



**TURFMASTER**

**Regolamento Italiano**

# TurfMaster

## Contenuto:

- 1 mappa di gioco
- 8 cavalli e fantini (fatti di materiale di peltro senza piombo)
- 16 dadi perlati (2 x 8 colori)
- 8 mazzi di carte (32 carte ognuno più carta extra)
- 6 steccati per speciali corse ippiche ad ostacoli

<b>Carte</b>	<b>Valore</b>
1 jolly	12 punti
1 jolly	11 punti
1 jolly	10 punti
1 jolly	9 punti
2 carte	12 punti
2 carte	11 punti
4 carte	10 punti
4 carte	9 punti
5 carte	8 punti
5 carte	7 punti
2 carte	6 punti
2 carte	4 punti
2 carte	3 punti
+ 1 carta	Regole degli Handicap



(TurfMaster Edizione Deluxe)

# TurfMaster

---

<b>Contenuto</b>	<b>2</b>
<b>Circa il gioco</b>	<b>4</b>
<b>Preparazione</b>	<b>5</b>
Assegnazione dei cavalli, mazzi di carte e dadi	<b>5</b>
<b>I principi del gioco</b>	<b>6</b>
Round di Carte	<b>6</b>
Round di Dadi	<b>7</b>
Caselle Bloccanti	<b>7</b>
Cambi di Corsia	<b>8</b>
<b>Handicap</b>	
Handicaps durante un Round di Carte	<b>9</b>
Handicaps durante un Round di Dadi	<b>10</b>
Ordine di Posizione Riguardo gli Handicap	<b>11</b>
Evitare gli Handicap Giocando un Jolly	<b>12</b>
<b>Corso del Gioco</b>	
Assegnazione delle Corsie	<b>12</b>
Distribuzione delle Carte	<b>13</b>
Determinazione del Giocatore per il Primo Round di Dadi	<b>13</b>
Partenza del gioco= Primo Round di Carte	<b>14</b>
Il Primo Round di Dadi	<b>14</b>
Continuazione del Gioco	<b>15</b>
Regola delle Carte Bonus	<b>15</b>
Finire una Corsa	<b>16</b>
Punteggio	<b>16</b>
Assegnazione delle Corsie per la 2° e 3° Corsa	<b>17</b>
Distribuzione Carte per la 2° e 3° Corsa	<b>17</b>
<b>Corsa ad Ostacoli</b>	<b>18</b>
<b>Consigli tattici</b>	<b>20</b>
<b>Note legali</b>	<b>21</b>

# TurfMaster

---

## Circa il gioco per 2 - 8 Giocatori

I cavalli corrono per il primo, secondo e terzo posto. Come su ogni vero ippodromo è improbabile che tu possa assumere la testa della corsa dall'inizio e tenerla fino alla fine. Cambi di posizione, abili tattiche, tenere d'occhio i vostri amici giocatori – questo vuol dire giocare a TurfMaster. Tu non puoi vincere durante la corsa, solamente attraversando la linea del traguardo decidendo chi ha perso e chi ha vinto. Quando è l'ultimo round e ci si trova nel diritto finale, tu hai bisogno di trovare la posizione ottimale per giocare le mosse decisive. Di tutte le corsie, la corsia interna naturalmente è la più corta. Ogni seguente corsia esterna ha una casella in più su ogni angolo. Rischiando la corsia esterna o rimanendo sulla corsia interna per risparmiare terreno – questo è una tua scelta, come i veri fantini cavalcano i cavalli veloci.



(TurfMaster Standard)

# TurfMaster

---

## Preparazione

### Assegnazione dei cavalli, mazzi di carte e dadi

Per prima cosa, devi assegnare i cavalli, con le corrispondenti carte colorate e dadi ad ogni giocatore. I cavalli che prendono parte ad ogni corsa sono 4. Questo significa:

2 giocatori	Ognuno prende 2,3 o 4 cavalli
3 giocatori	Ognuno prende 2 cavalli
4 giocatori	Ognuno prende 1 o 2 cavalli
5-8 giocatori	Ognuno prende 1 cavallo

I giocatori tengono i loro cavalli in tutta le tre corse. I cavalli non assegnati tornano nella scatola del gioco insieme alle carte corrispondenti ed i dadi. Due dadi per ogni giocatore sono sufficienti anche se uno corre con più di un cavallo.

Ora ogni giocatore ha l'equipaggiamento necessario per praticare i principi di gioco prima di iniziare ufficialmente a giocare. Così, fai pratica usando il tuo cavallo/i, i dadi e giocando le carte per i tuoi primi passi di pratica.



# TurfMaster

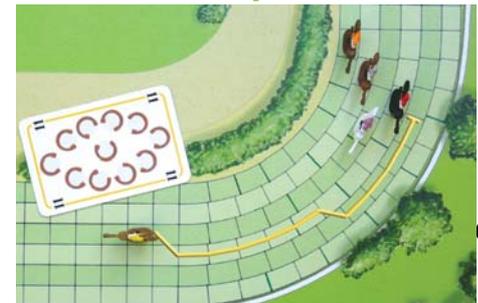
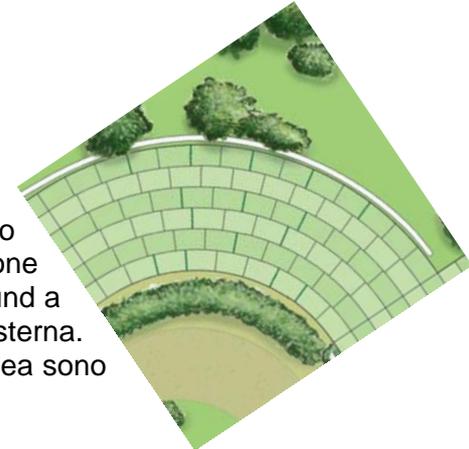
## I Principi di Gioco

Un meeting consiste in tre corse. In ogni corsa i cavalli vengono mossi **alternativamente** attraverso **un round di carte** e **un round di dadi**. Un round significa un movimento per ogni cavallo. Durante un round di carte, ogni giocatore sceglie la velocità individuale del suo cavallo/i. Durante un round di dadi, il movimento di tutti i cavalli è determinato con un singolo tiro di dadi.

### Round di Carte

Durante ogni round di carte, viene giocata una carta di colore corrispondente al fantino, per ogni singolo cavallo, dal suo proprietario. Il round inizia con il proprietario del cavallo in testa seguito dal secondo e così via. Questo significa che la sequenza di gioco della carta dipende soltanto dalla posizione dei cavalli al momento che inizia il round di carte e perciò può differire da round a round. Se i cavalli sono in linea, la corsia interna gioca prima della corsia esterna. Per una migliore visuale delle caselle nelle curve, quelle che si trovano in linea sono marcate in verde scuro. ➡

Il numero di caselle che un cavallo può muovere durante un round di carte è determinato dal numero stampato su ogni carta che il giocatore gioca. I cavalli devono muoversi il più lontano possibile in funzione del valore sulla carta giocata. Questo qualche volta vuol dire muoversi per corsie esterne inevitabilmente. ➡



# TurfMaster

---

## Round di Dadi

Un round di dadi segue ogni round di carte. **Soltanto un giocatore per round lancia i suoi due dadi ogni volta.** I dadi rimangono nel centro dell'ippodromo fino a che il seguente round di carte non è finito. Così per potervi ricordare chi è stato l'ultimo a lanciare i dadi e chi sarà dunque il prossimo.

**Il lancio di dadi del giocatore determina la velocità di tutti i cavalli durante quel round di dadi.** Il giocatore che ha lanciato i dadi deve scegliere se le cifre di ambedue i dadi o solo uno di essi sarà la base per la velocità della corsa. Quando egli ha fatto la sua scelta, la sua decisione è **vincolante per tutti** i cavalli. I cavalli poi muovono in ordine di posizione.

## Caselle Bloccanti

Soltanto un cavallo alla volta può occupare una casella, in qualsiasi momento. Questo cavallo inoltre blocca le caselle direttamente di fronte e dietro a lui. Agli altri cavalli non è consentito usare queste caselle anche soltanto per passarci attraverso.



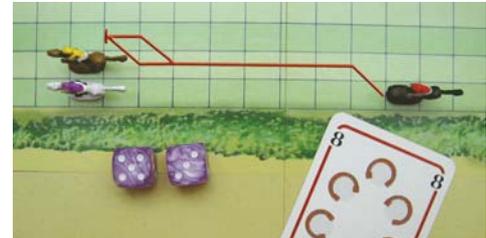
# TurfMaster

## Cambi di Corsia

Tu non puoi sempre cambiare corsia come desideri, come parte del tuo movimento. Per ogni mossa (o durante un round di carte oppure un round di dadi) tu **puoi** prendere la **prima** casella diagonalmente. Tu **devi** muovere le seguenti **cinque** caselle **in una sola corsia**. Questo significa, che se tu muovi sei caselle o meno, tu puoi cambiare corsia **soltanto** una volta.

Nel caso tu muova più di sei caselle, **puoi cambiare corsia** una volta ancora a partire dalla 7° (settima) casella in poi. Cambiare corsie non richiede punti addizionali.

Devi muovere il tuo cavallo fino al numero massimo di caselle possibile, secondo la carta che hai giocato o il numero dei dadi lanciati, **anche se questo significa muoversi per corsie esterne**. Comunque, se non puoi muoverti della distanza massima consentita, devi andare il più lontano possibile tenendo presente le regole dei cambi di corsie. In questo caso i punti rimasti semplicemente non vengono utilizzati.



# TurfMaster

---

## Handicap

All'inizio di ogni round di carte o dadi, la **posizione** dei cavalli determina quelli che subiranno un "handicap" ai loro movimenti per quel round. Gli "handicap" sono assegnati nella maniera seguente (tutti gli altri cavalli non subiscono handicap):

- 1° Posizione  handicap 9, che significa **limite di 8** caselle di movimento MAX
- 2° Posizione  handicap 10, che significa **limite di 9** caselle di movimento MAX
- 3° Posizione  handicap 11, che significa **limite di 10** caselle di movimento MAX

## Handicap durante un Round di Carte

Un handicap durante un round di carte significa che i cavalli in quella posizione possono essere mossi soltanto usando una carta con un valore fino a quel limite indicato. Se un giocatore gioca **una carta che mostra un valore sopra il limite** (per errore o per motivi tattici) **il cavallo non può muoversi affatto**. La carta è considerata usata, ed ora è il turno del cavallo seguente di giocare.

# TurfMaster

---

## Handicap durante un Round di Dadi

Durante un round di dadi, gli handicap hanno senso soltanto se il giocatore che ha lanciato i dadi, sceglie di utilizzare entrambe i numeri dei dadi e la somma degli handicap è stata raggiunta (8 o più) da altri cavalli, (=lancio di dadi) es.: **6+4=10**. In questo caso, i cavalli con handicap possono muoversi soltanto seguendo il numero di uno dei due dadi, ma è il proprietario del cavallo con handicap che decide quale dado dei due usare. Gli altri naturalmente possono muovere dell'intero valore dei dadi lanciati.

## Esempio: "lancio di dadi 10"



**=10**

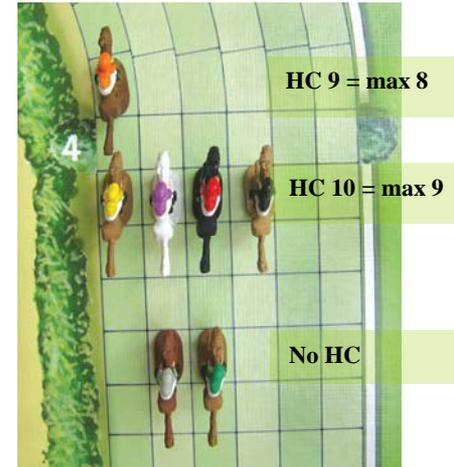
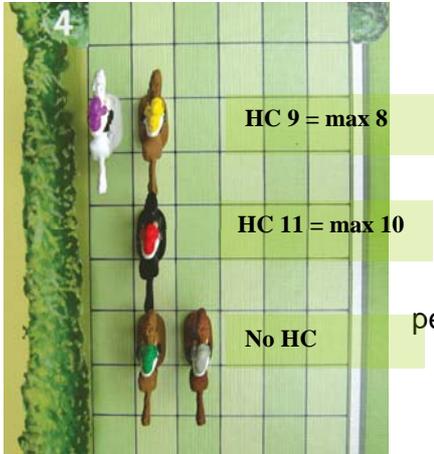
**I cavalli in prima e seconda posizione possono muovere soltanto di 6 o 4 caselle secondo le scelte fatte dai loro proprietari. Non sono autorizzati a muovere di 10 caselle.**

# TurfMaster

## Ordine di Posizione Riguardo gli Handicap

Tutti i cavalli in una linea hanno la stessa posizione riguardo all'handicap.

Per determinare le altre posizioni dietro a loro, è sufficiente contare il numero di cavalli sulla prima linea, la seconda etc. (immagine a fianco). Per esempio, se i primi due cavalli sono in linea e lo sono anche i due cavalli che seguono, entrambe i cavalli in testa hanno l'handicap per la prima posizione mentre quelli che seguono hanno l'handicap per la terza posizione. Tutti i cavalli che seguono dietro questi quattro, non subiscono alcun handicap.



Puoi vedere maggiori esempi in queste immagini.

Gli Handicap sono determinati **prima** che inizi un round di carte o dadi, perciò non cambiano con il movimento dei cavalli durante quel round.

# TurfMaster

## Evitare gli Handicap Giocando un Jolly

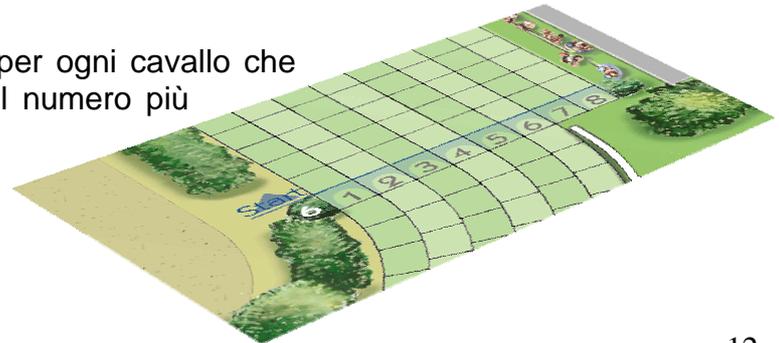
Ogni mazzo di carte contiene 4 jolly con valori di 9, 10, 11 e 12. Queste carte-jolly possono essere giocate in qualsiasi posizione per evitare tutti gli handicap. Perciò, puoi muovere per esempio, di 12 caselle giocando la carta-jolly 12 anche se sei in testa. Come puoi vedere queste carte-jolly sono di grande valore, e dovresti cercare di tenerle più a lungo possibile in mano. Spesso ha senso giocarli durante il dritto finale, ma qualche volta, in funzione della tattica di gara, può essere necessario giocarla durante la corsa oppure alla partenza.



## Corso del Gioco

### Assegnazione delle Corsie

Le corsie sono assegnate con il tiro dei dadi per ogni cavallo che prende parte alla corsa. Il giocatore che tira il numero più alto ottiene la corsia interna etc.



*(Nota: I numeri sulle corsie servono soltanto come esempio d'informazione)*

# TurfMaster

---

## Distribuzione delle carte

Ogni giocatore passa il suo mazzo(i) di carte al giocatore alla sua destra che le mescola (molto importante) e poi ne conta dieci per cavallo coperte sul tavolo. Egli poi rimette le carte restanti coperte nella scatola (trasparente in dotazione) e poi passa una volta finito tutto al proprietario del cavallo. Il giocatore può guardare poi le sue 10 carte ma non può mostrarle agli altri giocatori. Naturalmente se un giocatore controlla più di un cavallo, l'operazione verrà ripetuta quante volte è necessario.

## Determinazione del Giocatore per il Primo Round di Dadi

Prima che inizi la corsa con un round di carte, bisogna sapere chi dovrà tirare i dadi nel seguente round di dadi. Occorre determinare questo giocatore prima di effettuare il round di carte, per questa ragione ogni giocatore tira i suoi dadi. Colui che ottiene il numero più alto sarà il giocatore che tirerà i dadi nel seguente round di dadi, ma non prima di aver fatto un round di carte

# TurfMaster

## Partenza del Gioco = Primo Round di Carte

Il giocatore che ha il cavallo nella corsia interna gioca una carta e muove il suo cavallo in avanti del valore stampato sulla carta. Egli viene seguito poi dai proprietari degli altri cavalli in ordine di corsia. ➡

Come già sai, i cavalli in una linea hanno la stessa posizione riguardo all'handicap. Questo significa che, **quando inizia la corsa, tutti i cavalli sono in testa e quindi limitati dall'handicap per la prima posizione.** Se un giocatore gioca all'inizio (eccetto per i jolly) una carta di valore superiore all'8, il cavallo non può muovere. La carta è considerata usata, ed ora è il turno del prossimo cavallo in linea.



## Primo Round di Dadi

Dopo che è stata giocata una carta per cavallo, segue il round di dadi. Adesso è il turno del giocatore che è stato determinato in precedenza. Egli lancia entrambe i suoi dadi e sceglie il numero valido per tutti i cavalli. Quando egli ha fatto la sua scelta, i cavalli vengono mossi in ordine delle loro posizioni. Il giocatore che lancia i dadi perciò non ha influenza sull'ordine di movimento.

# TurfMaster

---

## Continuazione del Gioco

Dopo che tutti i cavalli hanno mosso ed è così finito un round di dadi, un altro round di carte segue. La sequenza di lanci di dadi nei prossimi round (che succederanno chiaramente dopo un round di carte) continuerà in senso orario (il giocatore alla sinistra di colui che ha lanciato i dadi per ultimo). **Contrariamente al round di carte, la sequenza di lancio dei dadi, non dipende dalla posizione dei cavalli.**

## Regola delle Carte Bonus

Ogni mazzo di carte contiene 32 carte. Comunque, hai bisogno di soltanto 30 carte in totale (3x10) per correre l'intera corsa. Così ogni giocatore ha due carte in più a sua disposizione. Queste due carte bonus possono essere giocate durante una corsa in qualsiasi momento lo si desidera. Comunque, se lo fai, devi prenderle entrambe. Questo avviene chiedendo al giocatore alla tua destra di passarti le due carte in cima nella scatola. Le carte non vengono mescolate di nuovo.

Se tu non hai bisogno delle carte bonus durante le prime due corse, giocherai l'ultima corsa con 12 carte **in ogni caso.**

# TurfMaster

## Finire una Corsa

Una volta che un cavallo ha passato la linea del traguardo, il round deve essere portato a termine da tutti i giocatori. Questo può anche tradursi in un sorpasso di un cavallo che arriva da dietro e termina il round più avanti dopo la linea del traguardo. Effettivamente, è la posizione dei cavalli alla fine del round che determina il vincitore. Se due cavalli o più sono sulla stessa linea, **la corsia interna conta come se fosse avanti rispetto alle corsie esterne**. I cavalli che hanno passato la linea del traguardo prendono il loro posto nel centro dell'ippodromo, non appena il round in corso è terminato. Se ci sono cavalli rimasti che non hanno ancora passato la linea del traguardo al termine del round, bisogna muovere questi cavalli giocando un round ulteriore finché tutti non hanno terminato la corsa. Per quanto riguarda la determinazione degli handicap, i cavalli già arrivati ancora contano per l'ordine.

## Punteggio

Soltanto i primi quattro cavalli vanno a punteggio ed ottengono i seguenti punti:

1° posto	➡	50 punti
2° posto	➡	30 punti
3° posto	➡	20 punti
4° posto	➡	10 punti



Il vincitore della partita è il proprietario del cavallo da corsa con il più alto punteggio quando l'intero meeting (3 corse) è terminato. Se il punteggio per alcuni cavalli è lo stesso, allora il vincitore è colui che ha avuto la migliore posizione.

# TurfMaster

---

Se ogni giocatore ha più cavalli, si calcola il totale dei punti guadagnati da tutti i loro cavalli per poter stilare la classifica, in caso di pareggio il miglior cavallo di ogni giocatore spezza il pareggio.

## Assegnazione delle Corsie per la 2° e 3° Corsa

Per le due corse seguenti, le corsie sono assegnate secondo il risultato delle corse precedenti. Quindi il primo classificato nella corsa precedente andrà nella corsia interna e così via.

## Distribuzione Carte per la 2° e 3° Corsa

Per la prossima corsa, sono distribuite 10 nuove carte nel metodo già usato in precedenza, ma non sono di nuovo mescolate. Puoi tenere le carte che non sono state giocate nella corsa precedente, ma **soltanto scambiando queste con qualsiasi delle nuove carte distribuite**. Le carte che eccedono il totale di dieci devono essere rimosse. Sono considerate usate e fuori dal gioco. Se un giocatore prende le carte bonus prima che inizi la corsa, egli naturalmente è autorizzato a tenere 12 carte in mano.

# TurfMaster

---

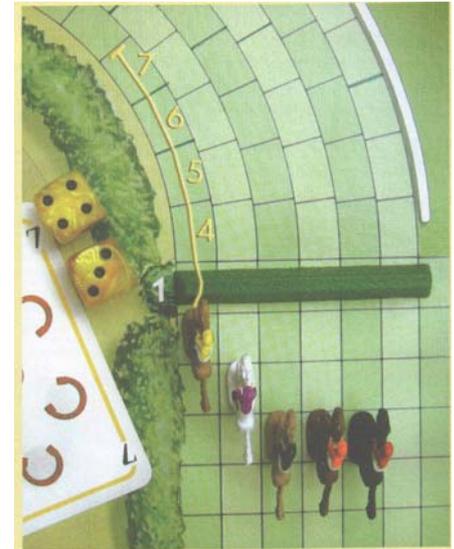
## Corsa ad Ostacoli

La Corsa ad ostacoli è una variante per giocatori esperti, con il rischio aggiunto di cadere ad un'ostacolo.

### Piazzamento e funzione degli Ostacoli

Gli ostacoli sono piazzati sulle sezioni indicate, comunque sul percorso ovale non sono piazzate sulle caselle iniziali fino a che tutti i cavalli non le hanno lasciate. L'Ostacolo nr. 1 sul percorso ovale viene tolto non appena tutti i cavalli lo hanno passato. Non bisogna saltarlo due volte.

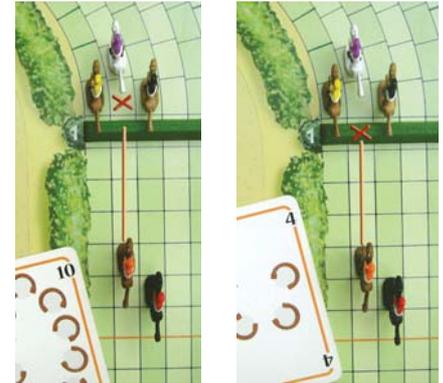
Saltare un ostacolo richiede quattro punti o di carte o di valore di dadi. **Non sei autorizzato a cambiare corsia mentre stai saltando un ostacolo.** Perciò, non si può saltare in diagonale per esempio. Se inizi il tuo movimento per saltare un ostacolo direttamente davanti a esso, puoi cambiare corsia soltanto dopo il settimo movimento e non dopo il sesto.



# TurfMaster

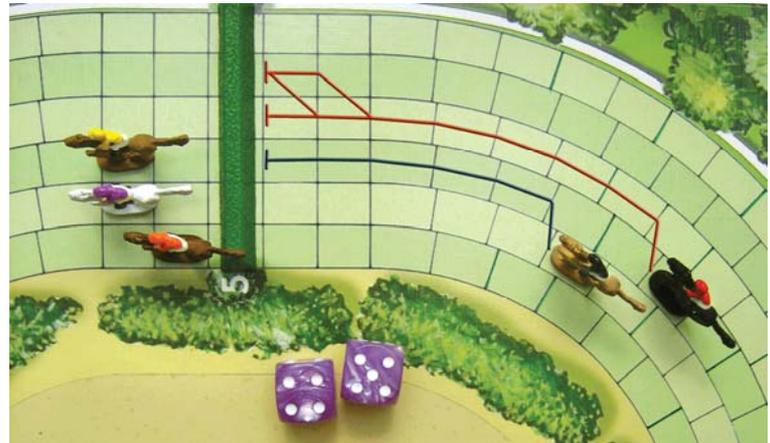
## Ostacoli durante un Round di Carte

Se un cavallo atterra su un ostacolo al termine del suo movimento, cade ed è fuori da questa corsa in particolare, ma non è fuori dall'intero meeting (3 corse). Un cavallo cade inoltre, durante un round di carte se esso non salta su un ostacolo perché il suo movimento dovrebbe finire su una casella che non può essere usata poiché è occupata da un altro cavallo.



## Ostacoli durante un Round di Dadi

I cavalli non possono cadere su un ostacolo durante un round di dadi. Se loro fanno un movimento che li porterebbe a cadere durante un round di carte, terminano il loro movimento immediatamente davanti all'ostacolo, durante un round di dadi.



# TurfMaster

---

## Consigli Tattici

Ai novizi è consigliato partire con il percorso ovale, dal momento che è più facile correre del circuito triangolare. Sugeriamo di correre il percorso triangolare non prima di aver fatto una decina di partite sul percorso ovale.

Quando avrete terminato la vostra prima gara sarete in grado di giocare le regole senza troppi problemi. Comunque, con ulteriori partite scoprirete che TurfMaster da un bel po' di opzioni, che vi porteranno a sviluppare maggiori tattiche sottili e raffinate. E' questo che da al gioco il suo fascino eccitante anche dopo anni e anni di gioco, ed è questo il segreto del suo successo. Puoi risolvere questioni tattiche con le nostre competizioni periodiche sul nostro sito web [www.aza-spiele.de](http://www.aza-spiele.de).

Dove troverai inoltre tutte le competizioni precedenti in archivio. Vienici presto a trovare!

Nel frattempo, potete evitare qualche errore tattico, se terrete a mente i seguenti consigli tattici.

- All'inizio cerca di trovare una tattica di base in funzione delle carte che ti sono state assegnate e del colore di partenza. Mediamente il percorso ovale necessita di 8-9 carte per essere portato a termine (dipende dalla velocità della corsa), mentre il percorso a triangolo necessita di 9-10 carte.
- Un cavallo con molti valori alti dovrebbe prima di tutto provare a rimanere indietro agli altri cavalli in un primo momento.
- Cavalli che inizialmente partono da caselle di corsie esterne per prima cosa dovrebbero provare a cambiare corsia andando all'interno, giocando carte di basso valore. Se necessario fare una falsa partenza usando una carta di valore da 9 in su.

- Fate attenzione a che il vostro cavallo prenda il comando del gruppo quando avete carte in mano che siano al di sotto del limite dell'handicap.
- Carte con valori bassi come il 3 o 4 ti saranno di poco aiuto sulla linea del traguardo. Sarebbe meglio utilizzarle durante la corsa in modo da rimontare in tempo.
- Se possibile non giocare le carte jolly fino alla fine, e appena prima di provare il tuo cavallo in testa al gruppo che guida la corsa.
- Fai sempre attenzione al prossimo giocatore che dovrà tirare i dadi. Se possibile durante un round di carte prendi la stessa posizione con il tuo cavallo col cavallo di questo giocatore che dovrà tirare i dadi. Questo ti eviterà la sfortuna che questo giocatore scelga un numero coi dadi che possa penalizzarti eccessivamente.

**Sfortunatamente non c'è una formula magica per tutto questo. Ma è esattamente questo che rende eccitante il gioco. Tenere in considerazione i consigli appena descritti spesso sarà conveniente, ma non tutte le volte. Comunque, presto tu troverai il tuo modo di giocare. *Desideriamo augurarti buona fortuna e tanto divertimento con questa sfida!***

Autore: Albrecht Nolte

*Il gioco, comprensivo di tutte le sue parti è protetto da copyright. Qualsiasi sfruttamento al di fuori dei stretti confini del Copyright Act senza il permesso dell'editore è illegale e perseguibile a termini di legge. Questo si applica specialmente alla duplicazione, traduzione, fare microfilm così come l'inserimento ed il processo in sistemi elettronici.*

Copyright 1998

**AZA-Spiele e.K., 45136 Essen, Germany**



AZA-Spiele e.K.  
Schnutenhausstr. 3  
D-45136 Essen

Tel: +49-201-266 78 66  
Fax: +49-201-266 71 26  
E-Mail: [info@aza-spiele.com](mailto:info@aza-spiele.com)  
<http://www.aza-spiele.com>

*Traduzione italiana curata da Morpheus – ver. 1.1 – novembre 2006*