE LUCK!



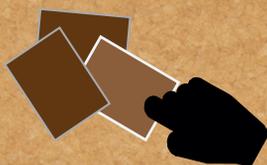
Esegui la somma dei
numeri di tutti i Cavalli
di tua proprietà.
Se la somma raggiunge il
valore di 11 o maggiore
raccogli 15\$.
Se non raggiungi il valore
di 11 o più, raccogli 5\$.



THOROUGH BREAD!



Raccogli 10\$.



WHAT A STEAL!

Ruba fino a 3 carte a caso da qualsiasi giocatore.

Puoi rubare da giocatori diversi, ma non puoi prendere più di 3 carte in totale.



WISHIN' AND HOPIN'

Se un Cavallo di tua proprietà è in ultima posizione (o condivide l'ultima posizione) raccogli 15\$.

Non puoi usare questa carta su un Cavallo che si trova nella linea di partenza.



2 CHANCES: FAT & SLIM

Scegliere un Cavallo.
Lanciare il "Dado Movimento" 2 volte.

Avanzare quel Cavallo di X spazi, in base al valore più alto, ottenuto nei 2 lanci di dado.



BOLT!

Avanzare un qualsiasi Cavallo di 2 spazi.

Non è possibile utilizzare questa carta per avanzare un Cavallo attraverso la linea del traguardo.



BRINGIN' UP THE REAR

Avanzare TUTTI i Cavalli in ultima posizione di 1 spazio.



BUMP!

Avanzare un qualsiasi Cavallo di 2 spazi.

Non è possibile utilizzare questa carta per avanzare un Cavallo attraverso la linea del traguardo.



BY A NOSE!

Se disponete di un Cavallo che condivide uno Spazio al Comando con almeno 1 altro Cavallo, avanzate il vostro Cavallo di 1 spazio.



DUO DASH

Avanzare un qualsiasi Cavallo allo spazio più vicino con almeno 2 Cavalli.



FAST TRACK

Scegliere fino a 3 cavalli NON di proprietà e che NON siano nell'area "No Scommesse" (No Bets).

Avanzare ognuno dei Cavalli scelti di 1 spazio.



FASTA, FASTA

Scegliere 2 Cavalli che
NON siano nell'area
"No Scommesse" (*No Bets*).

Avanzare entrambi i Cavalli
di 1 spazio ognuno.



FICKLE FANNY

Lanciare il "*Dado Cavallo*".

Scegliere se quel Cavallo
deve andare avanti o
indietro di 1 spazio.

(Rilancia il dado se il
numero del Cavallo ha
terminato la gara).



GALLOP

Scegliere un Cavallo che
NON sia nell'area
"No Scommesse" (*No Bets*).

Avanzare quel Cavallo
di 1 spazio.



GIDDY UP, ELVIRA!

Lanciare il
"*Dado Cavallo*".

Avanzare quel Cavallo di
2 spazi.

(Rilancia il dado se il
numero del Cavallo ha
terminato la gara).



HIT IT

Avanzare un qualsiasi
Cavallo di 1 spazio.

Non è possibile utilizzare
questa carta per avanzare
un Cavallo attraverso la
linea del traguardo.



HORSE FORCE

Lanciare il
"*Dado Movimento*".

Avanzare un qualsiasi
Cavallo di X spazi, pari al
numero indicato sul dado.

Non è possibile utilizzare
questa carta per avanzare
un Cavallo attraverso la
linea del traguardo.



HORSEY ANXIETY

Spostare un qualsiasi
Cavallo indietro
di 2 spazi.



JAM ON IT!

Scegliere 2 Cavalli che
NON siano nell'area
"No Scommesse" (*No Bets*).

Avanzare entrambi i Cavalli
di 1 spazio ognuno.



JOCKEY ITCH

Spostare un qualsiasi
Cavallo indietro
di 2 spazi.



LAST BLAST!

Lanciare il
"Dado Movimento".

Avanzare **TUTTI** i Cavalli
in ultima posizione,
di X spazi, pari al numero
indicato sul dado.



MOVE IT!

Scegliere un Cavallo dove
vi hanno piazzato una
scommessa.
Avanzarlo di 1 spazio.

Non è possibile utilizzare
questa carta per far avanzare
il Cavallo attraverso la linea
del traguardo.



MUDDY TRACK

Spostare 2 Cavalli
qualsiasi, indietro
di 2 spazi ognuno.



NOT FURLONG!

Spostare il Cavallo che
è in Testa, indietro di
1 spazio.

(È possibile scegliere se c'è
più di un Cavallo in uno
Spazio al Comando).



PRESS YOUR LUCK!

Pagare 10\$ alla banca e
lanciare 10 volte il
"Dado Cavallo".

Ogni volta che esce un
Cavallo di vostra proprietà,
avanzare quel Cavallo di
1 spazio (non rilanciare per
Cavalli che hanno
terminato la gara).



REMEMBER "OLD BEAUTY"?

Lanciare il
"Dado Movimento".

Avanzare un Cavallo di
proprietà in ultima posizione
(o vicino a l'ultima posizione)
di X spazi, pari al numero
indicato sul dado.



REMEMBER "OLD BEAUTY"?

Lanciare il
"Dado Movimento".

Avanzare un Cavallo di
proprietà in ultima posizione
(o vicino a l'ultima posizione)
di X spazi, pari al numero
indicato sul dado.



STABLE RUN

Lanciare il "Dado Cavallo".
Se il risultato corrisponde
ad un Cavallo di vostra
proprietà, avanzare il
Cavallo di 2 spazi.

(Rilanciare il dado se il
numero del Cavallo ha
terminato la gara).



SHE'LL BE COMIN' ROUND THE MOUNTAIN!

Scegliere un Cavallo che
NON sia nell'area
"No Scommesse" (No Bets).

Lanciare il
"Dado Movimento"
e avanzare quel Cavallo
di X spazi, pari al numero
indicato sul dado.



TRACK TELEPATHY

Scegliere un Cavallo che **NON** sia nell'area "No Scommesse" (*No Bets*).

Lanciare il "Dado Movimento" 3 volte. Avanzare il Cavallo di X spazi, in base al valore più alto ottenuto dai 3 lanci di dado.



TROT

Avanzare un qualsiasi Cavallo di 1 spazio.

Non è possibile utilizzare questa carta per avanzare un Cavallo attraverso la linea del traguardo.



WHICH WAY DID HE GO?

Lanciare il "Dado Cavallo".

Scegliere se quel Cavallo deve andare avanti o indietro di 2 spazi.

(Rilancia il dado se il numero del Cavallo ha terminato la gara).



WHOA BACK!

Spostare un qualsiasi Cavallo indietro di 3 spazi.



YAY OR NAY?

Lanciare entrambi i dadi e decidere se il Cavallo (uscito sul "Dado Cavallo") deve avanzare o tornare indietro di X spazi, pari al numero indicato sul "Dado Movimento".

Rilancia il dado se il numero del Cavallo ha terminato la gara.

Rilancia il "Dado Movimento" se il risultato è uguale a 0.



YO, ELEVEN!

Scegliere 2 Cavalli la cui somma sia maggiore di 11. Avanzare entrambi i Cavalli di 1 spazio.

Non è possibile utilizzare questa carta per avanzare un Cavallo attraverso la linea del traguardo.



YOU GOTTA WANT IT!

Avanzare un qualsiasi Cavallo che **NON** sia in testa, di 1 spazio.

Non è possibile utilizzare questa carta per avanzare un Cavallo attraverso la linea del traguardo.

LONG SHOT

LONG SHOT