

REINER KNIZIA

(traduzione curata da Michele Mura – michelemura@libero.it)

ROYAL TURF

CAVALLI, SCOMESSE E VINCITE

Ascot, estate 1898. Un favolosa giornata all'ippodromo più celebre del mondo. Quale cavallo parte favorito alla partenza?

Quante possibilità avranno gli outsider?

Quale scommessa renderà il maggior profitto?

OBIETTIVO

Il **gioco** si compone di tre corse. A ciascuna corsa partecipano sette cavalli diversi tra loro per punti di forza e debolezza. Su questi cavalli scommettono i giocatori. Nelle corse che seguiranno i giocatori proveranno a muovere i cavalli in modo tale che le loro scommesse siano coronate dal successo.

Quanti più giocatori scommettono su un cavallo, quanto più è probabile che questo arrivi entro i primi tre posti. Questo però si traduce in una riduzione della quota dello stesso.

Se però un giocatore riesce da solo a far sì che il proprio cavallo arrivi tra i vincitori, potrà usufruire chiaramente di una quota migliore.

Il vincitore è colui che dopo tre corse possiede la maggior quantità di denaro.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

1	tabellone di gioco	(con la pista, tabella delle quote sette riquadri per le scommesse)
7	cavalli	(grigio, bianco, beige, caramello, rosso scuro, marrone scuro, nero) (3 per cavallo)
21	carte-cavallo	(4 per giocatore: 0-1- 1- 2)
24	gettoni scommessa	(1 per giocatore)
6	cartellini colorati	(“Battistrada” *, con due fruste)
1	segnalino	(3 facce con testa di cavallo e una faccia per ciascuno di questi simboli: elmetto da fantino, sella, ferro di cavallo)
1	dado	(12x 50£, 26x 100£, 12x 500£)
	denaro di gioco	

OBIETTIVO

La partita si svolge in 3 corse

Prima di ciascuna corsa i giocatori piazzano le scommesse

Successivamente i giocatori influenzano adeguatamente lo svolgimento delle corse

Colui che dopo 3 corse ha la maggior quantità di denaro è il vincitore



Velocità dei cavalli



Capacità dei fantini



Handicap dei cavalli



Tenacia dei cavalli

* “Battistrada” termine italiano per il termine inglese “Pace”

PREPARAZIONE

Piazzare il **tabellone di gioco** al centro del tavolo.

I 7 cavalli vengono piazzati per il momento accanto al tabellone.

Mescolare **le 21 carte-cavallo** e disporle a faccia coperta in una pila pronta da utilizzare.

Ciascun giocatore sceglie un colore e pone il corrispondente **cartellino** in vista, affinché in qualsiasi momento sia riconoscibile dal colore utilizzato.

Inoltre ciascuno riceve 3 gettoni scommessa del proprio colore: 1 – 1 – 2, e li dispone bene in vista davanti a se. *Il gettone scommessa con lo 0 viene utilizzato solo per la variante che viene spiegata alla fine delle regole. Nel caso i giocatori siano meno di 6, rimettere nella scatola i cartellini ed i gettoni scommessa in eccedenza.*

Tenere il **dado**, il **segnalino “Battistrada”** e il **denaro di gioco** (= “Banca”) a disposizione, collocati vicino al tabellone.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Ciascuna delle tre corse si svolge secondo il solito schema:

1. **La preparazione della corsa:** si piazza il segnalino “Battistrada”, i 7 cavalli ed una carta-cavallo per ciascuno.
2. **Le scommesse:** i giocatori dispongono di 3 round per piazzare i loro gettoni scommessa.
3. **La corsa:** la corsa invece prosegue fino a che tre cavalli non giungono al traguardo.
4. **Il pagamento delle scommesse:** vengono liquidate le scommesse vincitrici.

1. La preparazione della corsa

La preparazione delle tre corse è sempre la stessa: Il segnalino “Battistrada” viene piazzato sulla casella 18. I 7 cavalli e 1 carta-cavallo per ciascuno vengono piazzati nel seguente modo: si pesca la carta coperta in cima alla pila e la si piazza *scoperta*, come mostrato nella figura sottostante, lungo il bordo del tabellone di gioco vicino al riquadro scommessa corrispondente.

PREPARAZIONE

Si piazza il tabellone di gioco

Cavalli a disposizione

Formare un pila con le carte-cavallo

Per giocatore:

- **1 cartellino colorato**
- **3 gettoni scommessa (1-1-2)**

(i gettoni scommessa con lo 0 sono utilizzati solo nella variante)

Dado, segnalino “Battistrada” e denaro pronti per l’uso

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Solito svolgimento per tutte le corse:

1. **Preparazione**
2. **Scommesse**
3. **Corsa**
4. **Pagamento**

1. Preparazione

Piazzare il segnalino “Battistrada” sulla casella 18

Piazzare faccia scoperta le carte-cavallo accanto al tabellone di gioco

Il cavallo del medesimo colore viene piazzato sulla prima casella (la numero 33) dietro la linea grigia della partenza / traguardo. Di seguito si pesca la successiva carta-cavallo coperta e la si dispone scoperta vicino al riquadro scommessa corrispondente. Il cavallo dello stesso colore viene piazzato sulla casella 32. La terza carta viene pescata, scoperta ed il cavallo viene piazzato sulla casella 31, ecc..., fino a che tutti i 7 cavalli si trovano tra le caselle 33-27.

Attenzione: Quando viene pescata una carta-cavallo di un colore già disposto accanto al tabellone, questa non ha effetto, viene riposta sotto la pila e si prosegue pescando quella successiva.



I cavalli vengono piazzati nelle caselle di partenza (dalla 33 fino alla 27) in base all'ordine con cui vengono pescate le relative carte-cavallo

Carta-Cavallo ("Nougat")

Riquadro scommessa ("Nougat") con gettoni

Caselle di partenza (33 - 27)

Tabella delle quote

Segnalino "Battistrada"

2. Le scommesse

Si sorteggia colui che inizierà a scommettere per la prima corsa. Questo giocatore colloca *scoperto uno* dei suoi 3 gettoni scommessa sopra uno dei sette riquadri scommessa. Il giocatore piazza la scommessa su di un riquadro, con la speranza che il corrispondente cavallo sia tra i primi tre a tagliare il traguardo. Successivamente, procedendo in senso orario, il prossimo giocatore piazza uno dei suoi gettoni scommessa su un riquadro di sua scelta. Dopo che ciascun giocatore ha svolto i suoi tre turni di scommessa, la fase delle scommesse termina – e comincia la corsa.

Attenzione: Sopra ciascun riquadro è consentito piazzare *fino a 6* gettoni scommessa (dipende dal numero di giocatori), ma al massimo *un* solo gettone per ciascun giocatore! Non è consentito spostare i gettoni una volta che questi sono stati già piazzati.

2. Scommesse

Durante i tre round di scommessa ciascun giocatore piazza un gettone scoperto alla volta

Un giocatore deve distribuire su tre cavalli i propri gettoni scommessa

3. La corsa

Il giocatore che ha piazzato il primo gettone scommessa, comincia anche la corsa; successivamente si prosegue in senso orario. Il giocatore di turno tira il dado, decide quale cavallo muovere e questo viene spostato in *avanti* di un numero di caselle pari al valore presente sulla sua carta-cavallo in corrispondenza del simbolo uscito. Di seguito il giocatore allontana un po' dal tabellone di gioco la carta-cavallo. Questo cavallo, a partire dal successivo giocatore in poi, *non può più* essere mosso fino a che, anche *tutti* gli altri cavalli, non vengono mossi una volta (*nella figura a pagina 3 "Albino" e "Red Fox" sono stati già mossi*). Mossi *tutti* i cavalli, le carte-cavallo vengono riportate a loro posto, accanto al tabellone di gioco. Il giocatore successivo ha ora nuovamente la scelta tra tutti i cavalli, ecc..

Attenzione: La mossa è obbligatoria! Il giocatore di turno *deve* tirare il dado e muovere in avanti un cavallo dell'*esatto* numero di caselle specificato sulla carta-cavallo. Tuttavia una casella può essere occupata al massimo da *un* cavallo. Se un cavallo termina il proprio movimento su una casella già occupata deve indietreggiare fino a raggiungere la prima casella libera *dietro* quella originaria. In casi eccezionali può accadere che un cavallo non venga mosso affatto. Anche in questo caso, comunque, la carta-cavallo viene allontanata dal tabellone di gioco.



Il *primo* cavallo che raggiunge oppure oltrepassa la casella 18, frutta al termine della gara 100£ per scommessa. Come indicazione, piazzare il segnalino sopra il riquadro scommessa del cavallo corrispondente (= il "cavallo-battistrada").

Il primo cavallo che oltrepassa la linea grigia della partenza / traguardo, viene piazzato sulla corrispondente casella rotonda accanto alla tabella delle quote e viene rimossa la sua carta-cavallo. Stesso procedimento con il secondo cavallo che taglia il traguardo. Non appena il terzo cavallo oltrepassa il traguardo la corsa termina *immediatamente*. Il cavallo che al momento si trova in *ultima* posizione, viene collocato sulla relativa casella rotonda alla destra della tabella delle quote.

Si procede con il pagamento delle scommesse.

3. Corsa

I giocatori si alternano a tirare il dado e a muovere in avanti i cavalli

Non è possibile muovere un cavallo già mosso fino a che tutti gli altri non abbiano compiuto il loro movimento

Il giocatore di turno deve muovere un cavallo

I cavalli possono essere mossi soltanto sulle caselle libere



(Albino deve avanzare di 6 caselle; dato che le ultime due sono già occupate, muove soltanto di 4)

Il primo cavallo che raggiunge la casella 18, ottiene il segnalino "Battistrada"

Primo cavallo	→	
Secondo cavallo	→	
Terzo cavallo	→	
Ultimo cavallo	→	

4. Il pagamento delle scommesse

Dapprima si conteggia il numero totale di scommesse effettuate sul cavallo vincitore: ogni gettone da 1 sul riquadro scommesse conta come *una* scommessa e ogni gettone da 2 conta come *due* scommesse.

Di seguito sulla tabella delle quote si legge l'importo stampato sulla colonna in corrispondenza del numero di scommesse effettuate. Questo importo di denaro viene liquidato dalla Banca ad ogni giocatore che ha piazzato un gettone da 1 sul cavallo vincitore. I giocatori che invece hanno piazzato il gettone da 2, ricevono il *doppio* di questo importo.

Immediatamente dopo, alla stessa maniera, anche le quote dei cavalli piazzati secondo e terzo, vengono calcolate e liquidate.

Inoltre, tutti i giocatori che hanno piazzato gettoni scommessa da 1 e da 2 sul cavallo "Battistrada", ricevono in *aggiunta* rispettivamente 100£ oppure 200£.

Infine tutti i giocatori che hanno piazzato gettoni scommessa da 1 e da 2 sul cavallo arrivato ultimo, devono *versare* alla Banca rispettivamente 100£ oppure 200£. *

Per ultimo ciascun giocatore riprende i propri gettoni dal tabellone di gioco e li dispone nuovamente davanti a se.

Esempio:

- Il giocatore A è l'unico ad aver scommesso un gettone da 2 sul cavallo vincente (= 2 scommesse):
>> A riceve 700£ (= 2 x 350)
- Sul cavallo secondo il giocatore B ha piazzato un gettone da 2, i giocatori A e C un gettone da 1 ciascuno (= 4 scommesse):
>> B riceve 300£, A e C ricevono ciascuno 150£
- Il giocatore C è inoltre l'unico ad aver scommesso un gettone da 1 sul cavallo piazzatosi terzo (= 1 scommessa):
>> C riceve 250£
- Il cavallo arrivato secondo è inoltre anche il cavallo "Battistrada":
>> B riceve 200£, A e C ricevono ciascuno 100£
- Sul cavallo arrivato per ultimo, il giocatore C ha piazzato un gettone da 2, il giocatore D uno da 1:
>> C versa 200£ e D 100£

4. Pagamento

1.) Primo



2.) Secondo



3.) Terzo



4.) Battistrada



5.) Ultimo



1 = 1 scommessa

2 = 2 scommesse

* Un giocatore versa al massimo per quanto dispone; niente oppure un importo minore di quello dovuto.

1	500	150	250	200	1
2	250	200	150	100	1
3					

(Per 5 scommesse, oppure più, conta sempre l'ultima colonna)

La corsa successiva

- Tutte le carte-cavallo utilizzate vengono eliminate dal gioco (riporle all'interno della scatola).
- I cavalli vengono nuovamente disposti accanto al tabellone di gioco, pronti per essere riutilizzati.
- Subito dopo si riparte come descritto nella procedura "Preparazione della corsa".
- Il giocatore che possiede più denaro inizia la fase delle scommesse. *

Attenzione: I pagamenti della terza corsa sono raddoppiati! (Nell'esempio precedente il giocatore C riceverebbe quindi 300€ per il secondo – e 500€ per il terzo piazzato come 200€ per il cavallo "Battistrada" – inoltre dovrebbe versare 400€ per aver scommesso su cavallo classificatosi ultimo.)

La partita termina dopo la terza corsa. Colui che possiede la maggior quantità di denaro, è il vincitore.

VARIANTE DI GIOCO

Questa variante è consigliata per le partite con 2 – 4 giocatori. Tutte le regole citate fino ad ora restano invariate, con la seguente aggiunta: Ciascun giocatore riceve all'inizio anche il gettone scommessa del proprio colore con lo zero. Tutti i gettoni restano *coperti* e anche – durante i quattro round delle scommesse – vengono piazzati *coperti* (!) Una volta che un gettone viene piazzato, non può più essere guardato.

I gettoni restano coperti fino al termine di ciascuna gara. I gettoni con lo zero vengono restituiti al loro proprietario; essi servono esclusivamente per bluffare e confondere gli avversari. Il pagamento delle scommesse prosegue invece come al solito.

Se avete da porre domande, avanzare critiche oppure dare suggerimenti per questo gioco, scrivetecei oppure contattateci ai seguenti indirizzi:

**Alea, casella postale 1150, D-83233 Bernau,
Telefono: 08051 – 970721; Fax 970722,
E-mail: info@aleaspiele.de**



Traduzione curata da Michele Mura (michelemura@libero.it)
La Tana dei Goblin (www.goblins.net)

La corsa successiva

- Eliminare dal gioco le carte-cavallo
- Piazzare i cavalli vicino al tabellone di gioco
- Ricominciare dalla fase "Preparazione"

** Nel caso due o più giocatori siano pari, risolvere la situazione estraendo a sorte tra questi giocatori.*

Colui che dopo 3 corse ha la maggior quantità di denaro è il vincitore

VARIANTE

Particolarmente interessante per 2 – 4 giocatori

Si utilizzano anche i gettoni scommessa con lo zero

Tutti i gettoni vengono piazzati coperti

I gettoni vengono scoperti soltanto al termine della gara; quelli con lo zero non hanno alcun effetto sul gioco

