

Winner's Circle (Royal Turf)

Reiner Knizia

Játékoszám: 2 - 6

Ajánlott kor: 10 év fölött

Időtartam: 45+ perc

Man O'War, Seabiscuit, Citation, Secretariat - az elmúlt száz év leghíresebb versenylovai összegyűltek egy lóversenypályán, hogy eldöntsék, ki minden idők legjobbja. A korok paripái felsorakoznak a startvonalnál, a rajongók elkezdik saját kedvenceiket buzdítani és a zsokékat sürgetik, a lovak pedig az eddig ismert sikerüknél is nagyobb dicsőség kivívására készülnek. És milyen dicsőség jut a rajongóknak? A tudat, hogy a győztesre fogadtak - nem beszélve a jól fizető nyertes tétről.

A játék leírása

Három futamból áll egy teljes játék a Winner's Circle-ben. Minden futamban a játékosok elhelyezik a tétjeiket a hét versenyző lóra, kedvenceiket segíteni próbálják, illetve megzavarják más lovak zsokéit. Ha a három futam véget ér az a játékos a győztes, akinek a fogadásai a legjobban fizettek.

Tartozékok

- 1 tábla, rajta a versenypályával, a kifizetési táblázattal és a hét fogadási területtel
- 7 ló (szürke, fehér, bézs, karamel, vörösbarna, sötétbarna és fekete színben)
- 28 lókártya
- 24 fogadójelölő (4 minden színben 0, 1, 1 és 2 értékben)
- 6 színes jelölő (a játékosok megkülönböztetésére)
- 1 iramjelölő (fehér \$100-os egy lóval)
- pénzjelölők (19 db. \$50, 48 db. \$100, 21 db. \$500)
- 1 speciális kocka (3 oldalán lófej, 1 oldalán zsokésapka, 1 oldalán nyereg és 1 oldalán patkó)

1. Előkészületek

Rakjuk a játéktáblát az asztal közepére, mellé a hét versenylovat, a kockát, a iramjelölőt és a pénzjelölőket. Keverjük meg a 28 lókártyát és rakjuk ezt is a tábla mellé az adatoldalukkal lefelé.

Minden játékos választ magának egy színt, az ezeknek megfelelő színjelölőket tegyék közvetlen maguk elé az azonosításhoz és vegyék el ugyanebben a színben a fogadójelölőket (a két 1-est és egy 2-est). *(Megjegyzés: A 0-ás jelölőt csak egy, a játék végén található variáns alkalmazásakor használják a játékosok.)*

2. Játékmenet

Mind a három futam a következő lépésekből áll:

- **Kapukba állás:** A játékosok megismerik az adott futamban résztvevő lovakat.
- **Fogadási tét megtevése:** A lovak erősségeit megismerve a játékosok három lóra megteszik a tétjeiket.
- **Verseny:** A kolomp megszólal, a lovak elrajtolnak, a tömeg kiabálva biztatja kedvenceit.
- **Kifizetés:** A győztes lovakra tevő játékosok begyűjtik a jutalmakat, míg mások méltatlankodva tépik szét fogadójegyeiket.

3. Kapukba állás

Rakjuk az iramjelölőt a 18-as mezőre a pályán. A következő módon határozzuk meg az induló hét versenylovat: Húzzuk fel a lókártya legfelső lapját és helyezzük az első fogadóhelyre a táblán (1-es kapu, a mellékelt képen látható); a kapu színével azonos színű lovat pedig az első üres helyre a szürke rajt/cél vonal mögé, a 36-os mezőre. Húzzuk fel a második lókártyát a húzópakliról és helyezzük a 2-es kapura és tegyük hozzáillő színű lovat a 35-ös mezőre. Folytassuk így tovább a húzást és lehelyezéseket, amíg minden kapu meg nem telik és a 7 versenyló fel nem sorakozott a 30-tól 36-ig lévő mezőkön. *(Megjegyzés: Az egy futamban induló lovak (vágótávo vagy kitaró) szélesebb változatosságának biztosítására érdemes kipróbálni a Royal Turf játékváltozatot a szabálykönyv végén.)*

4. Fogadási tétek megtétele

Az első futamnál válasszuk ki véletlenszerűen a kezdő tétet megrakó játékost! Ő ezután elhelyezi az egyik fogadójelölőjét számmal felfelé a hét fogadóhely egyikére, ahogy a képen is látható. Ez a fogadójelölő egy "helyre fogadást" jelent, azaz a játékos úgy gondolja, hogy a megtett ló az első háromban fog végezni. Az óramutató járásának megfelelően a következő játékosok is megteszik egy-egy tétjüket. A tétakaszt még kétszer megismételjük. Minden játékos egy lóra csak egy fogadójelölőjét helyezheti el, azaz a három jelölőjét három különböző lóra kell tennie. A játékosok elhelyezhetik jelölőiket olyan lovon is, amin már van másik játékosnak fogadójelölője.

A második, illetve harmadik futam esetén a legtöbb pénzzel rendelkező játékos rakja le a kezdő tétet. Egyenlőség esetén véletlenszerűen válasszunk kezdő tétet elhelyezőt közülük.

5. Verseny

A verseny elindításához az első tétet tevő játékos dob a kockával. A dobott szimbólum alapján bármely lóval annyit léphet, amennyi az általa választott lókarttyán a dobott szimbólum mellett szerepel. (Nem felejtve el, hogy a kártyához tartozó kapu színe megegyezzen a ló színével.) Fordítsuk meg ezután ezt a lókarttyát jelezve, hogy ez a ló már mozgott. Ez a ló addig nem mozoghat újra, míg az összes többi ló nem lépett. Az óramutató járása szerint a következő játékos dob a kockával, kiválaszt egy még nem megfordított lókarttyával rendelkező kaput és a szimbólum szerint mozgatja a hozzá tartozó lovat. Ha minden ló mozgott egyszer, fordítsuk mindegyik lókarttyát vissza az adatokat mutató oldalára, majd a következő játékos dob a kockával és választ bármelyik ló közül.

Tehát a körödben választanod kell egy még nem lefordított lókarttyát és mozgatnod kell a hozzá tartozó lovat - nem passzolhatsz! Egy mezőn csak egy versenyló állhat. Ha egy ló mozgása egy már foglalt mezőn végződné, akkor arra mezőre kell helyezni, ami ezen mező előtti első üres hely (lásd a képen). Szélsőséges esetben, főként a verseny startjánál, elképzelhető, hogy egy ló egyáltalán ne tudjon mozogni, mert minden mező foglalt előtte. Ebben az esetben is kiválasztható ez a ló, meg kell fordítani a kártyáját, jelezve, hogy volt már választva, akkor is ha vágülis nem tudott lépni.

Az első ló, amelyik eléri vagy áthalad a 18-as mezőn, az lesz az iramot diktáló paripa és további \$100 fizet tétenként. Ennek a megjegyzésére az iramjelölőt tegyük ezen ló fogadómezőjére.

Rakjuk az első lovat, amelyik először halad át a célvonalon a fizetési táblázat "1-Win" (győztes) mezőjére. Illetve vegyük le a hozzá tartozó lókarttyát a tábláról. A másodiknak, illetve harmadiknak beérő lóval hasonlóan cselekedjünk. Rakjuk őket a "2-Place" (második) és "3-Show" (harmadik) helyekre és kártyájukat vegyük le a tábláról. Ahogy a harmadik ló is áthaladt a célvonalon, a verseny véget ér. Az utolsó helyen álló lovat tegyük a fizetési táblázat jobb oldalán levő "7"-es helyre. Most jött el az ideje a jutalmazásnak!

6. Kifizetés

A fizetési táblázat a játéktér közepén helyezkedik el. A győztes tétek meghatározásához először a fogadójelölők számát nézzük meg a három győztes ló esetében: minden egyes 1-es fogadójelölő egy tétnek, minden 2-es fogadójelölő két tétnek számít. Ezek után nézzünk meg egy sort (Win, Place, Show) a táblázatban és haladjunk benne addig, amíg el nem érjük a tétek összegének megfelelő oszlopot. Az itt található összeg jelenti mennyit ér egy tét ezen a lovon. Minden játékos, aki 1-es fogadójelölőt rakott erre a lóra megkapja ezt az összeget és minden 2-es fogadójelölőt tevő játékos megkapja ennek az összegnek a dupláját a banktól.

Ha az iramot diktáló ló a három győztes között van, minden játékos, aki 1-es fogadójelölőt rakott rá kap pluszban \$100-t, minden 2-es fogadójelölőt rakott játékos pedig \$200-t.

Minden játékos, aki fogadott az utolsó helyen végzett lóra (aki jelenleg a 7-es mezőn áll a fogadási táblázat mellett) fizet a banknak 1-es fogadójelölő esetén \$100-t, 2-es fogadójelölő esetén pedig \$200-t. Aki nem rendelkezik elegendő pénzzel, az az összes pénzét befizeti.

A fogadójelölőket visszaveszik a játékosok, illetve elrakjuk a még a táblán szereplő lókarttyákat. Ha ez az első vagy második futam volt, akkor ismét a 3. fázis következik a "Kapukba állás".

A harmadik futamban minden kifizetés, illetve a bankba fizetés duplázódik. A harmadik futam kifizetései és befizetései végén, az a játékos lesz a győztes, aki a legtöbb pénzzel rendelkezik.

7. Variációk

Rejtett tétek: Ez a variáció különösen 2-4 játékos esetén ajánlott. Ugyanazok a szabályok érvényesek, mint az alapjátékban, a következők kivételével: Minden játékos mind a 4 fogadójelölőjét magához veszi (0, 1, 1, és 2) a saját színében. A fogadási tétek megtétele fázis négy körig tart majd és a játékosok a fogadójelölőiket számmal lefelé teszik le az egyes kapukhoz. (A játékosok bármikor megnézhetik a játék folyamán a lefordított fogadójelölőiket.) A fogadójelölők a futam végéig lefordítva maradnak, ami után megfordítva őket meghatározhatók az egyes lovakra tett fogadások. A 0-ás

fogadójelölő nincs hatással a kifizetésekre, csupán csak blöffölésre való.

Royal Turf: A klasszikus Reiner Knizia játék rajongóinak a következő variációt ajánljuk: Amikor az egyes futamok előtt felhúzzuk a lókarttyákat, rakjuk félre azokat, amiken ugyanaz az elsődleges mozgási érték (a szám, ami a lófej mellett van a kártyán) szerepel, amilyenek már eddig az egyes kapukhoz tettünk és húzzunk helyettük másikat. Húzzuk addig a kártyákat, amíg mind a hét kapuhoz más értékkel mozgó versenyló kerül. Ezután keverjük hozzá a félretett lókarttyákat a megmaradt húzópaklihoz.

Zsúfolt mező: Ebben a verzióban több versenyló is elfoglalhat egy adott mezőt egyszerre. Ráadásul, minden ló a startmezőn kezd (36-os mező).

Alternatív kifizetés: Egy kicsit finomított kifizetési variációhoz kövessük az alábbiakat: Amikor a téteknek megfelelő oszlopot keressük a kifizetési táblázatban, az adott lovon levő fogadójelölők darabszáma szerint tegyük és ne a fogadójelölők számának összege szerint válasszunk. (Azaz, a 2-es fogadójelölő ugyanúgy 1-nek számít, mint az 1-es.)
Megjegyzés: Ha ezen variáció mellett a rejtett tétek variációt is használjátok, akkor a 0-ás fogadójelölőt is egynek kell számítani. Kifizetés azonban nem változik, aki 1-es fogadójelölőt tett a lóra az a táblázatban jelölt értéket, aki 2-es fogadójelölőt tett az a dupláját kapja, aki 0-ást, az pedig nem kap semmit.

Tervező: Reiner Knizia

Szerkesztők: W. Eric Marint és David K. Hurd

Grafika: William O'Connor

Grafika szerkesztő: Lawrence Whalen Jr.

Fordítás: Simulacrum

© 2005 Face 2 Face Games,
36 The Arcade
65 Weybosset Street
Providence, RI 02903
www.face2facegames.com