

BOOKMAKER

Per 3 - 9 giocatori

Da 12 anni in su

Durata 45 minuti

Contenuto:



1 mazzo di carte per un totale di 80 carte corsa (in quattro colori) numerate per ciascun colore in due serie dall'1 al 10



2 carte jolly



4 segnalini cavallo (in quattro colori)



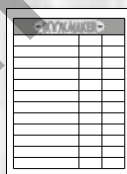
1 tabellone



480 Banconote



16 segnalini in legno (4 per colore)



2 blocchi note



2 lavagnette cancellabili

2 pennarelli

2 matite

Obiettivo del gioco

Alla fine del programma di corse, durante il quale i giocatori si alternano nel ruolo di allibratori (Bookmaker) e scommettitori, vince il giocatore che ha guadagnato più soldi.

Preparazione

All'inizio della partita si decide il programma di corse.

Il numero di corse che saranno disputate dovrà essere tale che tutti i giocatori abbiano uguali possibilità di assumere il ruolo di bookmaker.

Quindi viene posizionato il tabellone di gioco al centro del tavolo in una posizione equidistante in modo che possa essere facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. A questo punto possono essere posizionati i segnalini cavallo sul tabellone di gioco nello spazio dov'è disegnata la griglia di partenza.

Infine viene assegnata ad ogni giocatore la somma di 1.000,00 dollari nei tagli che uno preferisce.

Svolgimento del gioco

Ogni corsa si svolge in due fasi:

- A) le scommesse
- B) la corsa

Le scommesse

Nella fase delle scommesse si stabilisce quali giocatori dovranno assumere il ruolo di bookmaker.

Per ogni corsa ci saranno due bookmaker.

Nella prima corsa il ruolo di bookmaker sarà svolto dal giocatore più anziano e dal giocatore alla sua sinistra e poi nelle altre corse i giocatori si alterneranno in senso orario.

Nelle partite con meno di 4 giocatori verrà scelto soltanto un bookmaker per corsa.

Per prima cosa viene mischiato il mazzo di 80 carte, con l'esclusione delle carte jolly, che vengono solo utilizzate nella corsa Jolly. Il primo bookmaker dispone 4 carte corsa scoperte sul tabellone nello spazio corrispondente in modo che tutti possano vederle e distribuisce 4 carte corsa coperte a ciascun giocatore, inclusi gli stessi bookmaker.

Nelle partite con meno di 4 giocatori l'unico bookmaker riceve 6 carte invece di 4.

Le carte ricevute da ciascun giocatore rappresentano informazioni riservate sui cavalli in corsa, mentre quelle sul tabellone di gioco rappresentano informazioni pubbliche.

Ogni giocatore guarda le carte ricevute e le tiene in mano senza farle vedere agli altri.

I due bookmaker dopo aver visto le proprie carte se ne scambiano due tra loro (ovviamente questo non avviene nelle partite con meno di 4 giocatori in cui c'è un solo bookmaker).

A questo punto quindi ogni giocatore avrà visto le proprie quattro carte più le quattro carte scoperte sulla plancia, per un totale di otto carte, mentre i due bookmaker avranno visto anche due delle carte ricevute dall'altro bookmaker per un totale di dieci carte.

(Nelle partite con meno di 4 giocatori l'unico bookmaker vede le proprie sei carte più le quattro carte scoperte sempre per un totale di dieci carte).

Il mazzo con le carte rimanenti viene adesso posto al centro del tavolo.

Importante: Poiché solo queste carte saranno utilizzate per la corsa, è evidente che più carte di un colore si trovano tra quelle distribuite ai giocatori o scoperte a terra meno probabilità avrà quel cavallo di vincere la corsa.

Decidere le quotazioni

A questo punto ciascuno dei due bookmaker decide in segreto le quotazioni che intende attribuire a ciascuno dei quattro cavalli e le indica sulla lavagna a sua disposizione.

Se un cavallo viene dato a 3 vuol dire che in caso di vittoria di quel cavallo il giocatore che ha puntato su di lui vincerà tre volte la posta oltre alla restituzione della puntata.

(Es. se ha puntato 10 dollari dovrà essergli restituita la posta di 10 dollari e pagata la vincita di 30 dollari per un totale di 40 dollari).

I bookmaker possono decidere liberamente le quotazioni di ciascuno dei quattro cavalli ma nessun cavallo può avere in partenza una quotazione inferiore ad 1 e la somma delle quattro quotazioni non dovrà mai essere inferiore a 10.

(Es. due cavalli a 3 e due cavalli a 2 oppure un cavallo a 1 e tre cavalli a 3).

I bookmaker scoprono ed espongono contemporaneamente le lavagnette con le rispettive quotazioni rendendole pubbliche.

BOOKMAKER			
	1:2		1:2
	1:3		1:3

Fate la vostra puntata

A questo punto i giocatori possono scommettere con l'uno e/o l'altro bookmaker puntando sui cavalli che preferiscono. Scommettere è obbligatorio e ogni giocatore dovrà effettuare almeno una puntata.

Anche i bookmaker **possono** scommettere su uno o più cavalli con l'altro bookmaker ma, a differenza degli altri giocatori, non sono obbligati a farlo.

La puntata minima è di 10 dollari ma i bookmaker possono accettare puntate più alte se vogliono.

I bookmaker non possono rifiutare le scommesse e non possono abbassare la quotazione di un cavallo se non hanno ricevuto almeno una puntata su quel cavallo. Solo dopo aver ricevuto almeno una puntata su un cavallo, i bookmaker potranno decidere di non accettare altre puntate su quello stesso cavallo riducendo la sua quotazione a 0. In ogni caso nel momento in cui una quotazione viene abbassata, dovrà essere aumentata obbligatoriamente la quotazione di un altro cavallo in modo che la somma delle quotazioni non scenda mai al di sotto di 10.

BOOKMAKER		
Francesco	10\$:2	Blu
Anna	30\$:2	Giallo
Vittoria	20\$:2	Giallo
Pippo	50\$:3	Rosso
Antonio	40\$:3	Verde

(Es. se un bookmaker ha dato due cavalli a 3 e due cavalli a 2, dopo aver ricevuto una puntata su un cavallo da lui dato a 3, può abbassare la sua quotazione a 2 ma in questo caso dovrà aumentare almeno a 3 la quotazione su di uno dei due cavalli dati a 2).

Nel caso che due giocatori scommettano contemporaneamente sullo stesso cavallo con lo stesso bookmaker e quest'ultimo non voglia accettare entrambe le scommesse, dovrà dare la precedenza al giocatore più vicino alla sua sinistra e poi, dopo aver accettato tale scommessa, potrà cambiare la quotazione.

I bookmaker incassano le somme puntate dai giocatori e riportano sul proprio blocchetto il nome dello scommettitore, la puntata, il colore e la quotazione del cavallo puntato.

La fase delle scommesse termina quando tutti i giocatori dichiarano che non intendono effettuare puntate. A questo punto ha luogo la corsa.

La Corsa

Il primo bookmaker prende il mazzo delle carte rimaste, scopre la prima carta e fa avanzare di una lunghezza lungo il percorso il segnalino del cavallo del colore corrispondente a quello della carta scoperta. Poi scopre una dopo l'altra le altre carte facendo avanzare ogni volta i cavalli dei colori corrispondenti finché uno dei cavalli non raggiunge il traguardo corrispondente alla casella 10, vincendo così la corsa.

A questo punto i giocatori che hanno puntato sul cavallo vincente incasseranno le vincite a loro spettanti.

Terminata la prima corsa si procede alla seconda corsa che inizia con una nuova fase di scommesse in cui il ruolo di bookmaker viene assunto dai due giocatori alla sinistra dei precedenti bookmaker.



Al termine del programma di corse prestabilito il giocatore che ha guadagnato più soldi vince la partita.

In qualsiasi momento della partita un giocatore può farsi prestare denaro dalla banca ma alla fine del gioco, prima del conteggio finale dei soldi, dovrà restituirlo alla banca maggiorato del 10% di interesse.

Se un bookmaker non è in grado di pagare le vincite deve prendere in prestito dalla banca il denaro necessario per onorare i pagamenti.

Scommesse durante la corsa (regola opzionale)

I bookmaker, se vogliono, possono proporre e accettare scommesse anche durante la corsa.

Il Brocco (regola opzionale)

All'inizio del gioco i giocatori possono decidere di togliere una carta dal mazzo di carte della corsa e metterla da parte coperta in modo che nessuno possa vederla. E' evidente che il cavallo del colore corrispondente a quello della carta avrà un leggero svantaggio rispetto agli altri e sarà quindi definito "il Brocco".

Alla fine del gioco prima di conteggiare i soldi guadagnati, ciascun giocatore dovrà puntare 10 dollari mettendoli al centro del tavolo e scrivere in segreto su un bigliettino il colore del cavallo che secondo lui è il Brocco. Il giocatore che indovinerà il Brocco prenderà tutti i soldi delle puntate. Nel caso che più di un giocatore indovini il Brocco la vincita verrà divisa in parti uguali e l'eventuale resto verrà versato alla banca. Nel caso che nessun giocatore indovini il Brocco tutti i soldi delle puntate saranno versati alla banca.

Corse speciali opzionali:

All'inizio del gioco i giocatori possono decidere di inserire nel programma di corse delle corse speciali:

- la corsa Jolly
- la corsa al Trotto
- la corsa Jolly - Trotto

La Corsa Jolly

Richiede due carte speciali Jolly.

All'inizio della corsa, dopo aver disposto le 4 carte scoperte al centro del tavolo e prima di distribuire le carte ai giocatori, si aggiungono al mazzo di 80 carte due carte speciali Jolly.

Durante la corsa, se si scopre la carta jolly, questa assume il colore della carta scoperta subito prima e farà avanzare di un'altra lunghezza lo stesso cavallo. Allo stesso modo se la carta jolly si trova in mano ad un giocatore, può essere da questi giocata subito dopo che è stata scoperta una carta dal mazzo, per far avanzare di un'altra lunghezza il cavallo che ha appena mosso.

La Corsa Trotto

Si aggiungono al gioco 16 segnalini (4 per ciascun colore).

Prima che i bookmaker decidano le quotazioni, il primo bookmaker pesca quattro carte dal mazzo della corsa (in caso vengano scoperte due carte uguali per numero e per colore il bookmaker ne pescherà un'altra in sostituzione).

Per ciascuna carta pescata il bookmaker piazzerà un segnalino del colore corrispondente sulla casella del percorso recante lo stesso numero della carta pescata. Subito dopo le carte vengono rimesse nel mazzo della corsa che verrà nuovamente mischiato.

Durante la corsa ogni segnalino indica il rischio che il cavallo del colore corrispondente possa rompere l'andatura nel punto del percorso corrispondente al numero indicato sulla carta. Se il cavallo del colore del segnalino raggiungerà quel punto del percorso con una carta recante lo stesso numero di quella del percorso romperà l'andatura e sarà immediatamente squalificato.

(Es. se prima della corsa viene piazzato un segnalino rosso sulla casella del percorso recante il n.3, il cavallo rosso romperà l'andatura e sarà squalificato se quando si trova sulla casella 2 del percorso viene scoperta una carta rossa recante il n.3).

La Corsa Trotto-Jolly

Per questa speciale corsa si applicano sia le regole della Corsa Jolly che quelle della Corsa Trotto qui sopra riportate.

.....

Ringrazio mio fratello Massimo De Carolis e gli amici Renato Benvenuto, Giuseppe D'Avanzo, Francesco Porzio, Giuseppe Russo, Sandra Tizzani e Gino Trucillo per tutte le indimenticabili notti natalizie passate a giocare insieme e perché senza di loro questo gioco non avrebbe mai visto la luce.

Giochi Uniti

Un gioco di Giuseppe De Carolis
Grafica e impaginazione Giuseppe Masone
Illustrazione di copertina Christophe Swal
Illustrazioni e disegni di Christophe Swal e Salvatore Russo
Revisione Giuliana Santamaria
Produzione Silvio Negri-Clementi

Bookmaker è un gioco pubblicato in Italia da Giochi Uniti srl

Via S. Anna dei Lombardi, 36 - Napoli 80134 Italy - Tel 081-193.233.92.

Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@giochiuniti.it.

Giochi Uniti è un © & TM 2012. Giochi Uniti srl. Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi produzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. Tutti i personaggi presenti in questo gioco sono immaginari.

Attenzione: Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi: contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.