

# THE REALLY NASTY HORSE RACING GAME (IL GIOCO DELLA CORSA DI CAVALLI VERAMENTE BASTARDA)

Un gioco per 2-6 giocatori bastardi  
Durata. ca. 90 minuti

## REGOLAMENTO

Benvenuto al Gioco della Corsa dei Cavalli 'Veramente bastarda'. Questa è la tua occasione per essere il più bastardo possibile verso gli altri giocatori, ed essere astuto e subdolo quanto basta per guadagnare più soldi di loro.

## CONTENUTO DELLA SCATOLA

6 Cavalli, Fantini e piedistalli  
1 Cavallo senza fantino e piedistallo  
1 Tabella di regole  
6 Carte corsia  
6 Carte corse  
24 Carte Veramente Bastarde  
1 Blocchetto scommesse  
1 Pennarello  
1 Matita  
1 Dado  
Soldi in banconote

## L'OBIETTIVO DEL GIOCO

Il giocatore che ha più soldi alla fine delle 6 corse previste è il vincitore del gioco. I soldi possono essere guadagnati in due modi:

1. Dal cavallo di un giocatore che essendosi piazzato 1°, 2° o 3° nella corsa, riceve, dalla banca, il relativo premio da dare al proprietario del cavallo.
2. Piazzando una scommessa sul cavallo vincente, questi giocatori ricevono le corrispondenti vincite dalla banca (l'Allibratore).

Tifa per il tuo cavallo per vincere i soldi del premio o scommetti su di un altro... la scelta è tua.

## PREPARAZIONE

Un giocatore funge da "Allibratore" che mescola e distribuisce un numero variabile di carte Veramente Bastarde, a seconda del numero dei giocatori.

2 giocatori ..... 7 carte ognuno  
3 giocatori ..... 6 carte ognuno  
4 giocatori ..... 5 carte ognuno  
5 giocatori ..... 4 carte ognuno  
6 giocatori ..... 3 carte ognuno

Queste carte non dovrebbero essere mostrate agli altri giocatori.

## SOLDI

L'Allibratore consegna £20,000 a tutti i giocatori (incluso l'Allibratore) dalla banca, 1 x £10,000 e 2x £5,000 ed un foglio per scommettere che sarà usato per l'intera partita (6 corse).

## LE CARTE CORSA

Queste carte sono mischiate e messe, una alla volta, scoperte per stabilire l'ordine delle corse. Questo ordine viene registrato sul coupon di ogni giocatore nell'apposita colonna.

Le carte possono essere raccolte in un mazzo con la corsa in atto visibile in cima.

## PRIMA DELLA 1° CORSA

Ogni giocatore ora sceglie il colore della sua scuderia e che sarà suo per tutta la durata della partita (6 corse). Le scuderie sono rappresentate dal colore corrispondente della casacca del fantino.

## SCELTA DEL LIVELLO DEI CAVALLI

Adesso si deve decidere quale cavallo dovrà partecipare ad ogni corsa, senza rivelarlo agli altri giocatori.

Ogni giocatore ha 6 cavalli classificati in livelli da 1 a 6, un cavallo per ogni corsa. Il cavallo numero 1 è il cavallo più veloce, il numero 6 il più lento. Il livello di un cavallo è determinato dalla sua abilità di raddoppiare il numero di mosse che può effettuare in alcune sezioni del circuito: Early Pace, Quicken Up or Finish Well. Si può decidere di iscrivere il cavallo più veloce nella corsa col più alto premio in denaro, o inserirlo in una corsa minore per sperare in una più facile vittoria. Ogni giocatore ora scrive, segretamente, il livello del cavallo che correrà in ogni corsa, nella colonna Stable Entry sul biglietto delle scommesse.

## LE CARTE CORSIA

Queste carte sono mescolate e distribuite dall'Allibratore, una ad ogni giocatore. Ciò avviene prima di ogni corsa.

## ELABORARE LE QUOTE

Ogni giocatore, a turno, comunica all'Allibratore il livello del cavallo ed il

numero della corsia per la prima corsa che viene riportato sul Bookie's Board , vicino ai colori delle casacche dei fantini di ogni giocatore. Le quote sono calcolate consultando la Odds Table sul tabellone. Le quote dei cavalli sono poi annotate nella colonna Odds sul Bookie's Board.

### PIAZZARE SCOMMESSE

Adesso è il momento di piazzare le proprie scommesse sulla prima corsa. Si può piazzare solamente la scommessa su di un cavallo, il proprio o di un altro giocatore. Ogni giocatore ha bisogno di consultare la tabella dell'Allibratore per considerare le quote, livello dei cavalli e corsia di partenza di ciascun cavallo per piazzare la scommessa saggiamente. Il colore selezionato, le quote e l'ammontare della scommessa, sono annotati sul foglio delle scommesse. Senza mostrare ciò che hanno scritto sul biglietto della scommessa, lo piegano e lo mettono sopra al proprio colore nello spazio delle scommesse. Tutti i giocatori possono vedere quanto gli altri giocatori hanno scommesso ma non su quale cavallo. I giocatori non devono per forza scommettere (specialmente se loro hanno perso tutti i loro soldi), ma devono correre per i soldi del premio.

### PARTENZA DELLA CORSA

I cavalli sono messi sulla corsia con il numero deciso all'inizio della corsa. Tutte le corse sono sulla distanza di 1.25/circuito (un giro completo + un quarto). Il giocatore il cui cavallo è all'interno (1) o è più vicino alla corsia interna, inizia tirando il dado. Il gioco prosegue poi in senso orario.

### MOVIMENTO DEI CAVALLI

Ciascuno spazio sulla pista rappresenta una lunghezza. Ogni cifra sul dado rappresenta una lunghezza. Il numero tirato con il dado, corrisponde al numero di spazi che potrà muovere il cavallo.

### CAMBIO DI CORSIA

Si può muovere verso corsie esterne e cambiare quante corsie si vuole, sempre durante il movimento, non eccedendo però il numero del dado.

Le ragioni per cui muoversi in corsie esterne sono:

1. Evitare di atterrare su di un ostacolo.
2. Atterrare su un ostacolo.
3. Muoversi aggirando un cavallo che blocca il movimento in avanti.
4. Perché si sta tentando di perdere la corsa avendo scommesso su un altro cavallo.

Solamente se tiri un 6 puoi muovere verso una corsia interna ma solo di 1 corsia, come parte della tua mossa. Puoi muoverti verso la corsia interna in qualunque momento nel il tuo turno, così in effetti puoi muovere all'interno di 1 corsia e di 5 spazi in avanti.

## CURVE

Quando ci si muove all'interno o all'esterno sulla curva della pista, deve essere usato lo spazio di connessione successivo.

## BLOCCAGGIO

Se lo spazio davanti al cavallo che deve muovere è bloccato da un altro cavallo, allora si deve muovere all'esterno di tante corsie quante necessarie per aggirare l'ostacolo. Naturalmente si può muovere in una corsia interna se con il dado si tira un 6.

## REGOLE GENERALI SUL MOVIMENTO DEI CAVALLI

Uno spazio può essere occupato solamente da un cavallo alla volta. Non è permesso fare movimenti indietro o diagonali. I cavalli non possono saltare sugli altri cavalli e si deve utilizzare il numero massimo di lunghezze possibile, secondo il numero che è stato tirato con il dado, e la strada scelta.

Una volta che il giocatore ha mosso il cavallo la mossa è completa.

Quando un cavallo è a più di 3 ostacoli dietro al cavallo leader, può essere ritirato dalla corsa da parte del proprietario.

## SEZIONI: EARLY PACE, QUICKEN UP AND FINISH WELL (EP — QU — FW)

Qui è dove entra in gioco il livello di ogni cavallo. Come mostrato sulla tabella, i cavalli di un determinato livello possono raddoppiare il tiro del dado ottenuto in queste sezioni di pista. Per esempio, il cavallo con il livello 1, se finisce il suo movimento sulle sezioni: EP, QU, FW, allora può raddoppiare il suo risultato e avanzare di nuovo dello stesso numero di spazi. Cavalli con un livello minore, raddoppiano in meno sezioni. Il cavallo con livello 6 può raddoppiare solamente nella sezione FW. Quando si tira un 6, puoi muoverti all'interno solamente di una corsia. Se capiti ulteriormente

in una sezione dove potresti raddoppiare il tuo risultato, quindi un altro 6, non puoi muoverti all'interno di un'altra corsia durante il raddoppio.

La sezione EARLY PACE (EP), si applica solamente al primo passaggio. Non si applica in dirittura d'arrivo.

Si può raddoppiare solamente una volta in ogni sezione.

## LE CARTE VERAMENTE BASTARDE

Queste carte possono essere usate **solamente una volta** durante l'intera partita (le 6 corse), ed una volta utilizzate vengono date all'Allibratore.

**(a) Alla Frusta!( Whip Round )**

Deve essere giocata prima che il cavallo indicato lasci la linea di partenza. Alla sua prima mossa il cavallo contro il quale è giocata questa carta, viene semplicemente girato dalla parte opposta e nessun tiro di dado è permesso. Alla sua seconda mossa il cavallo viene rigirato nella direzione per la partenza. Alla sua terza mossa, al cavallo che ha subito questa carta, è permesso di avanzare.

**(b) Falsa Partenza (Richiamo) (False start)**

Può essere giocata in qualsiasi corsa prima che qualsiasi cavallo sia arrivato a Briars Brook. Tutti i cavalli devono ritornare al loro spazio di partenza per rifare la partenza. Tutte le scommesse restano ancora valide. Le Carte Bastare usate in quel frangente di corsa sono restituite a chi le ha giocate (eccetto la Falsa Partenza), ed anche gli eventuali cavalli caduti vengono riposizionati alla partenza.

**(c) Carte Caduta (Faller Cards)**

Se il cavallo di un giocatore atterra su un ostacolo (o nell'acqua a Briars Brook) e viene giocata una Carta Caduta, quel cavallo è fuori dalla corsa. Se più di un cavallo è sull'ostacolo il giocatore che gioca la Carta Caduta allora decide quale deve cadere. Un giocatore può far cadere il proprio cavallo. Giocatori che sono fuori dalla corsa, possono ancora giocare una carta caduta in ogni momento.

Non si possono giocare queste carte finché un cavallo non è atterrato su un ostacolo.

La Carta Caduta si può giocare in qualunque momento finché il cavallo permane sull'ostacolo.

**(d) Scivolone sulla pista (Slipped Up On The Flat)**

Questa carta può essere usata solamente contro un cavallo che non è su di una siepe o in acqua. Può essere usata solamente da un giocatore ancora in corsa. Una carta Rimonta(Remount) non può essere usata contro questa carta.

**(e) Rimonta (Remount)**

Questa carta può essere usata solo immediatamente dopo una Carta Caduta da qualsiasi giocatore. Il cavallo è rimesso sull'ostacolo nello stesso spazio dal quale è stato rimosso. Un cavallo rimontato, può essere soggetto ad un altro attacco sullo stesso ostacolo, se viene giocata un'altra Carta Caduta.

**(f) Cavallo Sotto Pressione (Horse Under Pressure)**

Queste carte possono essere usate solamente sul dritto finale. Si giocano prima che il giocatore contro cui le si gioca tiri il dado. Quel cavallo deve virare poi lateralmente nella direzione indicata sulla carta. Il cavallo deve

muovere il numero massimo di spazi lateralmente per quanto possibile secondo il tiro del dado. Poi potrà avanzare.

### **(g) Obiezioni e Carte Investigazione del Commissario di gara (Objection and Steward's Enquiry Cards)**

Queste carte possono essere giocate da qualsiasi giocatore, dopo che tutti i cavalli vincenti un premio sono entrati nel Circolo dei Vincitori. Quando si gioca una Carta Obiezione, il giocatore deve pagare un deposito di £10,000. Il giocatore nomina poi contro quale cavallo sta obietando (Primo, secondo o terzo) e tira il dado. Tirando un 1, vuole dire che l'obiezione è stata accolta ed il cavallo nominato è squalificato dalla corsa. Solamente cavalli nel Circolo dei Vincitori (i primi 3), possono avanzare di posizione. Tutti i soldi dei premi non riscossi sono presi dal vincitore eventuale. Se l'obiezione ha avuto successo, la persona che ha giocato la carta riprende il deposito di £10,000, altrimenti lo perde. La carta di Investigazione del Commissario di Gara non richiede nessun deposito ed ha successo se con i dadi si tira un 1 o un 6. Non c'è limite, al numero di obiezioni/investigazioni che possono essere fatte dopo la corsa, se le carte sono disponibili e se si desidera giocarle.

### **(h) Testa a Testa (Photo Finish)**

Questa carta si può usare solamente dopo che il primo cavallo ha tagliato il traguardo. La carta è giocata sul cavallo (il cavallo dopo il primo), che deve muovere subito dopo il primo arrivato. Questo cavallo deve attraversare la linea del traguardo all'interno di questo Turno di Movimento. Se dovesse accadere, il giudice avrebbe commesso un errore e deve dichiarare il secondo cavallo vincitore, e il cavallo che prima ha attraversato la linea del traguardo come primo, retrocede al secondo posto. Se invece, il cavallo non attraversa la linea del traguardo, la carta è considerata usata, e quindi scartata.

### **(i) Cavallo Senza fantino (Riderless Horse)**

Può essere usato solo immediatamente dopo una Carta Caduta(e). Il cavallo senza fantino, è messo sullo stesso ostacolo sul quale il cavallo con il fantino, in origine, stava in piedi. Il giocatore il cui cavallo ora è divenuto senza fantino prende il controllo del cavallo senza fantino per il resto di quella corsa. Questo cavallo può muoversi avanti, lateralmente o indietro ma non diagonalmente a seconda del tiro del dado ed il percorso scelto, comunque esso non può muovere attraverso lo stesso spazio più di una volta in un turno. Il cavallo senza fantino non riceve i soldi del premio.

## **FINE DELLA CORSA**

Una volta che sono arrivati al traguardo il Primo, il Secondo ed il Terzo cavallo, questi prendono posto nello spazio dei vincitori, e la corsa è finita.

Se solamente un cavallo è rimasto in gara, deve completare comunque la corsa per vincere. È possibile che non ci siano vincitori, in quel caso tutte le scommesse sono perse.

#### PREMI

Se corrono 5 o 6 cavalli sono pagati il 1°, 2° e 3° arrivato.

Se corrono 3 o 4 cavalli sono pagati il 1° e 2° arrivato.

Se corrono solamente 2 cavalli è pagato soltanto il 1° arrivato.

I soldi dei premi non assegnati sono pagati al proprietario del cavallo vincente.

Esempio: in una corsa con 5 cavalli, se solamente due cavalli completano la gara, il premio del 3° è pagato al proprietario del cavallo vincente della corsa.

#### SCOMMESSE VINCENTI

L'Allibratore ora paga dalla banca le scommesse vincenti. Queste sono pagate solamente sul cavallo piazzato primo nella corsa. Le vincite sono calcolate moltiplicando le quote per l'importo scommesso. Tutte le scommesse sul cavallo vincente sono restituite a chi ha fatto la scommessa. Se la banca non dovesse riuscire a pagare tutte le scommesse vincenti, potrà emettere un pagherò. La prima corsa ora è finita. La Carta Corsa è messa sotto al mazzo.

#### TRADUZIONE CURATA DA LEONOEL AGOSTO 2012

*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.*