

# HORSE FEVER

No distante ano de 1928, o maior apostador em corridas de cavalo de seu tempo, conhecido como "the Boss", decidiu construir uma nova pista de corridas na cidade de Horseville para ajudar a nomear seu sucessor. Os melhores e maiores apostadores vieram de todos os cantos do mundo para aceitar esse desafio, colocando suas honras à prova para competir pelo título de "Melhor Apostador de Todos os Tempos"



Carta de  
'Jogador Inicial'



Marcador de Tempo



Dados de Sprint



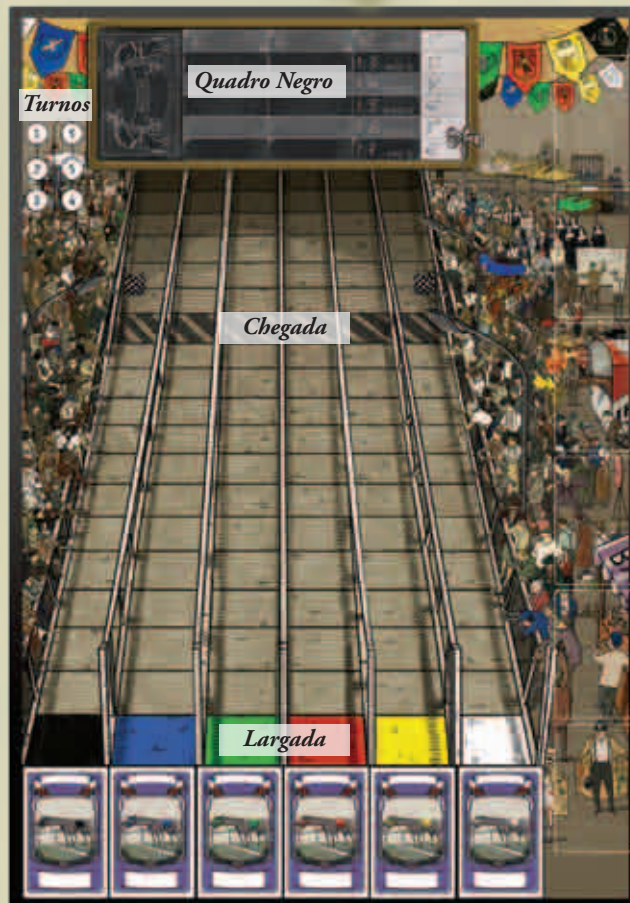
Pontos de Vitória (PVs)



Fichas de Aposta



Fichas de Estábulo



Peões de Cavalos



Cartas de  
Empréstimo



Cartas de  
Estábulo



Cartas de Cavalo



Cartas de Objetivo



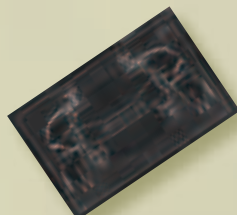
Cartas de Assistente



Cartas de Ação



Cartas de Personagem



Cartas de Movimento



Dinheiro

## CONTEÚDO

**1 Pista de Corrida**

**125 Notas de Dinheiro**

**106 Cartas**

23 Cartas de Movimento  
22 Cartas de Ação  
13 Cartas de Assistente  
14 Cartas de Objetivo  
10 Cartas de Cavalo  
6 Cartas de Estábulo  
6 Cartas de Empréstimo  
12 Cartas de Personagem

75 Notas de 100 Danari  
25 Notas de 500 Danari  
25 Notas de 1000 Danari

**63 Fichas**

24 Fichas de Aposta  
32 Fichas de Ponto de Vitória  
1 Ficha de Ampulheta  
6 Fichas de Estábulo

**1 Carta de Jogador Inicial**

**2 Dados de Sprint**

**6 Peões de Cavalo**

**1 Livro de Regras**

## O JOGO

### OBJETIVO DO JOGO:

Cada jogador assume o papel de um rico apostador, determinado a ser reconhecido como o mais habilidoso apostador em cavalos e receber o título de “*Melhor Apostador de Todos os Tempos*”. Em um determinado número de turnos, os jogadores tentam realizar as melhores apostas para ganhar Pontos de Vitória (PVs) e Danaris (o dinheiro usado em Horse Fever). O jogador com mais PVs é o vencedor.

Horse Fever, oferece duas maneiras diferentes para ser jogado:

▲ **Jogo Família:** Criado para jogadores menos experientes, para ajudá-los a se familiarizar com as dinâmicas básicas do jogo. Você irá tomar conta do seu estábulo, manipular corridas, apostar e coletar pontos de vitória.

▲ **Jogo Avançado:** versão completa do jogo, para jogadores experientes. Você irá tomar conta do seu estábulo, comprar cavalos, contratar assistentes e completar objetivos ocultos. Existem muitas estratégias para a vitória, mas existe somente um objetivo final: se tornar o “Melhor Apostador de Todos os Tempos”.

## O JOGO FAMÍLIA

### PREPARAÇÃO:

- ▲ Posicione a pista de corrida ao centro da mesa
- ▲ Coloque as notas de dinheiro onde todos consigam alcançar. Este é o ‘banco’. O jogador mais perto do banco é designado como ‘banqueiro’ e estará no controle dos Danaris (chamado de D).
- ▲ Posicione todos os PVs na mesa perto do banqueiro. Este é o estoque de PVs.
- ▲ Cada jogador recebe inicialmente um PV deste estoque.
- ▲ Separe as Cartas de Ação, Cartas de Movimento, Cartas de Estábulo e Cartas de Personagem, cada uma em um monte.
- ▲ Todas as outras cartas não são utilizadas no jogo Família.
- ▲ Remova também todas as cartas com o símbolo de estrela ★ dos montes separados anteriormente. Embaralhe os 4 montes de carta separadamente.
- ▲ Posicione as Cartas de Movimento viradas para baixo no quadro negro.
- ▲ Posicione as Cartas de Ação viradas para baixo ao lado da pista de corrida.
- ▲ Separe um número de fichas de aposta de cada cor, conforme mostrado na **Tabela de Fichas de Aposta**, e coloque-as em um ponto onde todos possam alcançar. Este é o estoque de fichas de aposta.
- ▲ Embaralhe as 6 fichas de estábulo e coloque-as aleatoriamente, uma por vez, no quadro negro, nos espaços de cotação, começando com a cotação mais baixa (1:7) até a mais alta (1:2).
- ▲ Cada jogador, aleatoriamente, pega uma Carta de Personagem e coloca-a virada para cima à sua frente. Os jogadores verificam a habilidade de seu personagem no livro de regras e recebem a quantidade inicial de Danari. Os personagens restantes retornam para a caixa de jogo.
- ▲ Jogue um dado de Sprint e verifique o resultado da tabela de desempate para determinar quem é o primeiro jogador. O primeiro jogador pega então a carta de ‘jogador inicial’ e os dados de sprint.
- ▲ A ficha de ampulheta é posicionada no primeiro espaço do contador de turnos (páreos).
- ▲ Posicione os 6 cavalos na pista de corrida, cada um em sua respectiva cor.

### ANDAMENTO DO JOGO:

O jogo gira em sentido horário, começando com o ‘jogador inicial’, por um determinado número de turnos, que depende do número de jogadores (ver ao lado). Ao final de cada turno, a carta de ‘jogador inicial’ é passada no **sentido horário**. Durante um jogo cada jogador será o ‘jogador inicial’ ao menos uma vez. Cada turno consiste em 4 fases:

**Fase de Distribuição, Fase de Apostas, Fase de Corrida e Fase de Final de Turno**

### 1.0 FASE DE DISTRIBUIÇÃO

O ‘jogador inicial’ distribui **2 cartas** do deck de ações, viradas para baixo, para cada jogador. Você não deve mostrar suas cartas para os outros jogadores.



NÚMERO DE JOGADORES	NÚMERO DE TURNOS
2	6
3	6
4	4
5	5
6	6

Tabela do Número de Turnos



NÚMERO DE JOGADORES	NÚMERO DE FICHAS DE APOSTA DE CADA COR
2	1
3	2
4	3
5	4
6	4

Tabela de Fichas de Aposta

COR DO DADO	JOGADOR VENCEDOR
Verde	O JOGADOR MAIS MÍOPE GANHA
Azul	O JOGADOR MAIS PESADO GANHA
Vermelho	O JOGADOR COM MAIOR NARIZ GANHA
Preto	O JOGADOR MAIS BAIXO GANHA
Branco	O JOGADOR QUE CONSEGUIR FAZER MAIS FLEXÕES GANHA
Amarelo	O JOGADOR QUE CONVENCER O OUTRO A MONTAR NELE COMO UM CAVALO GANHA

Tabela de Desempate



## 2.0 FASE DE APOSTAS

Nesta fase os jogadores fazem suas apostas e manipulam a próxima corrida.

### 2.1 PRIMEIRA APOSTA

Iniciando pelo 'jogador inicial' e continuando no sentido horário, cada jogador deve fazer uma aposta em um cavalo, honrando o valor mínimo de aposta.

#### AS COTAÇÕES

Durante a partida, um Estábulo terá sua cotação, que pode ser de 1:2, 1:3, 1:4, 1:5, 1:6, ou 1:7 (leia-se: um pra dois, um pra três, etc...).

As cotações indicam o quão rápido o Cavalo de cada estábulo é. O cavalo com maior cotação provavelmente vai correr mais rápido que um com menor cotação.

Quando falamos 'maior cotação', nos referimos às três maiores chances do quadro negro (1:2, 1:3 e 1:4), i.e., aquelas que tem a maior chance de ganhar uma corrida. Por outro lado, temos a 'menor cotação' que se refere às três cotações mais baixas do quadro negro (1:5, 1:6 e 1:7).

Durante o jogo, as cotações de cada estábulo podem ser alteradas e é possível que tenhamos mais de uma ficha de estábulo com a mesma cotação (assim como espaços de cotação vazios).

#### APOSTA MÍNIMA

O menor valor de aposta que um jogador pode realizar é chamado de 'Aposta Mínima', e é igual ao número de PVs que ele possui naquele momento multiplicado por 100.

**Atenção:** Se um jogador não tem D suficiente para cobrir sua Aposta Mínima, ele perde 2 PVs. Caso ele não possua os 2 PVs, estará eliminado do jogo.

O jogador decide em qual cavalo ele deseja apostar e pega a ficha de aposta da respectiva cor, disponível no estoque de fichas (caso haja algum disponível).

Cada ficha tem 2 lados, indicando dois tipos de aposta – **Vitória ou Pódio**

Então, o jogador decide quanto ele quer apostar no cavalo escolhido, lembrando-se sempre de honrar sua aposta mínima.

Ele posiciona os Danari à **sua frente** e coloca a ficha de aposta em cima, com o tipo de aposta escolhido à mostra (vitória ou pódio).

#### APOSTA PARA A VITÓRIA E APOSTA PARA PÓDIUM

Uma "Aposta para Vitória" é uma aposta que somente terá retorno se o cavalo terminar a corrida em **primeiro lugar**. Se você tiver sucesso com uma "Aposta para Vitória", você ganhará **3 PVs** e **Danaris baseado na cotação** do estábulo no qual apostou.

Uma "Aposta para Pódio" é uma aposta que terá retorno se o cavalo escolhido terminar a corrida em **primeiro, segundo ou terceiro lugar**. Se você tiver sucesso com uma "Aposta para Pódio", você ganhará **1 PV** e o **dobro de Danaris** que apostou, independente da cotação do estábulo.

### 2.2 MANIPULANDO A CORRIDA

Começando novamente com o 'jogador inicial' e seguindo em sentido horário, cada jogador **deve** jogar uma de suas cartas de ação, viradas para baixo. Continue, alternadamente, até que todos os jogadores tenham jogado **todas** as suas cartas de ação.

**Atenção:** Você não pode guardar cartas de ação para a próxima corrida!

Todas as cartas de ação **são sempre colocadas viradas para baixo** no cavalo que se deseja influenciar. Elas podem ser colocadas em qualquer cavalo, e não existe limite para o número de cartas de ação que podem ser colocadas em um mesmo cavalo.

### 2.3 SEGUNDA APOSTA

Começando pelo **último** jogador (aquele à direita do jogador inicial) e seguindo em **sentido anti-horário**, todos os jogadores podem fazer uma segunda aposta.

**Importante:** Durante a segunda aposta, o 'jogador inicial' é o último a realizar sua aposta.

O valor de "aposta mínima" deve ser honrado quando fazendo apostas.

Você pode escolher não fazer uma segunda aposta e simplesmente passar.

É possível que um jogador aposte duas vezes no mesmo Cavalo: isso é permitido, porém uma aposta deverá ser, necessariamente, "para Vitória" e a outra "para Pódio".

#### CAVALOS & ESTÁBULOS

Quando fazemos referência a Estábulos e Cavalos, nos referimos às fichas de estábulo e aos peões dos cavalos.

Cada ficha de estábulo representa um dos 6 estábulos no jogo e está associada a um peão de cavalo da mesma cor.

Lembramos a você que, em Horse Fever, os jogadores **NÃO** são representados por uma cor ou por peões, são simplesmente apostadores ao lado da pista de corrida.

#### A APOSTA MÍNIMA

Se um jogador tem 5 PVs, sua 'Aposta Mínima' é de 500 D, i.e., **cada** aposta desse jogador deve ser de, **no mínimo**, 500 D.



#### APOSTA

João pega uma ficha de aposta vermelha (para apostar no cavalo vermelho), coloca 200D à sua frente e posiciona a ficha com o lado mostrando "vitória" (troféu) em cima do valor apostado. João acabou de apostar 200D que o cavalo vermelho terminará a corrida em primeiro.



#### SEGUNDA APOSTA

A primeira aposta de Caio é "para Vitória" do cavalo vermelho. Sua segunda aposta pode ser no cavalo vermelho, mas deverá ser "para Pódio".

### 3.0 FASE DE CORRIDA

#### 3.1 REVELANDO AS CARTAS DE AÇÃO

Todas as cartas de ação colocadas nos cavalos são viradas para cima. Você deve conferir os efeitos de cada carta e aplicar aquelas que tem efeito antes da corrida.

#### 3.2 A CORRIDA

A corrida consiste de uma série de **rounds** consecutivos, até que todos os peões de cavalo tenham cruzado a **linha de chegada** (e sejam posicionados no ranking final).

Durante a corrida, os peões de cavalos, que representam cada cavalo correndo em sua raia particular, serão movidos a cada round, que consiste em revelar uma **Carta de Movimento** e, na sequência, rolar os **Dados de Sprint**.

#### 3.3 ROUND DE CORRIDA

O jogador inicial revela a carta do topo do monte de 'Cartas de Movimento' e a coloca no espaço correspondente do quadro negro.

Cada carta tem uma sequência de números de 0 a 4, relativos às diferentes cotações, que determinam o quanto o cavalo irá avançar. Os peões podem se movimentar em qualquer ordem. Para propósito de jogo, todos os movimentos são considerados **simultâneos**.

**Depois** de mover todos os peões conforme indicado pela carta de movimento, o **Jogador Inicial** rola os 2 dados de 'sprint' e aplica o efeito (ver pág. 5).

*O Movimento*

#### 3.4 A CLASSIFICAÇÃO

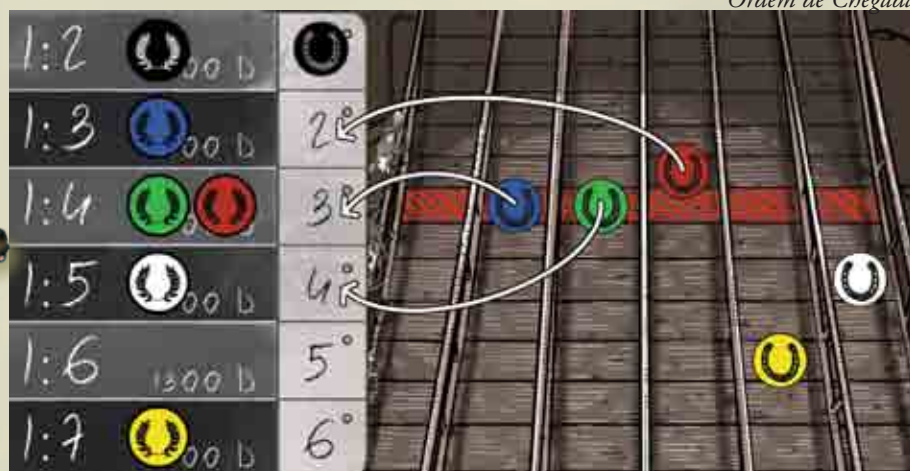
Ao final de cada round de corrida, verifique se alguns dos peões de cavalo **chegou** ou **ultrapassou** a linha de chegada. Se isso ocorreu, estes cavalos terminaram a corrida.

Os cavalos que já completaram a corrida são posicionados no ranking do quadro negro, de acordo com sua respectiva posição ao final da corrida.

Se, ao final de um round da corrida, mais de um cavalo chegou ou ultrapassou a linha de chegada, a ordem é determinada seguindo as regras da Linha de Chegada e do Photo Finish (ver pág. 5).

Se algum dos cavalos ainda não terminou a corrida, outro round de corrida é jogado. Somente os cavalos na pista de corrida ainda se movimentam nessa corrida. Quando todos os cavalos tiverem cruzado a linha, a corrida termina. Chegou a hora de receber a grana!

*Ordem de Chegada*



#### O MOVIMENTO

Os estábulos vermelho e verde possuem a cotação de 1:2, e o amarelo 1:3. A carta de movimento mostra o número 4 para a cotação 1:2 e o número 2 para a cotação 1:3. Os peões da cor vermelha e verde avançam cada um 4 espaços, enquanto o amarelo avança 2 espaços.



#### ORDEM DE CHEGADA

Após um final de round de corrida, somente o Cavalo preto alcançou a linha de chegada. Ele é considerado o vencedor e é movido para o ranking.

Ao final do próximo round de corrida, os Cavalos vermelho, azul e verde alcançaram a linha de chegada. O cavalo vermelho é o que avançou mais espaços após a linha de chegada, então, é considerado que chegou antes dos outros dois e é colocado em segundo lugar no ranking.

Os Cavalos azul e verde estão empatados, mas, como o Estábulo azul tem a cotação maior que o Estábulo verde, o Cavalo azul vai para o terceiro lugar, enquanto o verde fica em quarto lugar.





## LARGADA & SPRINT

**Largada:** A largada da corrida é a primeira carta de Movimento que é revelada.

**Sprint:** Depois que cada carta de Movimento é resolvida, o jogador inicial rola os 2 dados de sprint. As cores nos dados mostram quais peões de cavalo vão realizar um sprint extra nesse round. Quando um cavalo realiza um sprint, seu peão correspondente avança 1 espaço (mesmo que já tenha cruzado a linha de chegada). Se ambos os dados de Sprint mostrarem a mesma cor, o peão desta cor se movimenta apenas um espaço. Se o dado indicar uma cor de cavalo que já terminou a corrida e está no ranking, o efeito de sprint é desperdiçado.

## CHEGADA & FOTO FINISH

**Chegada:** A Linha de chegada é representada pelo espaço hachurado na pista de corrida. Cada cavalo que alcança ou cruza a linha de chegada terminou a corrida. Os cavalos que estiverem alguns espaços à frente na linha de chegada são considerados como tendo 'terminado antes' que outros no mesmo round. Os espaços após a linha de chegada são considerados infinitos.

**Fotofinish:** Se um ou mais peões cruzarem a linha de chegada e avançarem o mesmo número de espaços, verifique quem ganha o empate por meio do Fotofinish. Se dois cavalos estão empatados, o vencedor é aquele que tem a maior cotação. Se ambos os estábulos tem a mesma cotação, o jogador inicial decide a ordem destes cavalos no ranking.

### 3.5 PAGAMENTOS

Começando com o jogador inicial e seguindo no sentido horário, o banqueiro verifica quais apostas venceram e quais perderam. Ele recolhe todos os Danaris das apostas perdidas e coloca-os no banco! Recolhe também todo dinheiro das apostas corretas e, de acordo com as chances de cada estábulo, faz o pagamento aos seus acertadores.

O banqueiro distribui então os PVs aos vencedores e também as recompensas em dinheiro recebidas pelos donos de estábulos (600D para o Estábulo que terminou em primeiro, 400D para o que terminou em segundo e 200D para o terceiro colocado).

### 3.6 ATUALIZAÇÃO DAS COTAÇÕES

Quando a fase de pagamentos terminar, as chances de cada estábulo serão revisadas comparando-se a chance inicial de cada estábulo e as posições finais da corrida

A cotação de cada estábulo pode mudar de três maneiras:

Se o cavalo terminou a corrida em uma posição melhor que a de seu estábulo, a ficha de estábulo sobe 1 espaço.

Se o cavalo terminou a corrida em uma posição pior que a de seu estábulo, a ficha de estábulo desce 1 espaço.

Se o cavalo terminou a corrida na mesma posição que seu estábulo, a ficha de estábulo permanece na mesma cotação. **Começa a atualização pelo cavalo vencedor para evitar qualquer confusão.**



*Novas cotações*

## 4.0 FASE DE FINAL DE TURNO

Todas as cartas de Ação e Movimento são embaralhadas novamente em seus respectivos montes. Os peões de cavalo são colocados novamente em seus locais de largada na pista de corrida. O jogador inicial passa a carta de jogador inicial e os dados de sprint para o jogador à sua esquerda.

### 4.1 FIM DO JOGO

O vencedor é aquele que conseguir a maior quantidade de PVs.

Em caso de empate, o vencedor é aquele com a maior quantidade de Danaris. Caso o empate persista, jogue um dado e compare os resultados na Tabela de Desempates (ver pág 2).



### PAGAMENTOS

João aposta 200 D no cavalo vermelho para vitória (1:4 - é o que indica a cotação do estábulo vermelho no momento) e 300 D no cavalo azul (1:5 - é o que indica a cotação do estábulo azul no momento) para pódio.

Ao final da corrida, o cavalo vermelho terminou em primeiro lugar e o cavalo azul em terceiro lugar. João teve sucesso nas duas apostas.

João recebe do banco 800 D (200 x 4) e 3 PV pela "Aposta para Vitória" no cavalo vermelho. Ele também recebe 600 D (300 D x 2) e 1 PV pela "Aposta para Pódio" do cavalo azul.

**Atenção:** Lembre-se que os Danaris que são utilizados para realizar as apostas tornam-se, imediatamente, de propriedade do banco e não pertencem mais ao jogador que os apostou! ganhando ou perdendo sua aposta, você não recupera esse Danari de volta, tendo apenas direito ao retorno de suas apostas vencedoras.



# o JOGO AVANÇADO

Para jogar o Jogo Avançado você deve conhecer as regras do Jogo Família. Todas as regras do Jogo Família também se aplicam ao Jogo Avançado, com exceção de algumas regras adicionais e pequenas variações descritas a seguir.

## PREPARAÇÃO

Siga a mesma preparação para o Jogo Família, com as seguintes alterações:

- ▲ Coloque os montes de cartas de Ação, Assistentes, Cavalos, Estábulos, Objetivos e Empréstimos virados para baixo, ao lado de seu espaço correspondente na pista de corrida.
- ▲ As cartas marcadas com uma estrela ★ são opcionais. Nós recomendamos que você as remova de suas primeiras partidas.
- ▲ Embaralhe cada monte separadamente.

## ANDAMENTO DO JOGO:

Cada turno consiste em 5 fases:

- Fase de Compras
- Fase de Apostas
- Fase de Corrida
- Fase de Leilão (opcional)
- Fase Final de cada Turno

Depois do último Turno do jogo, uma fase de Final de Jogo é realizada.

## 1.ª FASE DE COMPRAS

A fase de compra é jogada no lugar da fase de distribuição do Jogo Família.

Começando pelo jogador inicial, e seguindo no sentido horário, cada jogador pode comprar cartas ou passar. Uma vez que a primeira rodada de compras tenha sido concluída por todos os jogadores, uma segunda rodada de compras segue na mesma ordem. Os jogadores que vão realizar a compra podem embaralhar o deck de cartas antes de comprar, se assim desejarem.

Em cada uma das duas etapas de compra, o jogador escolhe uma das opções abaixo (as cartas são explicadas em detalhes no final do livro de regras).

### Comprar 2 cartas de Ação

As cartas de ação permitem a um jogador influenciar um cavalo: elas afetam os cavalos, seja de maneira positiva ou negativa. Pague **400 D** ao Banco e compre as próximas **2 cartas de Ação**. Estas cartas vão para sua mão e os outros jogadores não podem vê-las. Esta compra pode ser feita nas duas etapas de compra de um mesmo turno, resultando em um máximo de 4 cartas de ação por jogador por turno.

### Comprar 1 carta de Objetivo

Uma carta de objetivo, se concluída ao final do jogo, vai garantir PVs adicionais ao jogador. Pague **400 D** ao Banco, pegue **4 cartas de Objetivo** do monte e escolha 1 para manter. Devolva as outras cartas para o final do monte. Cartas de Objetivo devem sempre permanecer viradas para baixo à sua frente, para que todos consigam ver quantas cartas você possui, porém elas nunca devem ser reveladas aos outros jogadores.

**Essa compra pode ser feita somente em uma das duas etapas de compra do turno.**

### Comprar 1 carta de Assistente

Um Assistente lhe garante benefícios financeiros.

Pague ao banco **400 D**, pegue **4 cartas de Assistente** do monte e escolha 1 para manter. Devolva as outras cartas para o final do monte. Mantenha a carta escolhida aberta à sua frente, para que todos consigam ver seu efeito. As cartas de Assistente pertencem ao jogador que as comprou até que elas sejam vendidas ou o jogo termine.

**Essa compra pode ser feita somente em uma das duas etapas de compra do turno.**

### Comprar 1 carta de Cavalo

Uma carta de Cavalo lhe garante benefícios durante as corridas.

Pague ao banco **400 D**, pegue **4 cartas de Cavalo** do monte e escolha 1 para manter. Devolva as outras cartas para o final do monte. Mantenha a carta escolhida aberta à sua frente, para que todos consigam ver os cavalos de posse de cada jogador.

**Essa compra pode ser feita somente em uma das duas etapas de compra do turno.**





### Comprar 1 carta de Estábulo

É possível ser dono de mais de um Estábulo ao longo do jogo. O preço de um estábulo depende sempre de sua cotação, marcada no quadro negro, no momento da compra.

Você pode sempre conferir o valor de um estábulo no quadro negro.

Uma vez que você tenha comprado uma carta de estábulo, posicione esta carta aberta à sua frente.

De agora em diante você é o dono do estábulo desta cor.

Cada carta de Estábulo vale 1 PV para o jogador que a possui.

**Essa compra pode ser feita somente em uma das duas etapas de compra do turno.**

### Atenção:

**Um jogador não é obrigado a apostar em um Estábulo que ele possui!**

### Passar

Ao invés de realizar uma compra, jogadores podem decidir passar: i.e., decidem não comprar nenhuma carta. O Banco paga a este jogador **400 D**.

Um jogador pode passar nas duas etapas de compra de um turno se desejar.

### Pegando um Empréstimo

Você só pode usar uma das etapas de compras para pedir por empréstimo e receber Danaris.

Existem **dois tipos** de cartas de Empréstimo: Empréstimos do Banco ou da Máfia. Independente do tipo, o empréstimo tem que ser quitado ao final do jogo (incluindo os valores de juros associados).

Durante o jogo, um jogador só poderá recorrer uma única vez a cada tipo de empréstimo.

**A carta de empréstimo é posicionada à sua frente com o lado escolhido virado para cima.**

### Comprando de Outro Jogador

É possível comprar uma carta de outro jogador. Porém, o jogador que vende a carta deve concordar, caso contrário a venda não será concretizada.

Qualquer tipo de carta pode ser comprada de outro jogador, exceto cartas de ação.

No caso de uma carta de Objetivo, como estas estão não-reveladas e viradas para baixo, o vendedor decide qual carta de Objetivo será vendida ao comprador.

O preço de uma carta, quando comprada de outro jogador, é sempre o dobro que seu valor original.

O valor é pago ao antigo dono da carta.

**Uma compra de carta de outro jogador pode ser feita somente em uma das duas etapas de compra do turno.**

### Venda

Você pode usar uma de suas etapas de compra para vender uma carta sua ao Banco pela metade do valor dela, arredondado para baixo. A carta é colocada embaixo do monte de compras respectivo e o jogador recebe o dinheiro obtido com a venda diretamente do banco.

**Uma venda de carta pode ser feita somente em uma das duas etapas de compra do turno.**

## 1.2 LINHA DE LARGADA

Uma vez que todos os jogadores tenham feito suas compras, é hora de posicionar a formação de largada para próxima corrida.

Começando pelo jogador inicial, todos os jogadores com cartas de cavalo podem colocá-las viradas para cima em um cavalo na pista de corrida.

Só é permitido colocar uma carta de cavalo em um estábulo do qual você é dono. Se um jogador possui mais de um estábulo, pode decidir onde colocar cada carta de cavalo que possui. Não é permitido colocar mais de uma carta de cavalo no mesmo estábulo. Se um jogador tem duas cartas de cavalo, mas somente um estábulo, ele decide qual cavalo quer usar.

## 2.0 FASE DE APOSTAS

A Fase de Apostas segue a mesma regra aplicada no Jogo Família, com as seguintes modificações:

### 2.2 MANIPULANDO A CORRIDA

Se um jogador não possui nenhuma carta de ação quando é sua vez de jogar, ele simplesmente 'passa' a vez.





▼

**COMPRANDO UM ESTÁBULO**  
*A ficha do estábulo vermelho está na posição de cotação 1:3. Márcia decide comprá-lo. Paga ao banco 1900D, pega a carta de Estábulo vermelho e coloca à sua frente. Márcia é agora a dona do Estábulo vermelho.*

▲



▼

**COMPRA**  
*Na primeira etapa de compras da fase de compras, Mario compra uma carta de Cavalo de Paulo. Na segunda etapa ele pode escolher comprar outra carta de Cavalo, mas desta vez do monte de compras, já que a primeira carta foi comprada de outro jogador. Mario não pode comprar uma carta de outro jogador na segunda etapa de compras.*

▲

COMPRA	PREÇO
2 cartas de Ação	400 DANARI
1 carta de Objetivo	400 DANARI
1 carta de Cavalo	400 DANARI
1 carta de Assistente	400 DANARI
Estábulo cotação 1:2	2.100 DANARI
Estábulo cotação 1:3	1.900 DANARI
Estábulo cotação 1:4	1.700 DANARI
Estábulo cotação 1:5	1.500 DANARI
Estábulo cotação 1:6	1.300 DANARI
Estábulo cotação 1:7	1.100 DANARI

*Lista de Preços*



#### LEILÃO “HOLANDÊS”

João é o primeiro jogador, seguido de Fernando, Tiago e Marcelo. O banco oferece a João 1000 D em troca de 1 PV. João aceita. O banco então pergunta a Fernando se este deseja vender 1 PV por 900 D. Fernando recusa e está fora do fase do leilão holandês. A vez é de Tiago, que deseja vender 1 PV e aceita vender por 900D. O banco então pergunta a Marcelo se deseja vender 1 PV por 800D e Marcelo se recusa, retirando-se do leilão. Restam apenas João e Tiago no leilão. A vez volta para João, que aceita vender 1 PV por 800 D. Tiago por sua vez aceita um valor de lance de 700D para vender seu PV ao banco. A vez é novamente de João, que não aceita vender 1 PV ao banco por míseros 600D. O último lance do leilão foi de Tiago, que deve agora vender seu PV ao banco pelo valor de 700D.



### 3.0 FASE DE CORRIDA

A Fase de Corrida segue a mesma regra aplicada no Jogo Família, com as seguintes modificações:

#### 3.5 PAGAMENTOS

Durante esta etapa, cada jogador deve também pagar ou receber todo Danari resultante de qualquer carta de Assistente que possua ou Cavalos que tenha posicionado na corrida.

**Atenção:** se um jogador não tem Danaris suficiente para cumprir com suas dívidas (Assistente ou Cavalos), ele deve perder 2 PVs. Se ele não possuir esses 2 PVs, está eliminado do jogo!

### 4.0 FASE DE LEILÃO (OPCIONAL)

Nessa fase, os jogadores podem vender e comprar PVs em dois processos de leilão. O primeiro é um leilão “holandês”, para venda de um PV ao banco, e o segundo é um leilão “inglês” para compra de um P do banco. Decida antes de começar o jogo se essa fase será jogada e siga o que for definido até o final do jogo. Recomendamos não utilizar a Fase de Leilão nos primeiros jogos.

#### 4.1 LEILÃO “HOLANDÊS”

O banco oferece a menor quantia necessária de Danari por um PV que um jogador deseja vender. O banco pode comprar **apenas 1 PV** em cada Fase de Leilão.

Iniciando-se pelo primeiro jogador, o banco oferece 1000 Danari para a compra de 1 PV. Se o jogador recusar, ele está fora do leilão. Se aceitar a oferta (o que significa que ele quer vender seu PV por 1000 D ao banco), o banco pergunta ao próximo jogador se ele deseja vender 1 PV pelo valor do último lance menos 100 D. O leilão continua no sentido horário até que todos os jogadores tenham passado e o último jogador a aceitar a proposta do banco ganha o direito de vender o PV ao banco pelo valor acertado.

Uma vez que o jogador tenha recusado a oferta do banco no leilão e se retirado dele, ele não pode retornar.

É possível que nenhum jogador deseje vender PV ao banco. Nesse caso, o leilão é encerrado.

#### 4.2 LEILÃO “INGLÊS”

Nessa fase de leilão, o banco oferece 1 PV ao jogador que realizar a maior oferta de Danari.

O banco pode vender **apenas 1 PV** em cada fase de leilão.

Iniciando-se pelo primeiro jogador, o banco oferece 1 PV pelo valor de 1000 D. Se o jogador não aceitar a oferta e passar a vez, está fora do leilão e a oferta é realizado ao próximo jogador.

Se o jogador aceitar (estando apto a pagar prontamente 1000D ao banco pelo PV oferecido), os próximos jogadores podem optar por elevar o lance em 100D ou passar. O leilão continua em sentido horário até que algum jogador realize um lance não superado por nenhum outro jogador. O dono da última aposta recebe então seu PV do banco e deve pagar prontamente a quantia oferecida. É possível que nenhum dos jogadores deseje dar lance para compra de 1 PV do banco. Nesse caso o leilão é encerrado.

### 5.0 FASE FINAL

A fase final segue as mesmas regra do Jogo Família, apenas com a seguinte modificação:

Todas as cartas de cavalo colocadas em jogo durante a fase de corrida retornam aos seus respectivos donos.

### 6.0 FIM DO JOGO

O fim do jogo segue as mesmas regra do Jogo Família, apenas com as seguintes modificações:

#### 6.1 PAGAMENTO DE EMPRÉSTIMOS

Nesse momento, os jogadores que tomaram empréstimos durante o jogo **devem** pagá-los ao banco (sem esquecer de pagar os juros). Se o jogador não possuir Danari suficiente para o pagamento do empréstimo ele automaticamente perde o jogo, independente da quantidade de PVs que possuir.

#### 6.2 CONTAGEM DE PVs

Os jogadores devem revelar suas cartas objetivos que conseguiram completar ou não.

O jogador deve então adicionar aos seus PVs ganhos durante a partida os PVs dos objetivos cumpridos (**caso o jogador possua duas cartas de objetivo iguais, esse objetivo só poderá ser computado uma única vez**).

Quem obtiver maior quantidade de PVs na soma final é o vencedor e novo dono do título de “Melhor Apostador de Todos os Tempos”. (pelo menos até a próxima partida).

A quantidade de Danari de cada jogador não conta como qualquer critério de desempate.

Em caso de empate, deve-se rolar os dados de sprint e comparar os resultado com a Tabela de Desempate (ver página 2).



# CARTAS

## CARTAS DE AÇÃO

O objetivo das cartas de ação é manipular o andamento das corridas. Elas devem ser inicialmente posicionadas viradas com a face para baixo, junto ao cavalo que se deseja causar efeito sobre. Há três tipos de carta de ação :

- Vermelha**, efeito negativo: elas causam atrasos aos cavalos;
- Verde**, efeito positivo: aumentam a velocidade do cavalo;
- Cinza**, efeitos especiais

O efeito de uma carta de ação sempre se sobrepõe à carta de cavalo. Portanto, se o mesmo símbolo estiver presente na carta de ação e na carta de cavalo, apenas o efeito da carta de ação deve ser considerado.

No canto inferior esquerdo de cada carta de ação há uma letra indicando o tipo de ação relacionado a cada carta. Se duas cartas posicionadas junto a um mesmo cavalo, sendo uma delas de efeito positivo (verde) e outra de efeito negativo (vermelho), possuírem a mesma letra de indicação de ação, ambas as cartas são descartadas e seus efeitos anulados.

*Exemplo: Junto ao Cavalo amarelo foram posicionadas as cartas : Magna Velocitas (positiva, marcada com a letra C), Aqua Putrida (negativa, marcada com a letra C) e Herba Magica (positiva, marcada com a letra A). Como as cartas Magna Velocitas e Aqua Putrida possuem a mesma letra de tipo de ação, as duas são anuladas e retornam para o monte de cartas de ação. Apenas a carta Herba Magica possui efeito sobre o Cavalo.*

### CARTAS DE AÇÃO POSITIVAS

#### 01 - Magna Velocitas

=4: No início da corrida, o cavalo avança 4 espaços ao invés do número de movimentos sorteado na primeira carta de movimento.

#### 02 - Fortuna benevola

+1: No início da corrida, o cavalo move-se um espaço extra além do número de movimentos sorteado na primeira carta de movimento.

#### 03 - Flagellum Fulguris

+1: Toda vez que o cavalo ganhar um sprint (nos dados de sprint), o cavalo move um espaço extra.

#### 04 - Herba Magica

=2: Toda vez que o cavalo ganhar um sprint (nos dados de sprint), o cavalo move-se 2 espaços (ao invés de 1).

#### 05 - In Igni Veritas

Se o cavalo disputar um photo finish (está empatado com outro(s) após cruzar a linha de chegada), ele automaticamente é o vencedor.

#### 06 - Fustis et Radix

+2: Quando o cavalo cruza a linha de chegada, ele avança dois espaços extras (antes de rolar os dados de sprint).

#### 07 - Vigor Ferreum

=4: Se o cavalo, no momento em que uma carta de movimento for revelada, for o último colocado (ou estiver empatado em último), ele move-se 4 espaços ao invés do número de movimentos sorteado na carta de movimento. Essa habilidade não se aplica ao início da corrida.

#### 15 - Alfio Allibratore

2: Quando essa carta é revelada, a cotação do estábulo sobe imediatamente dois níveis (ex: se o estábulo está cotado em 1:5, sua cotação torna-se automaticamente 1:3).

#### 16 - Fritz Finden

Todas as cartas de ação negativas não fazem efeito sobre o cavalo e devem ser descartadas.

#### 17 - Pecunia Non Olet

+400 D: Todos os jogadores que apostaram nesse cavalo, incluindo aqueles que perderam suas apostas, devem receber 400 D extras do banco ao final da corrida.

#### 18 - Boss

+1: qualquer aposta bem-sucedida no cavalo dá direito a 1 PV extra (o jogador ganha 4 PVs para uma aposta bem-sucedida de vitória e 2 PVs para uma aposta bem sucedida de pódio).

### CARTAS DE AÇÃO NEGATIVAS

#### 08 - Globus Obscurus

=0: No início da corrida, o cavalo fica parado e não avança o número de movimentos sorteado na primeira carta de movimento.

#### 09 - Aqua Putrida

-1: no início da corrida, o cavalo se move um espaço a menos do que número de movimentos sorteado na primeira carta de movimento  
**Atenção:** um cavalo nunca pode mover-se para trás.

#### 10 - Serum Maleficum

Se o cavalo ganhar um sprint ele permanece imóvel.

#### 11 - Venenum Veneficum

-1: Quando o cavalo ganhar um sprint, ele se move 1 espaço a menos que o usual (normalmente zero espaços).

#### 12 - Mala Tempora

Se o cavalo disputar um photo finish (está empatado com outro(s) após cruzar a linha de chegada), ele automaticamente é o perdedor.

#### 13 - XIII

Quando o cavalo alcança a linha de chegada, ele para imediatamente. Entretanto, o cavalo ainda pode, eventualmente, ganhar o sprint referente aos dados de sprint.

#### 14 - Felix Infernalis

=0: Se o cavalo, no momento em que uma carta de movimento for revelada, for o primeiro colocado (ou estiver empatado em primeiro), ele permanece parado ao invés do número de movimentos sorteado na carta de movimento. Essa habilidade não se aplica ao início da corrida.

### CARTAS DE AÇÃO ESPECIAIS

#### 19 - Steven Sting

2: Quando essa carta é revelada, a cotação do estábulo desce imediatamente dois níveis (ex: se o estábulo está cotado em 1:2, sua cotação torna-se automaticamente 1:4).

#### 20 - Rochelle Recherche

Todas as cartas de ação positivas não fazem efeito sobre o cavalo e devem ser descartadas.

#### 21 - Armand Amende

-400 D: Todos os jogadores que apostaram nesse cavalo, incluindo aqueles que perderam suas apostas, devem pagar 400 D extras ao banco ao final da corrida.

#### 22 - Boss!!!

-1: Qualquer aposta bem-sucedida no cavalo dá direito a menos 1 PV extra (o jogador ganha 2 PVs para uma aposta bem-sucedida de vitória e 0 PVs para uma aposta bem sucedida de pódio).

## CARTAS DE ASSISTENTE

As cartas de assistente fornecem ao jogador ajuda financeira durante o jogo. As cartas de assistente devem ser sempre posicionadas com a face voltada para cima após serem compradas.

### 23 - Adalbert Diplomatsch - O Diplomata Organizador

👤 = 0D: Você pode adquirir cartas objetivo a um custo de 0(zero) D.

### 24 - Tommy Style - O Galã

👤 = 0D: Você pode adquirir cartas de assistente a um custo de 0(zero) D.

### 25 - Francisco Caballos - O Tratador de Cavalos Miserável

🐎 = 0D: Você pode adquirir cartas de cavalo a um custo de 0(zero) D.

### 26 - Franz Galopp - O Jóquei Bonitão

🐎 -600 D: O custo para a compra da carta de propriedade de um estábulo é reduzida em 600D. Ex: a aquisição de cotação 1:4 custa normalmente 1700D. Com a ajuda de Franz Galopp, você paga apenas 1100 D.

### 27 - Michele Cuorlione - O Braço Direito do "the Boss"

👤 5000 D ➔ 4000 D: Quando pegar um empréstimo da máfia, você precisa pagar apenas 4000D ao invés de 5000D.

### 28 - Aronne Dal Banco - O Banqueiro Generoso

👤 2500 D ➔ 1500 D : Quando pegar um empréstimo do banco, você precisa pagar apenas 1500 D ao invés de 2500 D.

### 29 - Didier Addition - O Comerciante Tímido

👤 +400D: Se você passar a vez durante a fase de compras, você recebe um adicional de 400D. Portanto, passar a vez permite que você ganhe 800 D (400 D + 400 D).

### 30 - Justice Bros - Os Gêmeos

👤 👤 : Essa carta conta como duas cartas de assistente, para o propósito de completar o objetivo da carta objetivo "Mais Cartas de Assistente".

### 31 - Brian O'Fist - O Boxeador Pegador

👤 +200 ➔ : Após o final de uma corrida, durante a fase de pagamentos, o jogador a sua direita deve te pagar 200D.

### 32 - Pedro Pugnos - O Fortão

👤 +200 ⬅ : Após o final de uma corrida, durante a fase de pagamentos, o jogador a sua esquerda deve te pagar 200D.

### 33 - Daniel Jackson - O Barman Rude

👤 +300 D : Após o final de uma corrida, durante a fase de pagamentos, você recebe 300D do banco.

### 34 - Cédric Copieur - O Habilidoso Mímico

👤 🔄 👤 : Quando um jogador compra a carta de assistência de Cédric Copieur, ele imediatamente troca-o por qualquer outra carta de assistente em jogo na frente de qualquer outro jogador. Posicione seu novo assistente com a face voltada para cima, na sua frete: você é agora o dono dessa carta. O outro jogador não pode evitar a troca e deve posicionar Cédric a sua frente e não pode desfrutar de sua habilidade. Entretanto, Cédric pode ser vendido a qualquer outro jogador, e somente então pode usar sua habilidade novamente.

### 35 - François Riche - O Colhedor de Danari.

+800: Quando você compra essa carta, imediatamente ganhe 800D do banco.

## CARTAS DE OBJETIVO

Essas cartas devem ser posicionadas com a face voltada para baixo na frente do jogador. Cada carta objetivo fornece um objetivo especial a ser alcançado no final do jogo, que deve ser mantido escondido dos outros jogadores. Há duas cópias de cada carta objetivo.

Se ao final do jogo você for **o único jogador a alcançar o objetivo da sua carta objetivo**, você recebe PVs. Se outro jogador também alcançar seu objetivo, você recebe somente 1 PV. Ex: se você possui a carta objetivo "Mais Cartas de Assistente" e você possui mais assistentes do qualquer outro jogador, você recebe 2 PVs. Se um ou mais jogadores empatarem com você no número de cartas de assistentes, você recebe apenas 1 PV.

Caso o mesmo jogador possua duas cartas objetivo idênticas, ele deve apenas computar PVs por uma delas.

+ 🐎 : Mais cartas de estábulo.

+ 👤 : Mais cartas de assistente.

+ 🎯 : Mais cartas de objetivo (não importa se o objetivo foi alcançado ou não).

+ 🐎 : Mais cartas de cavalo.

+ D : Maior quantidade de Danari.

- 🐎 : Menos cartas de estábulo.

- 🎯 : Menor número de PVs.

## CARTAS DE EMPRÉSTIMO

Durante o jogo, os jogadores tem a possibilidade de recorrer a dois tipos de empréstimos: do banco e da máfia. Não é possível porém que se recorra ao mesmo tipo de empréstimo duas vezes. Se todas as cartas de empréstimo já estiverem em uso, não é possível obter um novo empréstimo.

O jogador só pode pagar pelo empréstimo contraído na fase de pagamento de empréstimos antes da fase final do jogo.

### Empréstimo de Banco

👤 2000 D ➔ 2500 D : O jogador obtém 2000D do banco. Na fase de pagamento de empréstimos, antes da fase final do jogo, o jogador deve pagar de volta ao banco um valor total de 2500 D (500 D de juros).

### Empréstimo da Máfia

👤 4000 D ➔ 5000 D : O jogador obtém 4000D da máfia. Na fase de pagamento de empréstimos, antes da fase final do jogo, o jogador deve pagar de volta à máfia um valor total de 5000 D (1000 D de juros).

## CARTAS DE ESTÁBULO

Cada carta de estábulo vale 1 PV (deve ser computado para o efeito da aposta mínima) e gera lucro de acordo com a performance do cavalo nas corridas.

O dono do estábulo recebe:

**600D**, se o cavalo correspondente ao estábulo terminar em **primeiro**,

**400D**, se o cavalo correspondente ao estábulo terminar em **segundo**,

**200D**, se o cavalo correspondente ao estábulo terminar em **terceiro**.







## CARTAS DE CAVALO

As cartas de cavalo garantem um bônus de movimentação durante a corrida. Pode-se apenas jogar cartas de cavalo em estábulos de sua propriedade. O efeito de uma carta de ação **sempre sobrepõe-se** aos efeitos da carta de cavalo. Portanto, se um mesmo símbolo estiver presente em uma carta de cavalo e uma carta de ação posicionada sobre esse cavalo, apenas o efeito da carta de ação será considerado, sendo ele positivo ou negativo. *Se o cavalo Constantino (Sprint = 2) é posicionado na raia referente ao estábulo vermelho e as cartas de ação Serum Maleficum (Sprint = zero) e Globus Obscurus (largada = zero), o cavalo vai permanecer imóvel na largada e não poderá realizar sprints durante a corrida.*


### 36 - Costantino - O Galopador

 = 2: Quando Constantino realiza um sprint, ele avança dois espaços ao invés de um.


### 37 - El Guapo - O Potro Selvagem

 2: Toda vez que El Guapo é posicionado na largada, a cotação do estábulo sobe automaticamente 2 níveis (se o estábulo estava cotado em 1:4, aumenta para 1:2).


### 38 - La Longue Carabine - O Pescoçudo

 +3: Quando cruza a linha de chegada, ele move-se 3 espaços adicionais, antes do lançamento dos dados de sprint.


### 39 - Napoleon - O Invencível

 = 4: Se Napoleón, no momento em que uma carta de movimento for revelada, for o último colocado (ou estiver empatado em último), ele move-se 4 espaços ao invés do número de movimentos sorteado na carta de movimento. Essa habilidade não se aplica ao início da corrida.



### 40 - The Fury - O Explosivo

 = 4: No início da corrida, The Fury move-se 4 espaços ao invés do número de movimentos sorteado na primeira carta de movimento.



### 41 - Varonne - A Lenda

 + 2: No início da corrida, Varonne move-se 2 espaços além do número de movimentos sorteado na primeira carta de movimento.



### 42 - Biscuit De Mer - O Pangaré

 2;  +600D: Toda vez que Biscuit é posicionado na largada, a cotação do estábulo desce automaticamente 2 níveis (se o estábulo estava cotado em 1:3, abaixa para 1:5). Você recebe 600D do banco se colocou Biscuit no páreo durante a fase de pagamento.




### 43 - Bosson - O Amedrontador

 = 0;  +600D: No início da corrida, Bosson permanece parado ao invés de avançar o número de movimentos sorteado na primeira carta de movimento. Após a corrida, durante a fase de pagamento, Você recebe 600D do banco se colocou Bosson no páreo

### 44 - Giumenta - A Égua Fértil

  : Conta como dois cavalos para o propósito da carta objetivo "Mais cartas de cavalo". Não tem nenhum efeito durante a fase de corrida.

### 45 - Troy - O Assustador Cavalo de Madeira.

   : Quando você compra Troy, imediatamente substitua-o por qualquer outro cavalo em jogo na frente de qualquer outro jogador. Posicione seu novo cavalo à sua frente: você agora é dono dessa carta de cavalo.

O outro jogador não pode evitar a troca e deve posicionar Troy à sua frente e não pode desfrutar de sua habilidade. Entretanto, Troy pode ser vendido a qualquer outro jogador, e somente então pode usar sua habilidade novamente. Troy não tem efeito durante a fase de corrida.

## CARTAS DE PERSONAGEM

As cartas de personagens são sorteadas no início do jogo, durante a fase de preparação. Os personagens correspondem a apostadores que representarão os jogadores.

### Cranio Mercanti

É o proprietário do estábulo de cotação 1:2. Pegue a carta de estábulo com a cor correspondente e coloque-a na sua frente.

*Inicia o jogo com 3400 D.*

### Steve McSkull

É o proprietário do estábulo de cotação 1:3. Pegue a carta de estábulo com a cor correspondente e coloque-a na sua frente.

*Inicia o jogo com 3600 D.*

### Viktor von Schädel

É o proprietário do estábulo de cotação 1:4. Pegue a carta de estábulo com a cor correspondente e coloque-a na sua frente.

*Inicia o jogo com 3800 D.*

### César Crâne

É o proprietário do estábulo de cotação 1:5. Pegue a carta de estábulo com a cor correspondente e coloque-a na sua frente.

*Inicia o jogo com 4000 D.*

### Cranéo Cervantes

É o proprietário do estábulo de cotação 1:6. Pegue a carta de estábulo com a cor correspondente e coloque-a na sua frente.

*Inicia o jogo com 4200 D.*

### Sigvard Skalle

É o proprietário do estábulo de cotação 1:7. Pegue a carta de estábulo com a cor correspondente e coloque-a na sua frente.

*Inicia o jogo com 4400 D.*

### Antonio Vesuvio - A Raposa Astuta

Durante a segunda fase de apostas, pode realizar duas apostas ao invés de uma. Isso significa que ele pode realizar até três apostas por corrida.

*Inicia o jogo com 3000 D.*

### Eric Change - O Agenciador

Depois que todos os outros jogadores tenham finalizado sua primeira fase de apostas, antes da fase de manipulação da corrida, Eric pode aumentar ou diminuir a cotação de qualquer estábulo em dois níveis.

*Inicia o jogo com 5000 D.*

### Miss Double - A Senhora Maliciosa

Durante a segunda fase de compras pode comprar qualquer tipo de carta. Assim, pode repetir a compra da primeira fase de compras.

*Inicia o jogo com 5000 D.*

### Miss Paris - A Amante do "The Boss"

Vence uma aposta do tipo "podium" mesmo que o cavalo termine na 4ª colocação.

*Inicia o jogo com 5000 D.*

### Oliver Oil - O Investidor Petroleiro

*Inicia o jogo com 6000 D.*

### Otto Von Alt - O Velho Lobo

Toda vez que compra uma carta de ação paga 0 (zero) D, ao invés de 400D.

*Inicia o jogo com 4000 D.*



Dedicado aos avós dos Autores.

**Agradecimento especial à:** Alessandro Prà, Paolo Vallergera, Giuseppe Lapadula, Michael Kröhnert, Marco Braghieri, Andrea Marinetti, Mauro Marinetti, Ugo Cristofori aka Kiina Studio and Cranio Mercanti.

Agradecimento à todos que ajudaram a testar o jogo e auxiliaram no desenvolvimento: Alessandro Prà, Andrea Marinetti, Giuseppe Lapadula, Tommaso Lavizzari, Simon Gallina Salvi, Magda Beibet, Valentina Adduci, Valentina Sacchi, Aureliano Buonfino, Gianluigi Zanotti, Alessandro Maffezzoni, Giuliano Acquati, Marco Braghieri Braghieri, Federico Albanese, Antonio Giannino, Nicolò Trinca, Mauro Marinetti, Miriam Biscotti, Elena D'Avino, Gabriele Bellandi, Tatiana Turceninoff, Matteo Bertoli, Luca Mosca, Enrico Wizard, Paolo Vallergera, Carlo Proserpino, Giorgio Paternò, Giulia Ghigini, Lorenzo Argenziano, Manq, Il Po', Janus Design, Alessandro Fibbi, Alessia Pastore, Greg "Big Fat Tony" Buchman, Tana dei Goblin, Andrea Ligabue, Ludoteca Ideale, Green Leaf, Giorgio Sidari, Elena Giallongo, Sara Fontana, Persi, Davide Fiorentini, Luca Peccatori, Ilaria Macario, Giuliano, Elia Sforza, Paola Martinelli, Bazzu, Marco Strusani, Marina Massenz, Massimo Parizzi, Alizarina Silva, Michele Silva, Eleonora Del Bono, Lambo, Zax, Pietro Mecozzi, Fabrizio Manfredini, Carlotta Bassoli, Giuliano Visconti, Enrico Boccabianca, Bob, Java.

*Nenhum cavalo foi mal tratado durante o desenvolvimento deste jogo. Não podemos garantir o mesmo com relação aos jockeys.*

Todos os personagens de **Horse Fever** são fictícios.

**Autoria:** Lorenzo Silva and Lorenzo Tucci Sorrentino

**Arte:** Giulia Ghigini

**Design gráfico:** Noa aka Pogues Vassalli

**Edição e Distribuição:** Galápagos Jogos


Qualquer dúvida, crítica ou sugestão, entre em contato através do e-mail:  
**jogos@galapagosjogos.com.br**



Visite nosso site para conhecer outros jogos de tabuleiro! Boa diversão!



**www.galapagosjogos.com.br**






## LISTA DE SÍMBOLOS


**LARGADA** (01 - 02 - 08 - 09 - 40 - 41 - 43)  
 + / - : Somente no início, aplique o bônus ou prejuízo ao Movimento do Cavalo.  
= 0 / 4 : Somente no início, o Cavalo avança 0 / 4 espaços.


**SPRINT** (03 - 04 - 10 - 11 - 36)  
 + / - 1 : Quando o Cavalo dá um Sprint, aplique o bônus ou prejuízo.  
= 2 : Quando o Cavalo dá um Sprint, avança 2 espaços.  
 : O Cavalo nunca vai dar Sprint!



**LINHA DE CHEGADA** (06 - 13 - 38)  
 + : Quando o Cavalo cruza a linha de chegada, aplique o bônus ao movimento  
 : O Cavalo deve parar seu movimento na linha de chegada, mesmo que tenha mais espaços para andar.



**FOTO FINISH** (05 - 12)  
 : O Cavalo vence no Foto Finish.  
 : O Cavalo perde no Foto Finish.




**PRIMEIRO** (14)  
 = 0 : Exceto na largada, toda vez que o Cavalo estiver em primeiro durante a corrida, mesmo que empatado, seu próximo movimento é 0.




**ÚLTIMO** (07 - 39)  
 = 4 : Exceto na largada, toda vez que o Cavalo estiver em último durante a corrida, mesmo que empatado, seu próximo movimento é 4.

**PONTOS DE VITÓRIA** (18 - 22)  
 + / - 1 : Todos que apostaram neste Cavalo e tiveram sucesso, recebem 1 PV a mais / a menos que o normal.

**COTAÇÃO** (15 - 19 - 37 - 42)  
  : A cotação do Estábulo sobe / desce em 2 linhas.


**CARTAS DE AÇÃO** (16 - 20)  
 : Descarte todas cartas de Ação positivas jogadas no Cavalo.  
 : Descarte todas cartas de Ação negativas jogadas no Cavalo.



**CARTAS DE ASSISTENTE** (24 - 30 - 34)  
 = 0 D : Você pode comprar cartas de Assistente sem gastar Danaris.  
 : Conta como 2 cartas de Assistente.  
 : Troque essa carta por outra carta de Assistente.



**CARTAS DE CAVALO** (25 - 44 - 45)  
 = 0 D : Você pode comprar cartas de Cavalo sem gastar Danaris.  
 : Conta como 2 cartas de Cavalo.  
 : Troque essa carta por outra carta de Cavalo.



**CARTAS DE OBJETIVO** (23)  
 = 0 D : Você pode comprar cartas de Objetivo sem gastar Danaris.

**CARTAS DE ESTÁBULO** (26)  
 -600 D : Você pode comprar cartas de Estábulo gastando 600D a menos que seu valor.

**PASSAR** (29)  
 + 400 D : Quando você passa, você recebe 400D a mais, ou seja, um total de 800D.

**EMPRÉSTIMO DO BANCO** (28)  
 2500 D  1500 D : Se você pediu Empréstimo ao Banco, você tem que pagar 1500 D ao invés de 2500 D.

**EMPRÉSTIMO DA MÁFIA** (27)  
 5000 D  4000 D : Se você pediu Empréstimo à Máfia, você tem que pagar 4000 D ao invés de 5000 D.

**FASE DE PAGAMENTOS** (17 - 21 - 31 - 32 - 33 - 42 - 43)  
 + 200 D  O jogador à sua direita / esquerda lhe paga 200 D.  
+ 600 D : Se você usou esse Cavalo, você recebe 600 D.  
+ 300 D : Receba 300 D em todas fases de Pagamentos.  
+ / - 400 D : Quem apostou neste Cavalo, recebe ou paga 400 D ao final da corrida.

**800 D** (35)  
Quando você compra essa carta recebe 800D.