

# Corsa dei Cavalli

3-10 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

## Punta sull'Asso (seme) che vincerà la corsa sulla pista di carte.

### PREPARAZIONE

- 3-10 giocatori con un mazzo standard da 52 carte.
- Disponi 4 Assi alla partenza. Disponi 7-10 carte coperte come pista.
- I giocatori scommettono un numero di bevute su un seme.

### PUNTEGGIO

- I vincitori assegnano la loro puntata in bevute agli altri.
- I perdenti bevono il numero di bevute scommesse.

Consiglio: Conta i semi nelle carte della pista (se visibili) per fare una puntata più informata.

### AL TUO TURNO

- Il mazziere gira le carte dal mazzo una alla volta.
- L'Asso del seme della carta girata avanza di uno spazio.
- Le carte della pista raggiunte vengono girate, facendo arretrare l'Asso di quel seme.
- Il primo Asso oltre il traguardo vince.

Corsa dei Cavalli è un gioco da bere e puntate in cui i quattro Assi rappresentano cavalli che gareggiano su una pista fatta di carte coperte. I giocatori puntano su quale seme vincerà, e le carte vengono girate per far avanzare gli Assi. Chi perde beve in base alle proprie puntate.

### Obiettivo

Punta sull'Asso (seme) che pensi vincerà la corsa sulla pista di carte. Le puntate corrette permettono di assegnare bevute; le puntate sbagliate significano bere.

### Preparazione

1. **Giocatori:** da 3 a 10 giocatori (uno funge da annunciatore/mazziere).
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Pista:** rimuovi i 4 Assi e disponili in fila su un lato come linea di partenza. Disponi 7-10 carte coperte in colonna perpendicolare agli Assi per formare la pista di corsa.
4. **Puntate:** prima che la corsa inizi, ogni giocatore scommette un numero di bevute su un seme (Asso) vincitore.

### Svolgimento del gioco

1. **Annuncia la corsa:** il mazziere funge da annunciatore della corsa, aggiungendo suspense e commento.
2. **Gira le carte:** il mazziere gira le carte una alla volta dal mazzo rimanente.
3. **Avanza:** quando una carta viene girata, l'Asso di quel seme avanza di una posizione sulla pista.
4. **Carte della pista:** quando un Asso raggiunge la riga di una carta della pista, quella carta viene girata. Il seme mostrato sulla carta girata fa arretrare quell'Asso di una posizione.
5. **Vincitore:** il primo Asso a superare la fine della pista vince la corsa.

### Regole delle Bevute

1. **Vincitori:** i giocatori che hanno puntato sul seme vincente assegnano il loro ammontare di puntata in bevute ad altri giocatori.
2. **Perdenti:** i giocatori che hanno puntato su un seme perdente bevono il numero di bevute scommesse.
3. **Raddoppio:** alcuni gruppi permettono di raddoppiare le puntate durante la corsa per puntate più alte.

## Varianti

---

- **Nessun arretramento:** salta la regola in cui le carte della pista girate fanno arretrare gli Assi per una corsa più semplice e veloce.
- **Corse multiple:** organizza più corse in una serata con ammontare di puntate crescenti.
- **Senza bevute:** usa gettoni o punti invece di bevute per una versione adatta alle famiglie.

## Consigli e strategie

---

- Conta le carte rimanenti di ogni seme prima di puntare per stimare quale Asso ha le migliori probabilità.
- Punta in modo conservativo alla prima corsa finché non capisci come funziona il meccanismo dell'arretramento.
- Come annunciatore, crea suspense narrando la corsa in modo drammatico.

## Consigli e strategia

---

Guarda le carte della pista prima di puntare se sono visibili, poiché i semi che compaiono sulla pista causeranno arretramenti. Altrimenti è per lo più fortuna.

Poiché il gioco si basa in gran parte sulla fortuna, il principale elemento strategico è gestire la dimensione della puntata. Contare le carte di ogni seme nella pista può fornire un piccolo vantaggio.