



Un gioco di
**Jean-Christophe
& Célestine Bouvier**



REGOLAMENTO

Traduzione di Sergio Raccampo

1.1



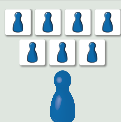
SCOPO DEL GIOCO

I giocatori di **TICKET GAGNANT** sono scommettitori alle corse di cavalli. Dopo aver esaminato le **carte movimento** ricevute prima di ogni corsa del meeting, faranno un pronostico sul cavallo o sui cavalli che ritengono che possano arrivare tra i primi tre. Giocando le loro carte movimento, i **giocatori muoveranno** i cavalli cercando di far primeggiare quelli da loro scelti per guadagnare punti in base alle loro previsioni. Occorre ottenere più punti degli altri giocatori per vincere la partita.



PREPARAZIONE

Di seguito viene spiegato come preparare una corsa in piano per 6 giocatori
(Per corse ad siepi, trotto e trotto in sella, vedi p.10).



■ Ogni giocatore riceve una **carta pronostico**, 7 **segnalini pronostico** e 1 **segnalino punteggio** del suo colore che posiziona sullo spazio o del segnapunti.

■ Il giocatore andato a cavallo più recentemente prende il **segnalino primo giocatore** e il mazzo di **carte movimento**.



■ I **cavalli** vengono posizionati sui cerchi bianchi tratteggiati della pista senza un ordine particolare.

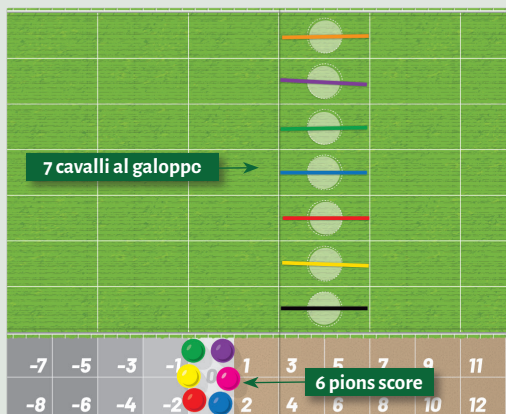
■ Le **carte del fotofinish** vengono posizionate alla fine della pista.

■ I sei **gettoni +50** sono impilati sullo spazio 50 del segnapunti.

I **trottatori con sulky**, gli **siepi** con il loro sostegno e il **fiume** sono messi da parte.



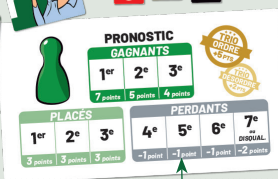
GIOCATORE 2



7 gettoni pronostico

GIOCATORE 1

Gettone 1° giocatore



Carte Movimento

Carta Pronostico

NELLA CONFEZIONE

- 5 sezioni di pista
- 7 cavalli al galoppo
- 7 trottatori con sulky
- 16 supporti (cavalli e siepi)
- 2 siepi
- 1 riviera (ostacolo d'acqua)
- 6 gettoni +50
- 42 gettoni pronostico
- 6 gettoni punteggio
- 6 carte pronostico
- 1 segnalino 1° giocatore
- 45 carte movimento
- 7 carte fotofinish

GIOCATORE 3



GIOCATORE 4



DIREZIONE DELLA CORSA

5 piste assemblate

Carte fotofinish



Tabella Segnapunti

6 gettoni +50

GIOCATORE 6



GIOCATORE 5



NUMERO DI CORSE PER UNA PARTITA

2 giocatori : 4 o 6 corse
3 giocatori : 3 o 6 corse
4 giocatori : 4 o 8 corse

5 giocatori : 5 corse
6 giocatori : 6 corse

1 Il primo giocatore sceglie la disciplina e distribuisce le carte

Il giocatore in possesso del **segnalino primo giocatore** distribuisce ad ogni giocatore in senso orario lo stesso numero di **carte movimento**, da 3 a 7 a scelta.

Quando avrà familiarizzato con le regole base può, prima di distribuire le carte, cambiare disciplina passando al trotto con sulky o al salto. (regole p.10)

2 I giocatori fanno simultaneamente i loro pronostici

Dopo aver esaminato le proprie **carte movimento**, i giocatori pronosticano simultaneamente uno, due o tre cavalli procedendo come segue: posizionano un gettone pronostico, corrispondente al numero e al colore del loro cavallo preferito, negli spazi **PRONOSTIC** (pronostici) della loro **carta pronostico** (solo un gettone per spazio): i gettoni vengono prima posizionati a faccia in giù, poi verranno svelati contemporaneamente da tutti i giocatori prima dell'inizio della gara.

I giocatori, se preferiscono, possono organizzare gare con pronostici segreti. Le carte da stampare sono disponibili per il download sul nostro sito web www.ticket-gagnant.com Nota: è obbligatorio pronosticare almeno un cavallo prima della partenza di ogni gara. *imprimer sont disponibles en téléchargement sur notre site www.ticket-gagnant.com.*

Nota : è obbligatorio pronosticare almeno un cavallo prima della partenza di ogni gara.

Esempi

PRONOSTICI SUI BIGLIETTI PRONOSTICO

PRONOSTIC GAGNANTS

7 **3** **5**

7 points 5 points 4 points

PLACÉS

1^{er} 2^e 3^e

3 points 3 points 3 points

PERDANTS

4^e 5^e 6^e 7^e ou DISQUAL.

-1 point -1 point -1 point -2 points

TRIO ORDRE +5 Pts

TRIO DESORDRE +2 Pts

Il **giocatore rosso** ha pronosticato 3 cavalli, **Nero 7**, **Verde 3** e **Rosso 5** al primo, secondo e terzo posto.

PRONOSTIC GAGNANTS

1 **4** **3^e**

7 points 5 points 4 points

PLACÉS

1^{er} 2^e 3^e

3 points 3 points 3 points

PERDANTS

4^e 5^e 6^e 7^e ou DISQUAL.

-1 point -1 point -1 point -2 points

TRIO ORDRE +5 Pts

TRIO DESORDRE +2 Pts

Il **giocatore verde** ha pronosticato 2 cavalli, **Arancione 1** e **Blu 4** al primo e secondo posto.

PRONOSTIC GAGNANTS

1^{er} **2^e** **2**

7 points 5 points 4 points

PLACÉS

1^{er} 2^e 3^e

3 points 3 points 3 points

PERDANTS

4^e 5^e 6^e 7^e ou DISQUAL.

-1 point -1 point -1 point -2 points

TRIO ORDRE +5 Pts

TRIO DESORDRE +2 Pts

Il **giocatore blu** ha pronosticato 1 solo cavallo **Viola 2** al terzo posto.

È l'inizio della corsa! A turno, partendo dal primo giocatore, i giocatori scelgono una **carta movimento** che collocano a faccia in su sulla pila degli scarti, quindi muovono il cavallo indicato dalla carta: la posizione della carta sulla pila indica la direzione del movimento sulla pista. Quando tutte le **carte movimento** in mano ai giocatori sono state giocate, l'ordine dei cavalli sulla pista determinerà la classifica.

Non è necessario oltrepassare la linea tratteggiata bianca e nera in quanto è l'ordine dei cavalli sulla pista che determina il piazzamento.

Esistono 3 tipi di **carte movimento** :

I Carte con un quadrato numerato di un solo colore :

- indicano uno specifico cavallo per numero di casacca e colore.
- indicano con caselle grigie il numero esatto di caselle di cui il cavallo deve avanzare, arretrare o muoversi lateralmente entro i limiti della pista.

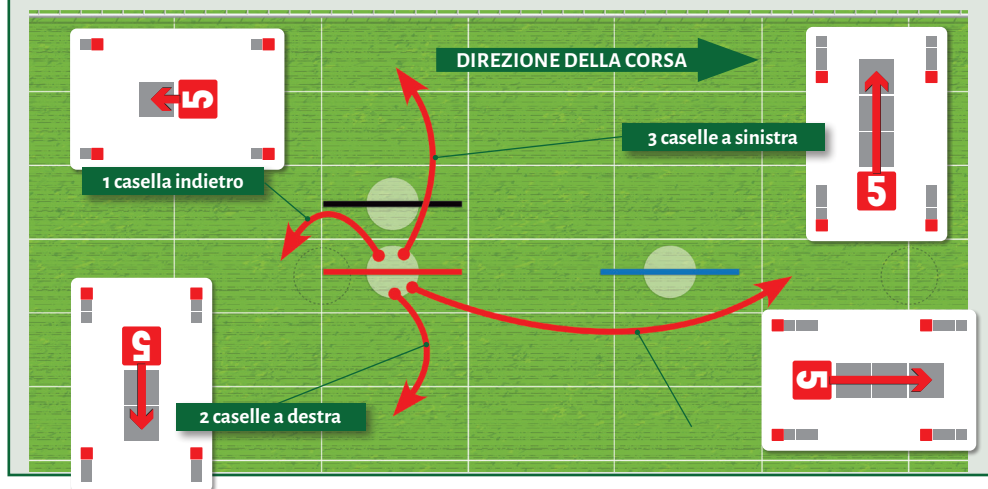
Movimenti più brevi sono consentiti solo se il movimento porta il cavallo fuori dalla pista: in questo caso il movimento viene interrotto sul bordo della mappa.

Nelle corse ad ostacoli e siepi, altre situazioni possono portare a movimenti ridotti (regole p.10).

Un cavallo può passare attraverso uno spazio occupato durante il suo movimento.

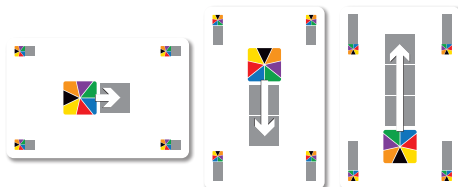
Esempi

ALCUNI POSSIBILI MOVIMENTI DEL CAVALLO ROSSO 5 A SECONDO DELLE CARTE GIOcate E DEL LORO ORIENTAMENTO



II Le Tre Carte Jolly :

- Consentono di muovere un cavallo qualsiasi da uno a 3 caselle nelle 4 direzioni (non in diagonale).

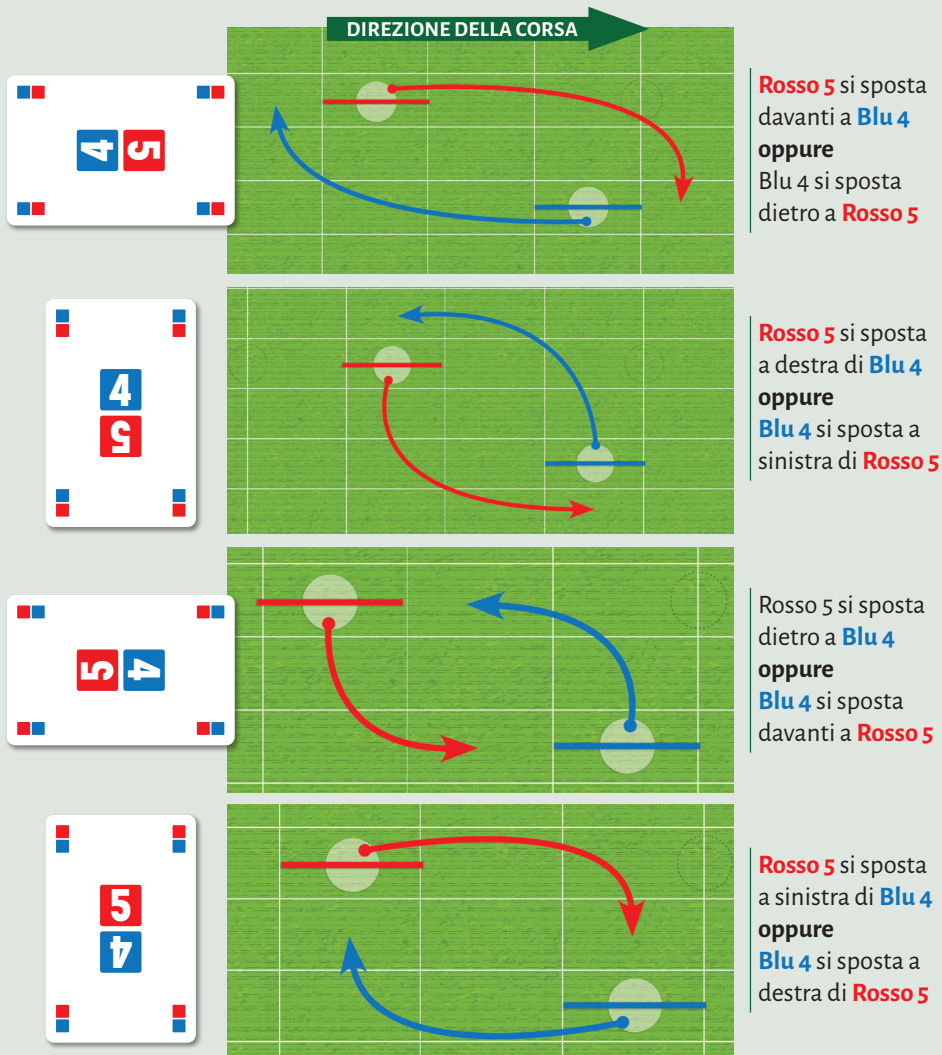


III Carte con due quadrati di colore diverso :

- indicano due specifici cavalli per numero di casacca e colore.
- spostare uno solo dei due cavalli, a scelta del giocatore, su uno spazio adiacente all'altro cavallo che rimane fermo: il cavallo mosso si troverà così davanti, dietro, a destra o a sinistra del cavallo fermo, indipendentemente dalla loro posizione iniziale, sempre entro i limiti della pista.

Esempi

GLI 8 SPOSTAMENTI POSSIBILI CON LA STESSA CARTA



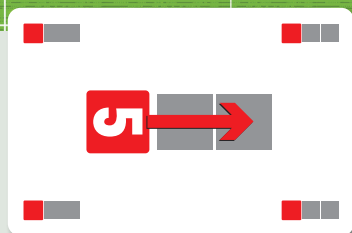
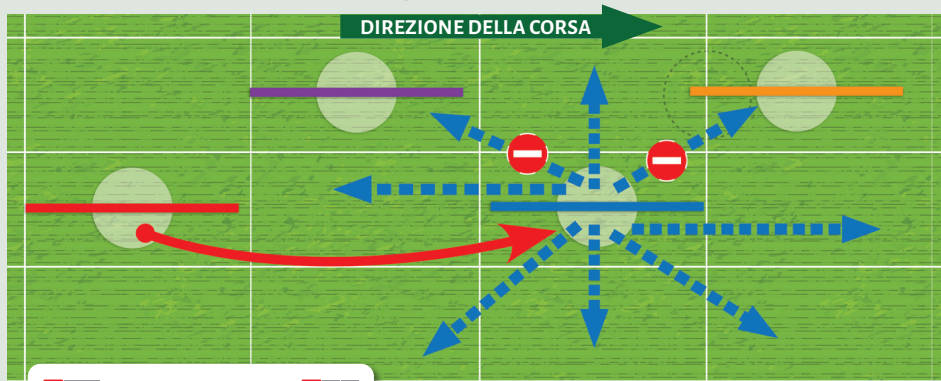
Nota : Se i due cavalli indicati da una carta sono adiacenti (affiancati o uno dietro l'altro) sulla pista, è possibile giocare la carta senza muovere nessuno dei due cavalli.



FINE DEL MOVIMENTO SU UNA CASELLA OCCUPATA

Qualunque sia la carta utilizzata, se un cavallo termina il movimento su una casella già occupata, viene posizionato in quella casella e il giocatore sposta il cavallo che la occupava in una delle 8 caselle libere che stanno intorno.

In questo esempio, avanzando di 2 caselle, il cavallo **Rosso 5** prende il posto del cavallo **Blu 4**: quest'ultimo viene riposizionato in una delle 6 caselle libere intorno in quanto la settima e l'ottava non sono libere, dato che sono già occupate dai cavalli **Arancione 1** e **Viola 2**.

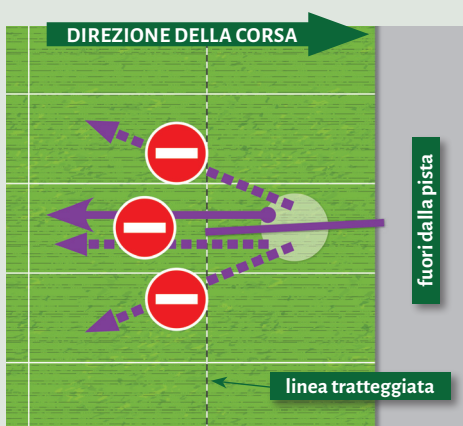


Se non c'è nessuno spazio disponibile intorno al cavallo che deve essere spostato (altro cavallo, limite di pista, siepe, fiume, linea tratteggiata bianca e nera), allora questo movimento non è possibile: il giocatore deve fare un'altra mossa con la stessa carta o sceglierne un'altra.

LA LINEA TRATTEGGIATA BIANCA E NERA

La **linea tratteggiata bianca e nera** **NON** rappresenta il traguardo. Indica semplicemente che un cavallo che la ha attraversata non può più essere spostato all'indietro: può essere spostato solo lateralmente. Gli altri cavalli possono piazzarsi dietro, alla sinistra o alla destra di questo cavallo oppure, se vengono a prenderne il posto, spostarlo solo in uno dei due spazi laterali, alla sua sinistra o alla sua destra, se sono vuoti.

Nota : Non è detto che nel corso di una gara la linea tratteggiata venga attraversata. nécessairement franchie lors d'une course.



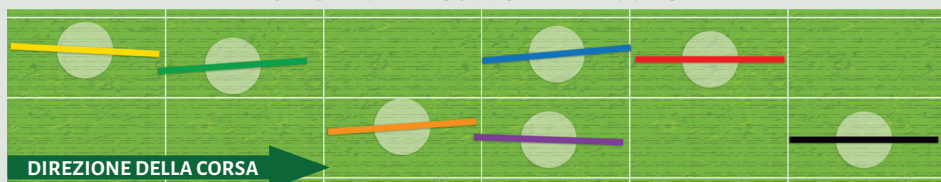
4 Il primo giocatore stabilisce la classifica al traguardo

Quando tutte le **carte movimento** in mano ai giocatori sono state giocate, l'ordine dei cavalli sulla pista determina la classifica finale. Nel caso di cavalli *ex-aequo*, cioè posizionati sulla stessa linea, si va al fotofinish.

Si mescolano le **carte fotofinish** dei cavalli arrivati *ex-aequo*. Il primo giocatore pesca una carta che designa il cavallo meglio classificato tra gli *ex-aequo*. Se necessario si continua con questa procedura finché non vengono stabiliti i primi tre e l'ultimo classificato.

Esempi

STABILIRE LE POSIZIONI ALL'ARRIVO



In questo esempio : Il cavallo **Nero 7** è il vincitore, il cavallo **Rosso 5** è arrivato secondo, il cavallo **Blu 4** e il cavallo **Viola 2** sono *ex-aequo* : deciderà il photofinish.

Vengono mischiate a faccia in giù le **carte fotofinish 4 e 2** e ne viene pescata una che stabilirà così il terzo della corsa. Quindi in questo esempio il cavallo **Blu 4** che è stato pescato arriva terzo, il **Viola 2** è quarto.

I cavalli **Arancione 1**, **Verde 2** et **Giallo 6** terminano rispettivamente quinto, sesto e settimo.



5 I giocatori calcolano il loro punteggio

Ogni giocatore muove i suoi **gettoni pronostico** sulla **carta pronostico** in base alla classifica dei cavalli su cui aveva scommesso :

- per un cavallo arrivato alla posizione pronosticata :
 - Il **gettone pronostico** rimane al suo posto nella zona **GAGNANTS** (vincitori).
- per un cavallo che non e' arrivato nella posizione pronosticata, il **gettone pronostico** viene spostato nello spazio relativo alla sua posizione di arrivo nella parte inferiore della **carta pronostico** :
 - nella zona **PLACÉS** (piazzati) se il cavallo è arrivato nei primi tre ;
 - nella zona **PERDANTS** (perdenti) se è arrivato oltre il terzo posto. (La parola squalifica è usata solo nelle corse al trotto).

Ogni giocatore somma quindi i punti guadagnati e persi e sposta il suo **segnalino segnapiunti** di un numero di caselle pari al numero ottenuto, in avanti o indietro, a secondo se il totale è positivo o negativo, sulla tabella segnapiunti.

CONTEGGIO DEI PUNTI PRONOSTICO DOPO L'ARRIVO.

In questo esempio, il pronostico del giocatore rosso è stato : **7-3-5**.

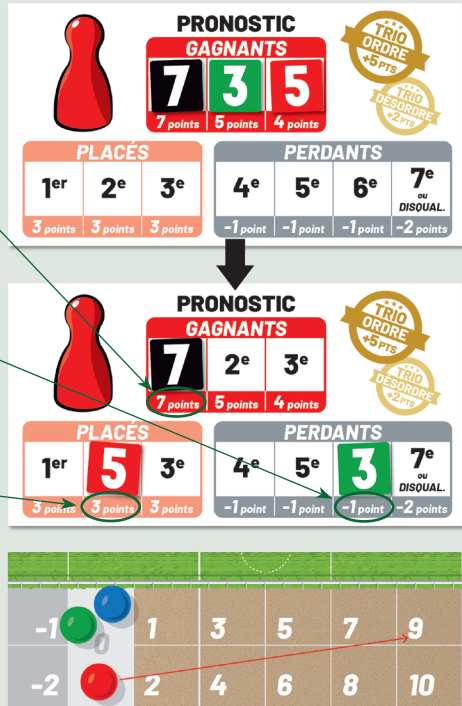
Il risultato della corsa è: **7-5-4** e il cavallo Verde 3 è arrivato soltanto sesto.

Il cavallo **Nero 7** è arrivato nella posizione pronosticata, il gettone nero 7 resta al suo posto nella zona **GAGNANTS** : +7 punti.

Il cavallo **Verde 3** è arrivato sesto, il **gettone verde 3** scivola sulla casella **PERDANTS 6^e** (sesto) : -1 punto

Il cavallo **Rosso 5** è arrivato secondo ma era stato pronosticato terzo. Il **gettone rosso 5** scivola sulla casella **PLACÉS 2^e** (secondo) : +3 punti.

Il punteggio finale è : $7 - 1 + 3 = 9$ punti. Il **Giocatore rosso** avanza il suo **segnalino** **punteggio rosso** di 9 caselle sulla tabellina punteggio.



3 cavalli pronosticati nei primi tre posti e arrivati tra i primi tre, fanno guadagnare punti supplementari.

TRIO ORDRE (TRIS ESATTO) : indovinare i primi 3 cavalli nell'ordine esatto : +5 punti
TRIO DÉSORDRE (TRIS NON ESATTO) : indovinare i primi 3 cavalli ma in diverso ordine : +2 punti

Quando tutti i **gettoni punteggio** sono stati riposizionati sulla tabellina punteggio, il **gettone primo giocatore** passa al giocatore successivo (in senso orario) per la corsa successiva.

Note :

- Se un giocatore supera i 50 punti, prende un **segnalino +50** e ricomincia il conteggio sulla tabellina segnapunti dalla casella iniziale. Alla fine della partita sommerà 50 punti al suo risultato.
- Non è possibile scendere a meno di -8 punti. Eventuali perdite oltre i -8 punti non vengono calcolate.

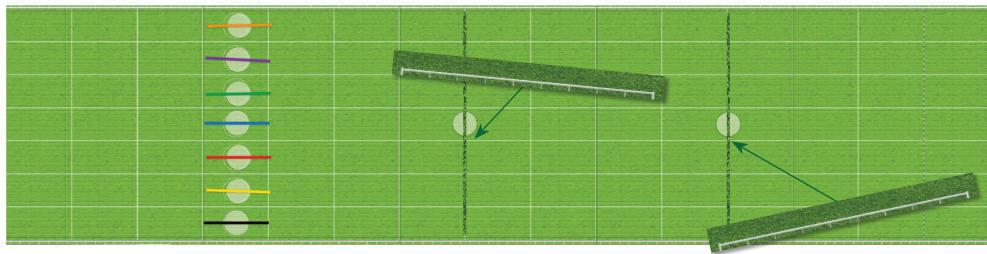
FINE DELLA PARTITA

Alla fine dell'ultima corsa, il giocatore con il maggior numero di punti sulla tabellina punteggio sarà il vincitore. E' possibile che ci siano vincitori *ex-aequo*.

ALTRE DISCIPLINE OLTRE LA CORSA IN PIANO

■ Siepi

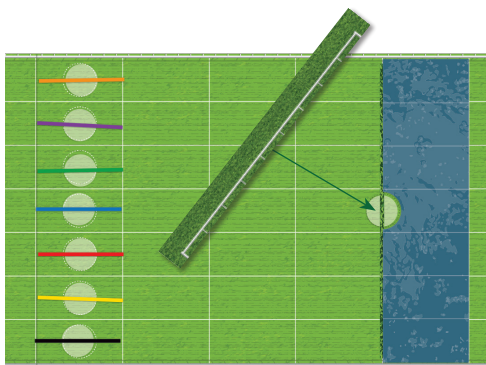
Il primo giocatore posiziona i 2 **siepi** sui cerchi verdi tratteggiati al centro della pista.



Le regole del movimento sono le stesse della corsa in piano per i movimenti in avanti o laterali: gli **siepi** non hanno effetti speciali, sono considerati come normali caselle. I movimenti all'indietro, invece, sono bloccati dalle siepi: un cavallo quindi non può mai indietreggiare oltre la **siepe**. Alcuni movimenti sono quindi impossibili o ridotti.

■ Corsa ad Ostacoli

Per organizzare una corsa ad ostacoli occorre piazzare le **siepi** e la **riviera**. La riviera va posizionata nello spazio che precede o segue una delle due **siepi**. Le caselle attraversate dalla **riviera** sono considerate caselle normali durante il movimento, ma un cavallo non può sostarvi. Per lo stesso motivo, un cavallo che deve essere spostato perché un altro cavallo finisce il movimento nella sua casella, non può essere spostato nella **riviera**. Alcuni movimenti sono quindi impossibili o ridotti.



■ Trotto con sulky



Le corse di trotto con sulky si giocano con i sulky sulla pista di pozzolana (il lato rosa della mappa). Prestare attenzione quando si capovolgono le **mappe** per non dimenticare la posizione dei **segnalini punteggio**.

Alle regole della corsa in piatto si aggiunge un'unica regola: al termine della corsa, tutti i cavalli che si trovano in uno spazio contrassegnato da segni di zoccolo sono considerati al galoppo, cosa vietata in una corsa al trotto: sono quindi squalificati e rimossi dalla pista. I cavalli pronosticati e squalificati perdono due punti come indicato sulla **carta pronostico**.



I giocatori che desiderano pronosticare sulle corse di trotto a cavallo troveranno le figurine del trottatore da stampare per il download gratuito su www.ticket-gagnant.com



Arrivo	Traguardo della gara, linea di arrivo, contrassegnato da un cerchio rosso.
Casacca	Divisa del fantino con i colori del proprietario del cavallo.
Chiudi-fila	Ultima posizione.
Disciplina	esistono diversi tipi di corse: • Plat : i cavalli sono montati dai fantini, non ci sono ostacoli. Occorre arrivare al traguardo al galoppo. • Siepi : la corsa si svolge al galoppo su una pista con siepi alte 1 metro e 10 centimetri. • Ostacoli : la corsa si svolge al galoppo su una pista con ostacoli vari tra cui una riviera. • Trotto con sulky : un cavallo al trotto traina un sulky, carrozzina a due ruote, guidata da un driver. Occorre raggiungere il traguardo rimanendo al trotto, andare al galoppo comporta la squalifica. • Trotto montato : il fantino è seduto sul cavallo sellato con andatura al trotto. E' obbligatorio raggiungere il traguardo al trotto.
Favorito	Cavallo più giocato dagli scommettitori e quindi con le quote più basse.
Photo-finish	Fotografia scattata sul traguardo per stabilire con precisione l'ordine di arrivo.
Piazzato	Cavallo arrivato tra i primi 3 di una corsa.
Pista	Esistono 6 tipi di pista utilizzate sui campi di gara : • Erba : viene utilizzata sia per le gare di trotto sia di galoppo. Le corse ad ostacoli si svolgono sempre su piste di erba per preservare le articolazioni dei cavalli. • Sabbia, sabbia fibrosa (PSF) : poiché la sabbia è una superficie molto morbida, questa superficie non è utilizzata per le gare con i sulky. Le PSF sono quindi riservate agli eventi di galoppo. • Cenere, pozzolana, clinker : queste piste a fondo duro vengono utilizzate per le gare di trotto.
Pronostico vincente	Cavallo che arriva nella posizione pronosticata.
Riunione	Insieme di corse che si svolgono lo stesso giorno nello stesso ippodromo. Generalmente 7 o 8.
Squalifica	Nelle corse al trotto, quando un cavallo galoppa per un certo numero di passi, viene squalificato dai commissari di corsa e il cavallo viene eliminato.
Steccato	Barriera bianca che delimita il bordo pista e che può essere spostata a seconda della gara.
Tris esatto	I tre cavalli pronosticati sono arrivati ai primi tre posti nel preciso ordine del pronostico.
Tris non esatto	I tre cavalli pronosticati sono arrivati ai primi tre posti ma in diverso ordine.
Vincente	Cavallo vincitore della corsa.
Yearling	Cavallo di un anno, nato l'anno precedente.

Célestine Bouvier
Giovane fantino
presso J.-P. Gauvin



Jean-Christophe Bouvier
Autore e papà

Il 28 febbraio 2021 ho fatto la mia prima gara, una corsa in piano, con *Live a Paris*, all'ippodromo di Lyon Parilly. Sei mesi dopo, il giorno della mia quinta vittoria su *Zita des Echanault*, io e mio padre, durante i 450 km di ritorno dall'ippodromo di Montier-en-Der, abbiamo immaginato **Ticket Gagnant**. In famiglia amiamo i giochi, quindi le corse di cavalli ci sono sembrate una materia ideale. Poi ci abbiamo lavorato per mesi per trarne il meglio, come addestrare un puledro di un anno per farne un cavallo da corsa !

Dopo aver creato i giochi **Rallyman**, mi sono innamorato della passione di mia figlia Célestine per le corse dei cavalli. Dopo molti prototipi, test in famiglia, incontri con il pubblico ai festival del gioco e agli ippodromi di Lione e Vichy, ora ti offriamo **Ticket Gagnant**, frutto di questo arricchente sviluppo. Progettato per tutti i giocatori, speriamo che questo gioco ti dia emozioni con la famiglia o gli amici tanto che vorrai andare a provarle -nella vita reale- su uno dei 235 ippodromi in Francia, o in quelli in Italia.

GRAZIE



Innanzitutto vorrei ringraziare Célestine e le sue tre sorelle, Camille, Justine e Clara, mio fratello Philippe e i miei genitori Paula e Pierre per la loro partecipazione attiva allo sviluppo di Ticket Gagnant: test, idee, sostegno finanziario, PAO , illustrazioni, accompagnamento ai festival, correzione di bozze, a tanto altro.

Poi vorrei ringraziare coloro che, attraverso i loro consigli, commenti, supporto, suggerimenti, traduzioni, ci hanno ispirato e motivato durante i festival, le serate di gioco, negli ippodromi o tramite i social network.

Christophe Guiard, Patrick O'Connell, Sergio Raccampo, Kiddo, Mistergos, Oisin Hopper, Eloïse Pradon, Yann Souillet-Désert, Olivier Louit, Gabriel Zeitlin, David, Stéphanie et Thomas Sire, Max Riock, Frédéric Ormières, Eric Massol, Alain et Jacqueline Ollier, Tony Rochon, Yoann Laurent, Thierry Asselos, Sébastien Patiny, Dominique Chentre, Nicolas Thiriet, Kiko17, e tutti i giocatori e giocatrici che hanno fatto le prime mosse con i prototipi! E mi perdonino coloro che ho omesso involontariamente di citare.

Infine, grazie a te, che acquistando Ticket Gagnant ci mostri la tua fiducia di cui speriamo di mostrarci degni.