

# JOCKEY

## REGRAS DO JOGO

JOCKEY é um eletrizante e divertido jogo de apostas para no mínimo 3 e no máximo 6 participantes.

Conquistar a maior fortuna a partir de \$100 iniciais é o objetivo do jogo. Para isso os jogadores contam com as apostas, as cartas, o blefe, a audácia e a discrição. Afinal muito dinheiro está em jogo e cada um certamente fará tudo para que seu cavalo favorito cruze a linha final em 1.º ou 2.º lugar.

### INÍCIO DO JOGO

1. Coloque o tabuleiro em lugar acessível a todos os jogadores.
2. Um jogador é escolhido para ser o banqueiro. Ele deve pagar todos os prêmios e ser o primeiro a jogar.

(Observação: durante cada rodada do jogo o banco passa de jogador a jogador).

3. Cada jogador recebe cinco notas de \$10 e uma de \$50 (\$100 no total). As notas restantes ficam no banco e todos os prêmios (Ponta e Placê) são pagos através dele.
4. Colocam-se os 6 cavalos nos lugares indicados no tabuleiro (Baliza).
5. Distribui-se uma carta PONTA/PLACÊ e uma ACUMULADA para cada jogador. Se estiverem jogando menos que 6 pessoas, as cartas que sobram são retiradas do jogo.

6. Decide-se quantas corridas serão jogadas por partida. Sugerem-se 8 corridas, embora este número deva ser decidido de comum acordo entre os jogadores.

### AS CARTAS

O baralho é composto de 54 cartas divididas em dois grupos distintos: cartas indicadoras e cartas de movimentação dos cavalos.

#### Cartas indicadoras

As cartas indicadoras são de 2 tipos: PONTA/PLACÊ e ACUMULADA.

Cada jogador recebe 2 cartas indicadoras, uma de cada tipo, no início do jogo e as usará para definir o tipo de aposta.

Deste modo, em cada rodada, o jogador pode apostar ou na PONTA ou no PLACÊ ou na ACUMULADA. (ver mais adiante).

#### Cartas de movimentação dos cavalos

Estas cartas por sua vez estão subdivididas em 2 grupos:

1. cartas cujas cores correspondem às dos cavalos. Há cinco cartas para cada cor, perfazendo um total de 30 cartas.
2. cartas QUALQUER CAVALO (na cor cinza). São 6 cartas "VOLTE 2" e 6 cartas "AVANCE 3".

#### Distribuição das cartas

Cada jogador recebe do banqueiro no início do jogo 2 cartas indicadoras: uma de PONTA/PLACÊ e uma de ACUMULADA. Se menos que 6 pessoas estiverem jogando, as cartas restantes deverão ser deixadas fora do jogo.

As cartas de movimentação dos cavalos são distribuídas da seguinte maneira:

- a) No caso de serem 3 ou 6 os jogadores, todas as cartas são embaralhadas e distribuídas de face para baixo a cada jogador (com 3 jogadores, cada um recebe 14 cartas e com 6 jogadores, cada um recebe 7 cartas).
- b) Se somente 4 ou 5 pessoas estiverem jogando, utilizam-se 40 cartas do baralho. As cartas que devem ser removidas são as seguintes: uma "QUALQUER CAVALO AVANCE 3" e uma "QUALQUER CAVALO VOLTE 2". Estas são colocadas de lado junto com as cartas indicadoras restantes e não são utilizadas durante o jogo. As cartas restantes são então embaralhadas e distribuídas de face para baixo a cada jogador (com 4 jogadores cada um recebe 10 cartas e com 5 jogadores cada um recebe 8 cartas).

### APOSTAS

Depois de consultar as cartas de sua mão, cada jogador escolhe o cavalo que ele acha que tem mais chances de vencer. Esta decisão é mantida em segredo e não deve ser revelada a nenhum jogador durante a corrida. Para registrar sua escolha, cada jogador pega uma carta, da cor do cavalo escolhido, de sua mão, colocando-a à sua frente de face para baixo. Esta carta não está perdida e o jogador poderá utilizá-la a qualquer momento durante a corrida. NENHUM OUTRO JOGADOR DEVERÁ VER ESTA CARTA. Uma vez sele-

cionado o cavalo, ele não poderá ser mudado até o fim da corrida.

#### Como apostar

As apostas devem ser feitas **antes** da largada. Os jogadores têm três opções para fazê-las:

1. Apostar na PONTA: Isto significa que o cavalo selecionado deve vencer.
2. Apostar no PLACÊ: isto significa que o cavalo selecionado deve chegar em 1.º ou 2.º lugar. Não há 3.º lugar.
3. Apostar na ACUMULADA: Isto significa que para o jogador ganhar a Acumulada, o cavalo selecionado deve vencer. O jogador ganha todo o dinheiro do espaço da Acumulada.

Para indicar o tipo de aposta que o jogador escolheu, ele deve colocar a carta indicadora apropriada, de face para cima, sobre o dinheiro apostado. A aposta permanece em frente ao jogador até o final da corrida. Não há limite máximo de aposta para a PONTA e para o PLACÊ. Os jogadores podem apostar quanto quiserem, o mínimo entretanto é \$10.

O retorno para a PONTA é de 5 para 1 e para o PLACÊ é de 2 para 1.

A ACUMULADA só pode ser tentada com uma aposta de \$50 (nem mais nem menos). Obviamente a opção da ACUMULADA só valerá a pena ser tentada depois da 2.ª ou da 3.ª corrida, porque ela é formada com a soma de todas as apostas perdidas.

Se um jogador aposta e perde, o dinheiro perdido vai para o espaço da ACUMULADA indicado no tabuleiro.

Se um jogador aposta e ganha (na PONTA ou no PLACÊ), ele recebe seu prêmio através do banco. Os prêmios são pagos independentemente do número de jogadores que apostaram em um determinado cavalo. Ex.: se dois jogadores escolheram o cavalo vermelho e este vencer, os jogadores serão pagos como se cada um fosse o único apostador naquele cavalo.

Se um jogador apostar na Acumulada e ganhar, ele receberá todo o dinheiro da Acumulada. As apostas perdidas nesta corrida entretanto, não são incluídas nesse prêmio. Elas iniciam uma nova Acumulada.

Se mais que um jogador apostar na Acumulada e ganhar, o prêmio é dividido igualmente em parcelas de 10 e qualquer diferença é deixada no espaço da Acumulada.

Se um jogador tentar a Acumulada e perder, o montante da sua aposta irá para o espaço da Acumulada no tabuleiro.

### A CORRIDA

Todos os jogadores devem apostar. Uma vez feito isso, a corrida pode ser iniciada. O banqueiro começa. Ele escolhe uma carta de cavalo de sua mão e a coloca de face para cima no espaço indicado no tabuleiro (onde está a palavra JOCKEY). A cor do cavalo da carta corresponde à cor do cavalo escolhido para a movimentação. O número corresponde ao número de espaços que o cavalo vai percorrer. Ex.: um jogador coloca sobre o espaço JOCKEY a carta vermelha "AVANCE 3". Ele movimenta então, o cavalo vermelho 3 espaços.

Os cavalos podem passar para uma raia adjacente durante uma movimentação. Porém esse movimento é permitido uma só vez em cada jogada.

O próximo jogador, a esquerda do banqueiro, joga então uma carta e move um cavalo da mesma maneira que o anterior. Em seguida o jogador à sua esquerda repete o lançamento e assim por diante.

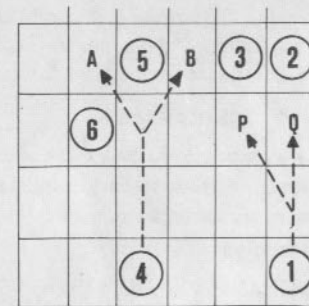
As cartas com cavalo cinza (QUALQUER CAVALO) podem ser jogadas a qualquer momento, desde que o jogador ache conveniente. O jogador que colocou esta carta pode mover QUALQUER CAVALO o número de espaços indicados (para a frente ou para trás).

Um jogador pode utilizar a qualquer momento do jogo a carta que ele havia separado para marcar o cavalo no qual ele apostou. Esta carta permite a movimentação do cavalo, porém não deve ser colocada na pilha de descartes, mas permanecer com o jogador. Uma vez utilizada, deve ser virada de face para cima.

### Regras gerais da corrida

1. Dois cavalos nunca podem ocupar o mesmo espaço ao mesmo tempo.
2. Um cavalo só pode trocar de raia uma vez por movimento. A mudança é feita num movimento diagonal. Se ele estiver bloqueado ele se movimentará somente o número de espaços que puder.
3. Um cavalo deve percorrer o total de espaços indicados na carta durante um

movimento, a menos que ele esteja bloqueado. (Isto também se aplica às cartas QUALQUER CAVALO).



O cavalo 4 num movimento de 3 lances, deve mover 3 espaços. Ele pode então passar para uma raia adjacente e ir em direção ou de A ou de B.

O cavalo 1 numa movimentação de 3 espaços somente pode andar 2, dos 3 espaços que lhe eram permitidos. Ele está bloqueado e só pode trocar de raia uma vez em cada movimento. Indo para P ele estará abrindo novas possibilidades, ao contrário do que indo para Q.

### Final da corrida

Depois que o 1.º e o 2.º cavalo cruzarem a linha final, a corrida acaba e o banqueiro inicia o pagamento dos prêmios aos que apostaram nos vencedores. Os que apostaram e perderam, devem colocar o montante de suas apostas no espaço da Acumulada sobre o tabuleiro.

Depois de efetuados os pagamentos, todas as cartas são recolhidas e embaralhadas e o jogador à esquerda do banqueiro será o titular do banco nessa corrida.

No caso em que todas as cartas se esgotem antes que algum cavalo cruze a linha de chegada, as cartas da pilha JOCKEY são recolhidas, embaralhadas e colocadas de face para baixo, numa pilha próxima ao tabuleiro.

As cartas selecionadas para as apostas, que já tenham sido viradas, não são colocadas nessa pilha. O banqueiro vira a carta superior da pilha e a coloca de face para cima no espaço JOCKEY. Ele move um cavalo, seguindo a indicação da carta. Se a carta em questão for a de "QUALQUER CAVALO" ele movimenta qualquer cavalo do jogo, a seu critério. Os jogadores continuam em turnos, até que o 2.º cavalo cruze a linha final.

### BANCARROTA

É possível que um jogador "quebre" durante o jogo. Neste caso ele está impedido de apostar, porém pode ainda jogar suas cartas e movimentar os cavalos da mesma maneira que os outros jogadores.

### ESTRATÉGIA

Há estratégia em JOCKEY. Os jogadores devem descobri-la por si (algumas vezes a duras penas). Uma das táticas é não revelar a escolha de seu cavalo muito cedo. Em alguns casos é melhor blefar, levando seus oponentes a pensarem que você selecionou outro cavalo. Lembre-se que cada um joga por si. A arte está em fazer seu cavalo cruzar a linha em 1.º ou 2.º lugar.

### VENCEDOR DO JOGO

O vencedor do jogo será aquele que acumular a maior quantidade de dinheiro ao final de todas as corridas.

### RESUMO DAS REGRAS

1. Os jogadores devem apostar em cada corrida.
2. Os cavalos escolhidos não devem ser revelados a nenhum jogador depois de dada a largada.
3. As apostas devem ser colocadas em lugar visível a todos os jogadores sob a carta indicadora de aposta. Uma vez feita, a aposta não pode ser retificada.
4. A carta de escolha de cavalo pode ser usada a qualquer momento durante a corrida. Ela é então virada de face para cima e permanece com o jogador, não sendo descartada na pilha JOCKEY.
5. A rodada segue em turnos pela esquerda do banqueiro.
6. O retorno para a PONTA é de 5 para 1 e para o PLACÊ é de 2 para 1. Não há limite máximo de aposta para a Ponta ou Placê. O limite da Acumulada é

uma aposta fixa de \$50. O vencedor leva tudo. (Se houver mais que um vencedor a Acumulada é dividida igualmente em parcelas de 10).

7. Todas as apostas perdedoras (incluindo as de Acumulada) vão para o espaço da Acumulada para as próximas corridas.
8. Todos os prêmios relativos a Ponta e Placê são pagos pelo banco.
9. Um cavalo pode mudar uma só vez de raia durante um movimento. Ele só pode passar para uma raia adjacente à sua.
10. Se um cavalo está bloqueado, ele deve andar tantos espaços quantos possa. Dois cavalos não podem ocupar o mesmo espaço ao mesmo tempo.
11. A menos que um cavalo esteja bloqueado, ele deve andar todos os números de espaços indicados na carta.
12. Se ainda não foi decidido o 1.º e o 2.º lugar e as cartas de movimentação dos cavalos tiverem terminado, o banqueiro utiliza as cartas da pilha JOCKEY. (ver Final da corrida).