

Winner's Circle

PREPARAZIONE

1. Ogni giocatore prende 4 Segnalini Scommessa di un colore (1x"0", 2x"1", 1x"2").
2. Mescolare coperte le 28 Carte Cavallo e disporle in una pila accanto al tabellone.
3. Determinare casualmente il primo giocatore.

RIEPILOGO DEL TURNO (1 turno = 1 corsa; effettuare 3 corse a partita)

1. Entrata nelle gabbie di partenza

1. Pescare la Carta Cavallo in cima alla pila e piazzarla scoperta nella gabbia 1 (bianco). Piazzare il Cavallo dello stesso colore nel corrispondente spazio retrostante la linea di partenza.
2. Ripetere in sequenza finché ad ogni gabbia è assegnata 1 Carta Cavallo e il corrispondente Cavallo è sul tabellone (7 Cavalli in totale).
3. Piazzare il Segnalino Battistrada nello spazio "18" del percorso.

2. Piazzamento delle scommesse

Cominciando dal primo giocatore e in senso orario, nel proprio turno il giocatore piazza 1 Segnalino Scommessa coperto nell'Area Scommesse di un Cavallo a sua scelta. Proseguire finché tutti i Segnalini Scommessa sono piazzati. **Nota:** un giocatore può piazzare solo 1 scommessa per Cavallo.

3. Corsa

- ◆ Cominciando dal primo giocatore e in senso orario, nel proprio turno il giocatore tira il dado e muove un Cavallo a sua scelta del numero di spazi indicato sulla rispettiva Carta Cavallo corrispondente al simbolo ottenuto. Girare coperta la Carta Cavallo per indicare che quel Cavallo è stato mosso (non potrà essere mosso nuovamente finché tutti gli altri Cavalli non sono stati mossi).
- ◆ Solo 1 Cavallo può occupare uno spazio: se il suo movimento terminerebbe in uno spazio occupato, il Cavallo viene piazzato invece nel primo spazio libero retrostante lo spazio occupato (il Cavallo potrebbe anche non muoversi).
- ◆ Quando tutti i Cavalli sono stati mossi, rigirare scoperte le Carte Cavallo e il giocatore di turno può scegliere un qualsiasi Cavallo.
- ◆ Piazzare il Segnalino Battistrada nell'Area Scommesse del primo Cavallo che raggiunge lo spazio "18".
- ◆ Appena un Cavallo oltrepassa la linea di arrivo, posizionarlo nel corrispondente spazio ("1", "2" o "3") accanto alla Tabella delle Quote. Dopo l'arrivo del 3° Cavallo,

mettere il Cavallo attualmente in ultima posizione nello spazio "7" all'altro lato della tabella.

4. Pagamento delle scommesse

Nota: un segnalino "2" vale 2 scommesse sia per i conteggi che per i pagamenti.

1. Sommare le scommesse effettuate per ogni Cavallo che ha terminato la corsa (1°, 2° e 3°) e determinare l'importo del pagamento dalla Tabella delle Quote. Ogni giocatore che ha scommesso su quei Cavalli riceve il corrispettivo importo per ogni scommessa.
2. Ogni giocatore che ha scommesso sul Cavallo premiato col Segnalino Battistrada riceve 100 \$ per ogni scommessa piazzata su quel Cavallo. **Nota:** l'importo è pagato a prescindere che il Cavallo abbia terminato la corsa.
3. Ogni giocatore che ha scommesso sul Cavallo ultimo classificato paga 100 \$ per ogni scommessa che ha piazzato su quel Cavallo. **Nota:** un giocatore deve pagare tutto quello che possiede nel caso non coprisse l'importo totale.

Preparazione nuova corsa

Scartare tutte le Carte Cavallo della corsa conclusa, riprendere i propri Segnalini Scommessa e ripetere le fasi da 1 a 4 con le seguenti modifiche:

1. il giocatore attualmente più ricco è il primo giocatore;
2. i pagamenti per la 3^ corsa sono raddoppiati.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo i pagamenti alla fine della 3^ corsa. Il vincitore è il giocatore con più soldi.

VARIANTI

- ◆ Scommesse scoperte: i giocatori piazzano i Segnalini Scommessa scoperti (i Segnalini Scommessa "0" non vengono usati).
- ◆ Scommesse multiple: i giocatori possono scommettere più di una volta su un Cavallo.
- ◆ Royal Turf: nella fase 1, mettere da parte le Carte Cavallo pescate con lo stesso primo numero di movimento (testa di Cavallo) di ogni Carta Cavallo già posizionata nelle gabbie e pescarne un'altra. Continuare a pescare finché le 7 gabbie sono occupate da differenti tipi di Cavallo. Rimescolare nella pila tutte le carte scartate.
- ◆ Circuito affollato: tutti i Cavalli partono dallo spazio "36" e più Cavalli possono occupare lo stesso spazio.
- ◆ Pagamenti alternativi: nella fase 4, contare il numero di Segnalini Scommessa e non il numero di scommesse (un giocatore col "2" riceve il doppio della quota, un giocatore con "0" non riceve nulla).