

LONG SHOT™

THE DICE GAME



Pianifica e spingi la fortuna mentre l'azione si svolge in questa corsa tesa di 8 cavalli. Potrai acquistare cavalli, piazzare scommesse, influenzare il movimento di razza e utilizzare abilità speciali. I dadi determinano quali cavalli si muovono e le azioni disponibili in ogni turno, quindi preparati ad adattare i tuoi piani in questo gioco. Una volta che tre cavalli tagliano il traguardo, i guadagni vengono sommati. Sebbene ci siano molti modi per guadagnare denaro durante una corsa di cavalli, solo il giocatore che guadagna di più sarà dichiarato vincitore.

Andrai sul sicuro o rischierai alla grande su un tiro lungo?

OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere il giocatore con più soldi alla fine del gioco.



SETUP PER 2-8 GIOCATORI

Se giochi da solo, guarda **CORSA GIOCATORE SINGOLO** (a pagina 13).

- 1 Posiziona il tabellone del tracciato al centro del tavolo;
- 2 Posiziona gli 8 segnalini cavallo prima della linea Blu di Partenza/Fine corsa sul tabellone;
- 3 Seleziona un set di 8 Carte Cavallo numerate da 1-8. Se è la tua prima partita, usa il set di carte con il simbolo "🐎";



Carte Cavallo: I Set possono essere giocati assieme, o misti ed abbinati ad altri Set per un'esperienza di gioco personalizzata. Se usi cavalli di diversi Set, usa 1 sola Carta Cavallo per ogni numero del cavallo.

- 4 Posiziona le Carte Cavallo selezionate a faccia in su vicino al tabellone del tracciato per formare il "Mercato". Rimetti a posto nella scatola le Carte Cavallo non selezionate;
- 5 Distribuisci ad ogni giocatore una Scheda Giocatore ed un pennarello cancellabile;
- 6 Mescola le Carte Partenza e distribuiscine una ad ogni giocatore. Segna la tua Scheda Giocatore per abbinarla alla tua Carta Partenza. Segna le 4 X (X) mostrate sulla Carta Partenza sulla Griglia Concessione (🏇), e scrivi i 2 numeri nello Spazio Scommessa (🎲) per i cavalli elencati. Poi riponi nella scatola tutte le Carte Partenza;
- 7 Ogni giocatore ottiene 12\$ e segna questo importo nel "Cerchio Soldi" sulla sua Scheda Giocatore;
- 8 Il giocatore che più di recente ha fatto una partenza migliore, è il Giocatore Attivo e prende entrambi i dadi.

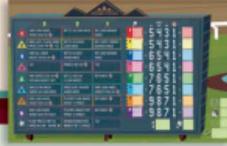
La corsa sta per iniziare! Adesso sei pronto a giocare **Long Shot: The Dice Game**.



COMPONENTI

- 1 TABELLONE TRACCIATO
- 8 SCHEDE GIOCATORE
- 8 SEGNALINI CAVALLO
- 8 PENNARELLI CANCELLABILI
- 8 CARTE PARTENZA
- 24 CARTE CAVALLO (8 IN OGNI SET: , , )
- 1 DADO CAVALLO ()
- 1 DADO MOVIMENTO ()
- 1 SCHEDA GIOCATORE SINGOLO

Scheda Giocatore Singolo



ESEMPIO DI SETUP PER 3 GIOCATORI



ESEMPIO DI SETUP GIOCATORE

GOLDEN FIELDS

8	5	6
4	7	2
X	8	3
7	1	4

ANY ROW OR COLUMN:

\$7	\$7	\$7
-2-2	3	3
3	3	3

EXEMPT ANY

ODDS

	1.	2.	3.		
1	5	4	3	1	
2	5	4	3	1	
3	6	5	4	1	
4	2	6	5	4	1
5	7	6	5	1	
6	7	6	5	1	
7	9	8	7	1	
8	4	9	8	7	1

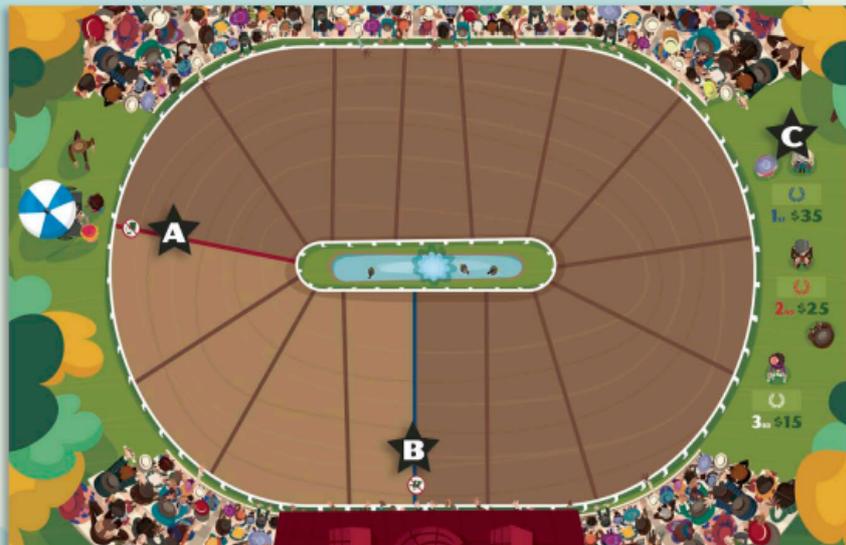
ACTIONS:

- CONCESSION: MARK 
- HELMET: MARK 
- JERSEY: MARK  & ANY X ON CARD
- BET: BET UP TO \$3 ON  HORSE
- BUY: BUY  HORSE

Hand holding a horse card with number 12.

TABELLONE TRACCIATO

Long Shot: The Dice Game simula una corsa singola di 8 cavalli. Il tabellone tracciato è dove vengono annotate le posizioni dei cavalli. I cavalli gareggiano percorrendo gli spazi sul tabellone dalla linea di Partenza/Fine fino ad arrivare di nuovo ad essa. I cavalli solitamente avanzano lungo il tabellone, ma occasionalmente gli interventi di alcuni giocatori subdoli, possono anche farli retrocedere.



★ LINEA NIENTE SCOMMESSE

I cavalli che attraversano questa linea non possono avere alcuna scommessa puntata su di essi.

★ LINEA PARTENZA/FINE

I cavalli cominciano la corsa nello spazio marrone chiaro prima della linea, e finiscono quando la attraversano dopo un giro del tracciato. Una volta che un cavallo ha superato il traguardo muovendosi per tutto il percorso, spostato nella posizione più alta del traguardo nel "Cerchio dei Vincitori".

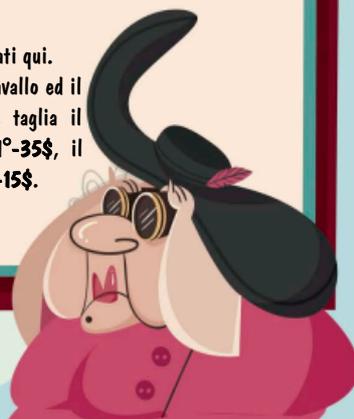


I cavalli possono superare la linea del traguardo attraverso il lancio di un dado o un movimento secondario, mai con un movimento diretto del giocatore.

★ ANGOLO DEI VINCITORI

I cavalli che tagliano la linea del traguardo sono posizionati qui.

La posizione finale determina il guadagno ottenuto dal cavallo ed il moltiplicatore delle scommesse. Il primo cavallo che taglia il traguardo viene immediatamente messo nello spazio 1°-35\$, il secondo nello spazio 2°-25\$, ed il terzo nello spazio 3°-15\$.



CARTE CAVALLO

Ogni cavallo in gara ha una carta corrispondente con le informazioni dettagliate.



★ **D** NUMERO DEL CAVALLO

Un numero usato per identificare il cavallo durante una corsa.

★ **E** NOME DEL CAVALLO

★ **F** COSTO

Il prezzo da pagare per comprare il cavallo al mercato.

★ **G** SET

Ogni cavallo appartiene ad un Set (🏇, 🏇, 🏇, ecc...)

★ **H** ABILITA' DEL CAVALLO

Ogni cavallo possiede una propria abilità con delle regole specifiche. Le abilità del cavallo possono essere applicate soltanto se lo si possiede.

★ **I** QUOTE DELLE SCOMMESSE

Le quote indicano quanto denaro si può ottenere al termine della corsa. Le quote delle scommesse sono moltiplicatori, ogni giocatore ottiene denaro in relazione al risultato del moltiplicatore e del denaro scommesso.

★ **J** BARRA DEL SECONDO MOVIMENTO

Controlla la barra del secondo movimento per i cavalli corrispondenti al lancio dei dadi, per verificare quale cavallo potrà effettuare un movimento extra. Ogni cavallo segnato nella barra muove di 1 spazio avanti.



SCHEDA GIOCATORE

Ogni giocatore possiede la propria Scheda che solo lui potrà segnare. Per le Scommesse ed i Soldi, i giocatori segneranno dei numeri, che saranno cancellati ed aggiornati durante la partita. Tutti gli altri segni saranno permanenti e saranno indicati con una **X**. Le schede giocatore devono essere visibili a tutti i giocatori.



A NUMERI DEI CAVALLI

I numeri dei cavalli qui sono di riferimento, e non sono segnati sulla scheda.

Ogni fila orizzontale B – F corrisponde ad un singolo cavallo associato col numero nella colonna A.

B SPAZIO CASCHETTO

Segna qui i caschetti. Avere un caschetto per un cavallo ti permette di piazzare scommesse su quel cavallo quando questo supera la linea "Niente Scommesse"  ma non ha ancora finito la corsa.

C SPAZIO MAGLIA

Segna qui le maglie. Le maglie influenzano i cavalli per farli muovere più spesso. Se possiedi il caschetto ed anche la maglia per un cavallo, ottieni più soldi al termine della corsa.

Le maglie sono anche dette "Sete" nelle corse dei Cavalli

D SPAZIO SCOMMESSA

Segna qui le scommesse. Per piazzare una scommessa devi possedere abbastanza denaro.

E QUOTE DELLE SCOMMESSE

Le quote delle scommesse indicano quanto denaro sarà possibile guadagnare al termine della corsa. Le quote delle scommesse sono moltiplicatori, ogni giocatore che vince, ottiene denaro in funzione del moltiplicatore e della quantità di denaro scommessa.



★ VINCITA DELLE SCOMMESSE

Usa questa colonna per calcolare le tue vincite alle scommesse. Segna il totale di ogni tua scommessa vinta nel quadrato inferiore di questa colonna .

★ GRIGLIA DI CONCESSIONE

Segna i numeri nella Griglia di Concessione. Completare righe o colonne nella griglia di concessione ti permette di ottenere dei Bonus.

★ BONUS DI CONCESSIONE

I Bonus di Concessione sono premi una tantum che puoi ottenere completando righe o colonne nella tua Griglia di Concessione.

★ NUMERO JOLLY

Segna il numero Jolly per fare un'Azione per il numero di cavallo che scegli, piuttosto che per quello ottenuto al lancio del dado.

★ AZIONI

Scegli 1 Azione da eseguire ad ogni turno.

★ SOLDI

Segna i tuoi soldi qui. Il denaro è utilizzato nel gioco per piazzare scommesse e comprare cavalli. Il denaro residuo viene aggiunto al tuo punteggio finale alla fine del gioco.

★ PUNTEGGIO FINALE

Alla fine del gioco calcolate i vostri guadagni in questa colonna del punteggio indicando il totale dei vostri soldi.

RIASSUNTO DEL ROUND

Long Shot Dice Game è giocato in round.

Ogni round è composto da 4 fasi che devono essere eseguite in ordine:

1. LANCIARE I DADI
2. MUOVERE  CAVALLO  SPAZI
3. MUOVERE TUTTE LE  SU  CAVALLO, 1 SPAZIO
4. TUTTI I GIOCATORI ESEGUONO 1 AZIONE



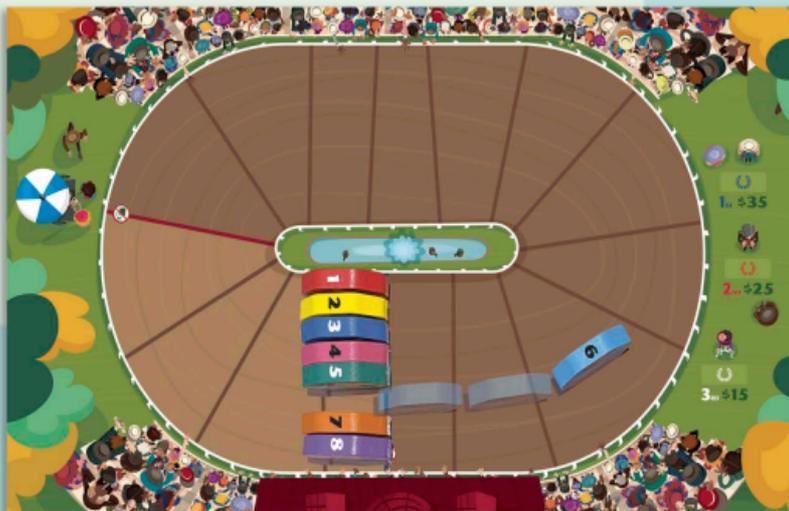
SEQUENZA DEL ROUND

1. LANCIARE I DADI

Il giocatore attivo lancia entrambi i dadi.

2. MUOVERE CAVALLO SPAZI

Muove il cavallo corrispondente al simbolo  del numero di spazi indicato dal dado .
Se il cavallo da muovere ha già finito la corsa, questo non muoverà.



ESEMPIO: Il cavallo 6 muove di 3 spazi.

3. MUOVERE TUTTE LE SU CAVALLO 1 SPAZIO

Prendi la carta cavallo corrispondente al dado  e verifica il movimento sulla Barra Movimento Secondario. In ordine da sinistra a destra della barra, muovi tutti i cavalli segnati con una  di 1 spazio sul tracciato.

6 MIRACLE WORKER  I

QUANDO ACQUISTATO:
SEGNA UNO TRA

 ,  ,  , .



Ci sono delle  pre-segnate sulle carte cavallo, che fungono alla stessa maniera di quelle segnate dai giocatori.

Movimento Secondario



3 ESEMPIO: I cavalli 2, 3, 5 e 6 vengono mossi ognuno di 1 spazio.



Regole aggiuntive sul movimento dei cavalli :

- Qualsiasi numero di segnalini cavallo possono occupare lo stesso spazio;
- Quando un effetto fa muovere diversi cavalli, muoverli in ordine crescente a partire dal numero inferiore;
- Di norma i cavalli muovono in avanti quando vengono mossi. Alcuni Bonus Concessione ed Abilità dei Cavalli possono far muovere avanti il cavallo quando si ottiene il simbolo (+). Se si ottiene il simbolo (-), muovere il cavallo indietro del numero di spazi indicato.
- Se un cavallo dovesse essere spostato indietro, oltre la linea di Partenza/Fine corsa, ferma il cavallo sulla linea di Partenza/Fine corsa, eventuali altri movimenti di quel cavallo vengono annullati.
- I cavalli possono oltrepassare la linea del traguardo soltanto per via del lancio dei dadi o di un movimento secondario, mai attraverso il movimento diretto di un giocatore (vedi attraversare la linea del traguardo).



TUTTI I GIOCATORI ESEGUONO 1 AZIONE

Iniziando dal giocatore attivo e proseguendo in senso orario, ogni giocatore effettua un turno in cui esegue una singola azione:

CONCESSIONE



CASCETTO



MAGLIA



SCOMMESSA



ACQUISTO



L'azione da eseguire è soggetta al lancio del dado  , a meno che tu non segni anche un numero Jolly (vedi sotto). Puoi eseguire la stessa azione scelta da altri giocatori.

NUMERI JOLLY

All'inizio del tuo turno, puoi segnare una **X** su uno dei numeri Jolly  . Se lo fai, puoi scegliere un numero del dado  per la tua azione in questo turno (questo non attiva le abilità del  nei cavalli).



CONCESSIONE: SEGNARE

Segna una **X** su un singolo  (spazio circolare) sulla Griglia di Concessione che corrisponde al  .

Quando completi qualsiasi fila o colonna nella tua Griglia di Concessione (le diagonali non contano), segna 1 dei Bonus di Concessione e risolvi immediatamente. E' possibile completare una fila ed una colonna allo stesso tempo, in questo caso avrai la possibilità di segnare due Bonus da risolvere.

BONUS CONCESSIONE

\$7

Ottieni 7\$.

-2-2

Muovi 2 cavalli qualsiasi indietro di 2 spazi ciascuno.

-3

Muovi 1 cavallo qualsiasi indietro di 3 spazi.

+2+2

Muovi 2 cavalli qualsiasi avanti di 2 spazi ciascuno.

+3

Muovi 1 cavallo qualsiasi avanti di 3 spazi.

FREE

Piazza una scommessa gratuita di 3\$ su un qualsiasi cavallo.



Esegui 1 Azione Caschetto su un qualsiasi cavallo.



Esegui 1 Azione Maglia su un qualsiasi cavallo.



Prendi un cavallo qualsiasi dal mercato senza pagare il suo costo.





CASCETTO: SEGNARE

Segna una **X** su uno spazio Caschetto che corrisponde al . Puoi piazzare una scommessa sui cavalli per i quali hai un Caschetto anche se hanno superato la linea Niente Scommesse .



MAGLIA: SEGNARE E QUALSIASI **X** SULLA CARTA

Segna una **X** su uno spazio Maglia che corrisponde al . Poi vai alla carta cavallo che corrisponde al e segna una **X** su OGNI cavallo nella Barra di Movimento Secondario di questa carta Cavallo.

PUNTI SET FANTINO

Coppie di Caschetto e Maglia () per lo stesso cavallo valgono 5\$ alla fine del gioco.



SCOMMESSA: SCOMMETTI FINO A 3\$ SU UN CAVALLO

Segna le scommesse di 1\$, 2\$ o 3\$ sullo spazio Scommesse corrispondente al . Spendi la somma scommessa riducendo il tuo denaro. Se c'è già una scommessa nello spazio, aggiungi il valore della nuova scommessa e scrivi il totale. Non puoi scommettere su un cavallo che ha oltrepassato la linea Niente Scommesse , salvo che tu non abbia un Caschetto per quel cavallo. Non puoi mai piazzare scommesse su cavalli che hanno finito la corsa (incluse le scommesse gratuite descritte di seguito).

SCOMMESSE GRATUITE

Alcune abilità consentono le Scommesse Gratuite. Una scommessa gratuita è una scommessa che puoi piazzare senza pagare. Non puoi piazzare scommesse su cavalli che hanno superato la linea Niente Scommesse , a meno che tu non abbia un Caschetto per quel cavallo. Non puoi mai piazzare scommesse su cavalli che hanno finito la corsa.



Alla fine del gioco, i cavalli che hanno ricevuto scommesse e che hanno superato la linea Niente Scommesse oppure hanno concluso la gara, incassano le puntate.



ACQUISTO: COMPRA UN CAVALLO

Compra il cavallo se questo è disponibile. Pagane il costo col tuo denaro e posiziona la Carta Cavallo di fronte a te per dimostrare che la possiedi. Non puoi comprare un cavallo che ha finito la corsa.

RIMANERE BLOCCATI

Se non puoi eseguire un'azione col numero ottenuto dal dado lanciato, puoi usare un numero Jolly per cambiare il numero ottenuto con qualcosa che invece potresti usare, oppure puoi spendere il tuo intero turno per cancellare il segno su uno dei tuoi numeri Jolly, per trovarli disponibili in futuro.



FINE DEL ROUND

Dopo che ogni giocatore ha svolto il proprio turno, il giocatore attivo passa i dadi al giocatore alla sua sinistra e comincia un nuovo round.



ABILITA' DEI CAVALLI

Ogni cavallo ha un'abilità unica con le proprie regole speciali. Le abilità dei cavalli si applicano soltanto quando questi sono posseduti da un giocatore.

Le abilità dei cavalli solitamente si risolvono quando il proprietario esegue l'azione o in un momento specifico. Le abilità dei cavalli sono sempre opzionali ed i proprietari dei cavalli decidono quando applicarle.

Ogni abilità del cavallo inizia con un simbolo o una parola chiave che ne indica il suo effetto.

Queste includono:

  ? All'inizio del tuo turno, se lanciato il dado  col numero specifico.



Quando esegui l'azione Concessione.



Quando esegui l'azione Caschetto.



Quando esegui l'azione Maglia.



Quando esegui l'azione Scommessa.

WHEN BOUGHT
AT SCORING

Quando compri un cavallo al mercato, applica immediatamente questo effetto.

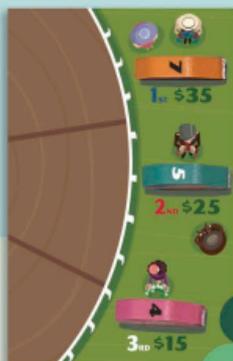
Calcola questo Bonus e sommalo al tuo denaro quando calcoli il punteggio.

OLTREPASSARE LA LINEA DEL TRAGUARDO

Una volta che un cavallo oltrepassa la linea del traguardo, posizionalo più in alto nell'indicatore delle posizioni sul lato del tracciato (angolo dei vincitori).

I cavalli possono oltrepassare la linea del traguardo attraverso il lancio dei dadi o il movimento sulla Barra di Movimento Secondario, e mai possono farlo per via di un Bonus di Concessione o dell'abilità specifica di un cavallo.

I movimenti ottenuti col Bonus di Concessione devono terminare in anticipo se questi portano il cavallo a superare la linea del traguardo. I cavalli che hanno finito la corsa non possono essere mossi e non si può scommettere su di loro. Quando un cavallo che ha finito la corsa viene selezionato dal lancio dei dadi, ignoralo e muovi gli altri cavalli indicati dalla Barra di Movimento Secondario, come al solito. Una volta che 3 cavalli hanno superato la linea del traguardo, gli altri cavalli possono fermarsi. Qualsiasi cavallo che sarebbe stato mosso oltre la linea del traguardo invece si ferma nello spazio prima della linea e qualsiasi altro movimento viene annullato.



FINE DEL GIOCO

Una volta che il terzo cavallo ha oltrepassato la linea del traguardo, finire il round corrente, quindi procedere alla fine del gioco col conteggio dei punti.



PUNTEGGIO

GUADAGNO DEI CAVALLI

Otteni guadagno in base alla posizione dei cavalli vincitori della corsa.

SCOMESSE

Usa le scommesse e le tue colonne delle quotazioni per determinare le tue vincite. Moltiplica l'importo scommesso per ogni cavallo con il numero mostrato corrispondente alla posizione finale ottenuta. I cavalli che hanno oltrepassato la linea Niente Scommesse ma non hanno finito la corsa ottengono 1x della loro scommessa.

SET FANTINO

Otteni 5\$ per ogni paio di Caschetto e Maglia sullo stesso cavallo.

SOLDI

Tutto il denaro che ti rimane.

\$ PUNTEGGIO FINALE ED ULTERIORI GUADAGNI PER LE ABILITA' DEI CAVALLI

Il totale ottenuto da tutti gli elementi ed i soldi costituiscono il tuo punteggio finale.

Somma le colonne del punteggio per determinare il tuo punteggio finale (Soldi). Il giocatore con più soldi vince! In caso di pareggio, il giocatore con il cavallo nella posizione migliore vince.

ESEMPIO CALCOLO PUNTEGGIO

John ottiene 15\$ perché possiede il cavallo in 3° posizione.

Lui ha segnato 2 Set Fantino (per i cavalli 2 e 4).

Le sue scommesse gli fanno guadagnare 80\$.

I suoi soldi rimanenti sono 4\$.

\$ Il suo punteggio finale per la corsa è 109\$.



GOLDEN FIELDS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	6	5	4	3	0							
2	5	5	4	3	1							
3	6	5	4	1								
4	5	6	5	4	1							
5	7	6	5	1								
6	7	6	5	1								
7	6	9	8	7	1							
8	3	9	8	7	1							

ODDS: 6, 20, 54, 80

ANY ROW OR COLUMN! \$7 \$7

EXEMPT ANY

ACTIONS:

- CONCESSION: MARK
- HELMET: MARK
- JERSEY: MARK & ANY X ON CARD
- BET: BET UP TO \$3 ON HORSE
- BUY: BUY HORSE

15
10
80
4
\$ 109

CORSA IN SOLITARIO

Se vuoi affrontare una corsa in solitario, scommetterai contro il noto magnate delle corse ed inventore di giochi alle prime armi Roland Wright, un feroce concorrente.



SETUP GIOCO SOLITARIO

Prepara il setup del gioco coi seguenti cambiamenti:

- Roland (Intelligenza Artificiale) riceve la Scheda Speciale Solitario mostrata in alto.
- Dopo aver pescato per Roland la sua Carta Iniziale, segna le sue puntate gratuite iniziali, ma non segnare alcuna Concessione, la sua Scheda per il gioco solitario non ha la Griglia di Concessione.
- Roland inizia il gioco con 20\$ nel riquadro soldi (★).

GIOCO SOLITARIO

Il giocatore inizia per primo ad ogni round. Dopo che quest'ultimo avrà eseguito la propria azione, Roland eseguirà la sua. Trova l'azione eseguita da Roland guardando la colonna per il lanciato, poi guarda la fila per il lanciato. Roland eseguirà quindi l'azione indicata. Se l'azione ha un'icona in essa, lancia un dado un'altra volta ed usa il numero che viene ottenuto.

Se l'azione non può essere eseguita, allora Roland esegue la sua azione standard () alla fine della colonna.

- 3**: La colonna 3 segna per lo più Carte Cavallo, come se il giocatore avesse eseguito un'azione Maglia .
- 2**: La colonna 2 per lo più piazza Scommesse sui Cavalli, usando denaro.
- 1**: La colonna 1 per lo più permette l'acquisto di Cavalli.

Importante: I cavalli acquistati da Roland (Intelligenza Artificiale) sono considerati privi di abilità.



SPENDERE IL DENARO

Come un giocatore, Roland spende i propri soldi per comprare cavalli e scommettere, a meno che queste azioni non siano contrassegnate come gratuite.

PAREGGI PER ESEGUIRE UN'AZIONE

Se c'è un pareggio tra diversi cavalli per l'esecuzione di un'azione, Roland tenta di eseguire l'azione del cavallo in condizione di pareggio col numero più basso.

PUNTEGGIO

Roland somma il denaro per le sue scommesse, i suoi soldi rimanenti ed i suoi cavalli finiti al 1°, 2° e 3° posto. Scrive il suo punteggio totale nel riquadro in basso della colonna punteggio della sua Scheda Giocatore Solitario. Calcola il tuo punteggio finale e comparalo con quello di Roland. Il giocatore con più soldi vince.

TERMINOLOGIA

Lead (Al Comando): Quel cavallo o quei cavalli che non hanno ancora terminato la corsa e che hanno meno spazi di distanza dal traguardo.

Last Place (Ultimo Posto): Quel cavallo o quei cavalli che hanno più spazi di distanza dal traguardo rispetto agli altri.

Horse Box (Casella Cavalli): Il numero del cavallo sulla Barra di Movimento secondario (della Carta Cavallo Indicata).

ESEMPIO DI AZIONE

Dopo il tuo turno, Roland esegue il suo. I dadi che hai lanciato sono **1 3**, quindi Roland **segnerà i suoi cavalli al comando nella casella col** .

Controlla i cavalli posseduti vicino vicino la Scheda Giocatore Solitario di Roland ed il tracciato, vedrai che il cavallo **#4** è il cavallo al comando che Roland possiede. Questa azione contiene un , quindi tu lanci il  per determinare il numero da usare, ottenendo il **7**.



7 BETTOR SAFE THAN SORRY

**AL PUNTEGGIO:
GUADAGNI 2\$ PER OGNI
CAVALLO SUL QUALE
HAI SCOMMESSO**

AL PUNTEGGIO: GUADAGNI 2\$ PER OGNI CAVALLO SUL QUALE HAI SCOMMESSO

1 2 3 4 5 6 7 8

9 8 7

4

Vai alla carta cavallo **#7** e segna una **X** sulla **#4** sulla Barra di Movimento Secondario.

CHIARIMENTI SULLE AZIONI IN SOLITARIO

- 1 3** Segna il cavallo al comando che Roland possiede sulla sua Carta Cavallo  .
- 2 3** Segna il cavallo all'ultimo posto che Roland possiede sulla sua Carta Cavallo  ed ottieni 1\$.
- 3 3** Segna tutti i riquadri corrispondenti ai cavalli che Roland possiede sulla sua Carta Cavallo  .
- 5 3** Segna il riquadro sulla Carta Cavallo  corrispondente al cavallo di Roland con la puntata più alta.
- 7 2** Muovi il cavallo che possiedi ed è al comando, indietro di 2 spazi.
- 8 2** Muovi il cavallo che possiedi con la puntata più alta, indietro di 2 spazi.
- 1 1** Compra il cavallo che non possiedi che si trova al comando.
- 2 1** Compra il cavallo che non possiedi col numero di rango più basso.

CREDITI

Game Design: Chris Handy

Game Development: John Brieger, John Velgus

Illustrations: Clau Souza

Graphic Design: Chris Handy

'Roland Wright' Brand Concept: Daniel Solis & Graham Russell

Playtesters: Jenn Handy, Ryan Cowler, Christian Montague, Colleen Montague, Bernardo Salcido, Kevin Baldizon, Luis Mendoza, Grace Paradis, John McCloud, John Victor, Paul Butler, Janine Widman, Corey Downum, Bay Area Game Designers and Boosters, Pacificon Protospiel, Michael Dunsmore, Jeremy Commandeur, Ting Chow, Jon Simantov, Aaron Daar, John Westenhaver, Breeze Grigas, Karlo Heuer, John Furth, Zach Nieman, Brian Fattig, Glenn Cotter, Brian McKay, Mike Mihealsick, Joshua Norris

For more information visit: www.LongShotDiceGame.com

Traduzione in italiano del regolamento: Vincenzo Barresi

© 2021 Perplext, LLC - All Rights Reserved

