

# Royal turf

**Autore** : R. Knizia

**Editore** : Alea

**Traduzione dal tedesco** : Dan Blum

**Traduzione dall'inglese** : Francesco Dello Iacono

## Sommario del gioco

Il gioco si sviluppa in tre corse. In ognuna competono sette cavalli sui quali scommettono i giocatori. Alla fine delle tre corse, chi ha guadagnato più denaro ha vinto.

## Materiale di gioco

1 plancia, contenente il tracciato, la tabella delle quote e le sette aree per il piazzamento delle scommesse

7 cavalli (grigio, bianco, beige, caramello, rossiccio, marrone e nero)

21 carte cavallo (3 per ogni cavallo)

24 gettoni puntate (4 per colore con i valori 0,1,1 e 2)

6 segnalini colorati per identificare i giocatori

1 segnalino "battistrada" (rappresentante due frustini)

1 dado (3 lati mostrano una testa di cavallo e le altre rispettivamente un cappello da fantino, una sella ed un ferro di cavallo)

Denaro (12 x £50, 26 x £100, 12 x £500)

## Preparazione

La plancia è piazzata sul tavolo con i 7 cavalli e le 21 carte di quest'ultimi sono mescolate.

Ogni giocatore prende un segnalino colorato per la propria identificazione e se lo piazza di fronte, inoltre prende i gettoni per le puntate del colore che ha scelto, quelli con il numero 1 e con il numero 2. Il gettone con il numero 0 è solamente usato nella variante di gioco descritta alla fine di queste regole. I segnalini ed i gettoni non usati si rimettono nella scatola.

Il dado, il segnalino "battistrada" ed il denaro sono messi a portata di mano.

## Svolgimento del gioco

In ognuna delle tre corse verranno effettuate le seguenti fasi:

1. Preparazione: i cavalli, le relative carte e il segnalino "battistrada" verranno piazzati sulla plancia.
2. Scommesse: i giocatori piazzano i loro gettoni per le scommesse in tre round.
3. Corsa: i cavalli correranno fino a che si determineranno i primi tre arrivati.
4. Pagamento: i giocatori ritireranno le loro vincite.

### 1. Preparazione

E' la stessa per tutte e tre le corse. Il segnalino "battistrada" è posto sullo spazio 18 della pista. I 7 cavalli e le rispettive carte sono piazzati come segue: la prima carta è pescata dal mazzo e piazzata vicino all'area di scommessa relativa a quel cavallo, proprio sopra la plancia di gioco, come illustrato in figura, ed il cavallo corrispondente è piazzato sullo spazio 33 del tracciato. La seconda carta è pescata, piazzata ed il cavallo relativo è posto sul numero 32, ecc., fino a che tutti i cavalli sono piazzati in fila sul tracciato sugli spazi 27- 33.

Se è pescata una seconda o terza carta dello stesso cavallo, metterla da parte.

## **2. Scommesse**

Per la prima corsa, determinare casualmente chi inizierà a puntare. Questo giocatore piazza un gettone in una delle aree di scommessa come mostrato in figura. Questo rappresenta la scommessa di quel giocatore che quel cavallo finirà la corsa tra i primi tre. Gli altri giocatori (in senso orario) piazzeranno i loro gettoni uno alla volta per tre round di scommesse. Notare che un giocatore può solo piazzare un gettone per cavallo, e quindi deve scommettere su tre cavalli diversi. Lo stesso cavallo può essere scelto da qualsiasi numero di giocatori.

## **3. Corsa**

Il giocatore che ha piazzato il primo gettone inizia la corsa lanciando il dado e muovendo un qualsiasi cavallo del numero di caselle indicate sulla carta di quel cavallo per il simbolo lanciato. La carta è quindi spostata un po' in alto dalla plancia per indicare che quel cavallo ha mosso; non potrà più muovere fino a quando non saranno stati mossi tutti gli altri cavalli (nella figura a pag. 3 del regolamento tedesco, Albino e Red Fox hanno mosso). Il giocatore successivo in senso orario lancia il dado e muove un cavallo. Quando tutti i cavalli hanno mosso una volta, le rispettive carte sono riportate nella posizione iniziale ed il prossimo giocatore potrà scegliere quella che vuole.

Al proprio turno si deve muovere un cavallo. Comunque uno solo può occupare un determinato spazio sul tracciato. Se un cavallo deve essere mosso in uno spazio già occupato, verrà posto sul primo spazio libero dietro (per esempio, vedi figura a pag. 4 del regolamento, dove Albino è forzato a muovere di 4 invece che di 6). Nel caso estremo che non possa essere mosso in nessun modo, la carta verrà comunque spostata dalla plancia per indicare il movimento avvenuto, ma il cavallo non si muove.

Il primo cavallo che raggiunge o supera lo spazio numero 18 guadagnerà £100 addizionali per puntata (come "battistrada"). Per indicare questo, piazzare il segnalino "battistrada" nell'area delle scommesse del cavallo.

Il primo cavallo che supera il traguardo verrà posto sullo spazio numero "1" affianco alla tabella delle quote, e la relativa carta è rimossa dal gioco. Il secondo e terzo cavallo verranno posti rispettivamente sugli spazi "2" e "3" e le loro carte rimosse. Quando il terzo è arrivato, la corsa è conclusa ed il cavallo che si trova in settima posizione è piazzato sullo spazio "7" alla destra della tabella. Ora verranno pagate le scommesse.

## **4. Pagamento**

Determinare la colonna da usare sommando le puntate effettuate su quel cavallo – ogni gettone da 1 conta come una puntata ed ogni gettone da 2 come due. Guardando sulla colonna appropriata si determineranno le quote che devono essere pagate ai giocatori che hanno puntato su quel cavallo. Ogni giocatore con un gettone 1 guadagnerà una quota, mentre quelli con un gettone 2 guadagnerà il doppio.

I giocatori che hanno puntato sul cavallo che ha guadagnato il segnalino "battistrada", riceveranno £100 addizionali se hanno puntato un gettone da 1, £200 con un gettone da 2.

I giocatori che avevano puntato sul cavallo arrivato ultimo pagheranno £100 per i gettoni da 1 o £200 per quelli da 2 alla banca. Un giocatore che non possiede abbastanza denaro pagherà quello che può.

Nella terza corsa, tutti i pagamenti, sia quelli ai giocatori che quelli alla banca, saranno raddoppiati. Alla fine dei pagamenti della terza corsa, chi ha più denaro vince.

### **La corsa successiva**

I giocatori riprendono i loro gettoni scommessa e le carte dei cavalli vengono riposte nella scatola e si procede con la prima fase di preparazione. Il giocatore con più denaro scommetterà per primo (determinarlo casualmente in caso di parità).

### **Variante**

Particolarmente raccomandata con 2-4 giocatori. Ogni giocatore userà anche il gettone dal valore 0 del proprio colore. La fase delle scommesse durerà per quattro round. I gettoni scommessa verranno piazzati a faccia in giù e rivelati solo alla fine della corsa. Il gettone "0" non avrà effetto sui pagamenti, servirà solo per "bluffare".