



# TURFMASTER

## Contenido

- 1 Libro de Reglas.
- 1 Tablero de Juego con 2 Hipódromos.
- 8 Caballos con sus jockeys (las figuras son de peltre sin plomo y pintadas a mano).
- 16 Dados nacarados (2 x 8 colores).
- 8 Mazos de Cartas (8 x 32 cartas más 1 carta extra de sumario).
- 6 Vallas para las Carreras de Obstáculos.

Cartas	Valor
1 joker	12 puntos
1 joker	11 puntos
1 joker	10 puntos
1 joker	9 puntos
2 cartas	12 puntos
2 cartas	11 puntos
4 cartas	10 puntos
4 cartas	9 puntos
5 cartas	8 puntos
5 cartas	7 puntos
2 cartas	6 puntos
2 cartas	4 puntos
2 cartas	3 puntos
+ 1 carta	Hándicap Reglas



## Acerca del Juego

### Una Competición Hípica para 2 - 8 Jugadores

Los caballos corren para ganar, o por un puesto entre los tres primeros. Como en las carreras auténticas, harías mal si cogieses la cabeza desde la salida e intentases mantenerla hasta la llegada. Cambiar de posición, observar a tus adversarios,

desarrollar hábiles tácticas, esto es jugar a *TurfMaster*. La carrera esta indecisa hasta que se cruza la línea de meta. En la última curva, a la entrada de la línea recta final, hay que encontrar la posición ideal para tus últimos movimientos. El carril interior es el más corto. Cada carril exterior tiene una casilla más en cada curva. Correr por el exterior o quedarte en el interior para recorrer menos distancia, eso es lo que tienes que decidir, como los auténticos jockeys de las carreras.

## Los Hipódromos

Ninguna pista es idéntica a la otra. El juego estándar viene con un hipódromo oval y otro triangular. Estos son trazados imaginarios. Otros trazados, correspondientes a hipódromos reales, estarán disponibles en forma de expansiones.



## Preparación

### Reparto de caballos, mazos de cartas y dados

En primer lugar, hay que repartir los caballos entre los jugadores, así como los mazos de cartas y los dados del color correspondiente. Es necesario que un mínimo de 4 caballos participen en la carrera. Esto significa que:



**Con 2 jugadores:** cada uno recibe 2, 3 ó 4 caballos.

**Con 3 jugadores:** cada uno recibe 2 caballos.

**Con 4 jugadores:** cada uno recibe 1 ó 2 caballos.

**Con 5 - 8 jugadores:** cada uno recibe 1 caballo.

Los jugadores conservan sus caballos durante tres carreras. Los caballos que no hayan sido repartidos son devueltos a la caja de juego, con las cartas y los dados correspondientes. Dos dados por jugador son suficientes, incluso cuando los jugadores utilizan varios caballos.



Cada jugador dispone desde ahora del material necesario para familiarizarse con los principios del juego, antes de comenzar realmente la partida. Entrénate con tu caballo, o tus caballos, así como con tus dados y tus cartas para tus primeros pasos.

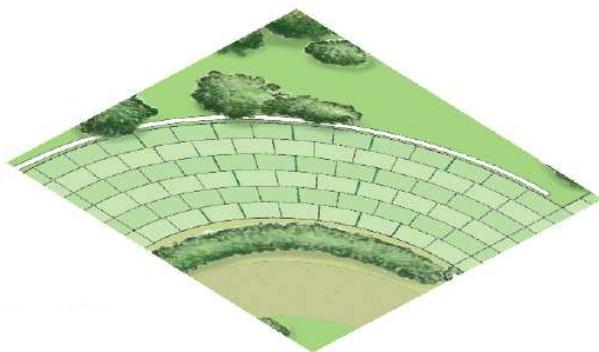
## Los Principios del Juego

Una partida consta de 3 carreras. En cada carrera, los caballos son movidos **alternándose rondas de cartas y rondas de dados**. En cada ronda, cada caballo se mueve una vez, y solo una vez. En cada ronda de cartas, cada jugador elige la velocidad de su caballo o de cada uno de sus caballos. En una

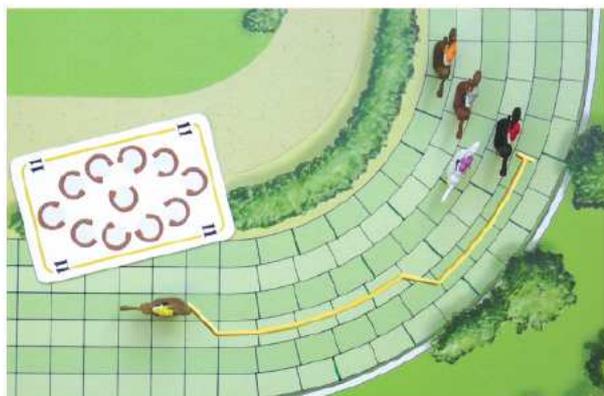
ronda de dados, una única tirada de dados determina el movimiento de todos los caballos de todos los jugadores.

## Ronda de Cartas

En cada Ronda de Cartas, cada jugador juega una carta por cada uno de sus caballos, moviéndolos inmediatamente. La carta jugada debe ser del color del caballo que se va a mover, y ésta es descartada definitivamente. La ronda comienza por el caballo que va en cabeza, se continúa con el caballo en segunda posición, etc. El orden en el que son jugadas las cartas depende exclusivamente de la clasificación de los caballos al comienzo de la ronda, y por tanto, varía de ronda a ronda. Cuando dos o más caballos están en línea, es decir a la misma altura sobre la pista del hipódromo, el caballo que ocupa el carril más interior, juega antes que los que están más hacia el exterior. Para una mejor visualización en las curvas, las casillas que se sitúan a la misma altura están marcadas con una línea **verde**.



El número de casillas que mueve un caballo en una ronda de cartas, es el número impreso sobre la carta jugada. Los caballos deben siempre mover tan lejos como sea posible el valor de la carta jugada. Esto puede, a veces, obligar a un caballo a coger un carril exterior.



Una ronda de cartas o de dados se termina en cuanto se ha movido el último caballo.

## Ronda de Dados

Una Ronda de Dados sigue a cada Ronda de Cartas. **En una ronda de dados, un solo jugador lanza los dados.** Este jugador cambia en cada ronda de dados, en el sentido de las agujas del reloj. Los dados se dejan en medio del hipódromo hasta el final de la ronda de cartas siguiente. Así, todos podrán ver quien ha sido el último en lanzar los dados y a quien le toca lanzarlos en la siguiente ronda de dados (el jugador sentado a la izquierda del anterior).

**El jugador que lanza los dados determina la velocidad de todos los caballos para esta ronda.** Este jugador debe escoger entre utilizar la suma de los dos dados, o el valor de uno u otro dado. **Esta elección se impone a todos los caballos.** Los

caballos son entonces movidos por orden de clasificación sobre la pista al inicio de la ronda, orden determinado como en una ronda de cartas.

## Casillas Bloqueadas

Una casilla solo puede ser ocupada por un único caballo. Además, la presencia de un caballo sobre una casilla bloquea las casillas situadas inmediatamente delante y detrás de esta casilla. Los demás caballos no pueden entrar en estas casillas, incluso si no se paran en ellas.

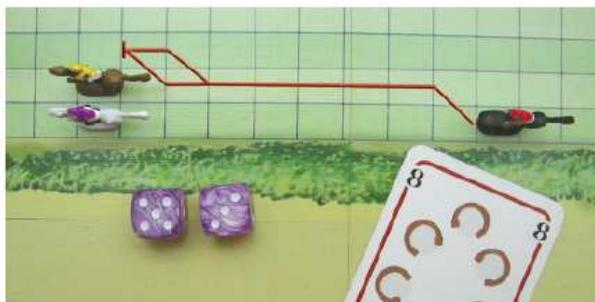


## Cambios de Carriles

Los caballos no pueden cambiar de carril libremente durante su movimiento. Durante una ronda de cartas o de dados, un caballo **puede** comenzar su movimiento con un desplazamiento hacia una casilla en diagonal y cambiar así de carril. Después, el caballo **debe** avanzar las 5 casillas siguientes quedándose obligatoriamente **en el mismo carril**. Si un caballo avanza más de 6 casillas, **puede** hacer un nuevo cambio de carril una sola vez más **a partir de la séptima casilla**.

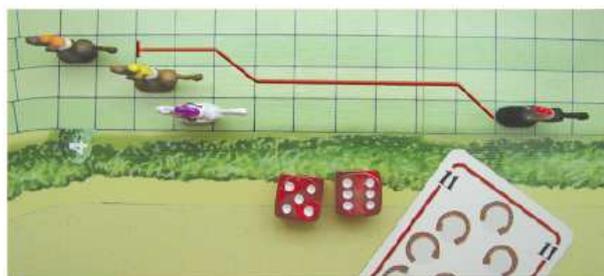


Esto significa que un caballo que avance 6 casillas o menos, puede cambiar de carril solo una vez, obligatoriamente al comienzo de su movimiento. Un caballo que avance 7 casillas o más, puede cambiar de carril una vez (al inicio de su movimiento o a partir de la séptima casilla), o bien dos veces (obligatoriamente una vez al inicio de su movimiento y otra vez más a partir de la séptima casilla). Cambiar de carril no consume puntos de movimiento adicionales.



Un caballo debe obligatoriamente avanzar el mayor número de casillas posibles sin superar el valor de la carta jugada o el valor del dado o de los dados impuestos, incluso si esto lo obliga a seguir una trayectoria que no desea (en general hacia

el exterior de la pista). Los puntos que no utilice un caballo que está bloqueado, se pierden.



## Hándicaps

Los caballos están sometidos a un hándicap según su posición sobre la pista al comienzo de una ronda de cartas o de dados. Este hándicap limita el número de casillas que ellos pueden mover durante esa ronda. Los caballos en las posiciones siguientes están sometidos a un hándicap:

- |                           |   |                    |
|---------------------------|---|--------------------|
| 1ª Posición = Hándicap 9  | ▶ | máximo 8 casillas  |
| 2ª Posición = Hándicap 10 | ▶ | máximo 9 casillas  |
| 3ª Posición = Hándicap 11 | ▶ | máximo 10 casillas |

### Hándicaps durante una Ronda de Cartas

Un hándicap durante una ronda de cartas implica que el caballo correspondiente no puede desplazarse más que con una carta cuyo valor no sobrepase el límite fijado por el hándicap. Si un jugador juega una carta cuyo valor es **superior a este límite** (por error o por elección táctica), **su caballo no se moverá**. La carta se considera usada y el turno pasa al siguiente caballo.

### Hándicaps durante una Ronda de Dados

Durante una ronda de dados, los hándicaps solo pueden tener lugar si el jugador que lanza los dados obtiene un total lo suficientemente importante y elige utilizar los dos dados, como por ejemplo  $6 + 4 = 10$ . En este caso, los caballos que estén sometidos a hándicap avanzan según el resultado de un solo dado, pero su propietario elige cual de los dos. Los caballos que no estén sometidos a hándicap avanzan evidentemente de forma normal, con la suma de los dos dados.

### Por ejemplo: una tirada de valor 10



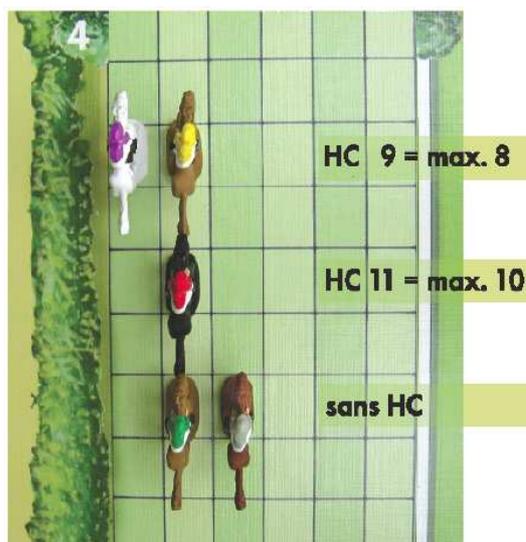
= 10

Los caballos en primera y segunda posición pueden solamente avanzar 4 ó 6 casillas, a elección de su propietario. Ellos no pueden avanzar 10 casillas.

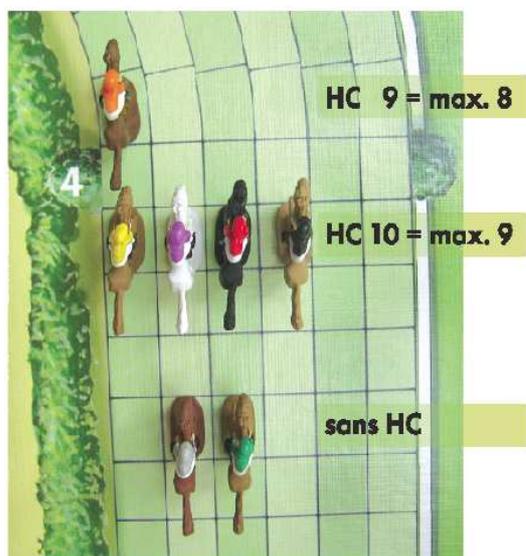
### Determinación de la Clasificación para los Hándicaps

En lo que concierne a la determinación de los hándicaps, todos los caballos empatados (a la misma altura sobre la pista) reciben el mismo hándicap.

Para determinar la clasificación de los caballos siguientes, se cuentan todos los caballos que les preceden. Por ejemplo, si los dos primeros caballos están sobre la misma línea, y los dos caballos siguientes están detrás, igualmente sobre una misma línea, los dos primeros caballos reciben el hándicap de la primera posición, y los dos caballos siguientes reciben el hándicap de la tercera posición; detrás de estos cuatro caballos, ningún otro caballo está sometido a hándicap.



Estas ilustraciones muestran ejemplos suplementarios.



Los hándicaps son determinados antes de que la ronda comience y no cambian a medida que los caballos van moviendo durante esta ronda.

### Evitar un Hándicap jugando un Joker

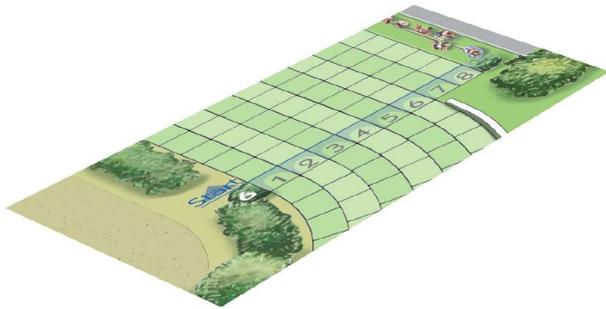
Cada paquete contiene 4 Jokers de valores 9, 10, 11 y 12. Estos jokers pueden ser jugados sea cual sea el hándicap del caballo. Así, un caballo puede avanzar 12 casillas jugando una carta joker 12, incluso si va en cabeza. Estas cartas tienen un gran valor y se aconseja conservarlas el mayor tiempo posible. En general, es preferible no usarlas hasta el final de la carrera, pero a veces, según las tácticas de la carrera, pueden ser útiles para un jugador a mitad de carrera, o tal vez incluso en la salida.



# Desarrollo de la Partida

## Asignación de los Boxes de Salida

Los boxes de salida se asignan lanzando los dados. El caballo cuyo propietario obtenga el resultado más alto, se coloca sobre la casilla situada más al interior.



Los números añadidos a la imagen ilustran el orden de colocación de los caballos.

## Barajar y Distribuir las Cartas

Cada jugador pasa su mazo de cartas (o mazos) a su vecino de la derecha para que lo baraje (sin mezclar las cartas de mazos diferentes). Luego, le reparte 10 cartas (por cada caballo del mazo correspondiente). Las cartas restantes se meten en su caja y se devuelven a su propietario. Los jugadores examinan su mano de 10 cartas (o sus manos de 10 cartas cada una). Nadie puede verlas evidentemente hasta que sean jugadas.

## Determinación del Jugador que Lanzará los Dados de la 1ª Ronda de Dados

La carrera comienza con una ronda de cartas, pero antes de que comience la carrera es necesario saber qué jugador tendrá que lanzar los dados en la primera ronda de dados. Para esto, cada jugador lanza sus dados y el jugador que obtenga el total más alto será designado como el lanzador de dados de la primera ronda de dados, la cual tendrá lugar después de la primera ronda de cartas.

## Inicio de la Carrera - Primera Ronda de Cartas

El jugador cuyo caballo ocupa la casilla interior, juega una carta, que es descartada definitivamente, y avanza su caballo el valor impreso sobre la carta. Los demás jugadores hacen lo mismo en el orden dictado por la posición de su caballo, desde el interior hacia el exterior.



Como se ha dicho antes, los caballos situados en la misma línea reciben el mismo hándicap. Por consiguiente, en la salida todos los caballos están empatados en la primera posición y reciben el hándicap de la primera posición. Esto no cambia cuando algunos caballos ya se han movido pues el hándicap se determina al inicio de la ronda. Si un jugador juega en la salida una carta superior a 8, que no sea un joker, su caballo no se mueve, su carta es descartada y el turno pasa al siguiente caballo.

## Primera Ronda de Dados

Después de que se haya jugado una carta por cada caballo, el juego continúa con la primera ronda de dados. El jugador que previamente ha sido designado como el primer lanzador, lanza sus dos dados y elige el resultado a aplicar a todos los caballos (la suma de los dos dados, o el valor de uno u otro dado). Una vez que ha hecho la elección, los caballos son movidos en el orden que determina su posición sobre la pista. El jugador que lanza los dados no tiene ninguna influencia sobre el orden en el que los caballos se mueven.

## Continuación de la Carrera

Después del movimiento de todos los caballos durante esta primera ronda de dados, comienza una nueva ronda de cartas, y se sigue así, alternando las rondas de dados con las rondas de cartas.

En cada ronda de dados, el jugador encargado de lanzar los dados cambia en el sentido de las agujas del reloj.

Esta secuencia del jugador que lanza los dados es inmutable y no depende nunca de la posición de los caballos.

## Reglas de las Cartas Bonus

Cada mazo de cartas contiene 32 cartas. Sin embargo, solo 30 cartas en total (3x10) son necesarias para correr en las tres carreras. Así, cada jugador dispone de 2 cartas suplementarias. Estas **2 cartas bonus** pueden ser reclamadas para ser jugadas en todo momento, pero deben ser reclamadas juntas. El vecino a la derecha del demandante le da entonces las dos cartas de arriba de su mazo, sin mirarlas y sin barajar el mazo. Un caballo cuyas cartas bonus no han sido reclamadas en las dos primeras carreras, comienza su última carrera con **12 cartas en todos los casos**.

## Fin de la Carrera

Cuando un caballo ha franqueado la línea de meta, la ronda en curso continúa hasta que todos los caballos finalicen su movimiento. Esto puede dar lugar a que un caballo que venga de atrás adelante al primer caballo tras cruzar la línea de meta. Las posiciones al final de la ronda, cuando todos los caballos han jugado, son las que cuentan para el resultado.

Como de costumbre, si varios caballos están empatados (en la misma línea), **los carriles interiores priman**.

Al terminar la ronda, los caballos que han franqueado la meta son colocados en medio del hipódromo, en los espacios correspondientes a su clasificación. Si algunos caballos aun no han franqueado la línea de meta, deben jugar una o varias rondas suplementarias hasta que todos hayan atravesado la línea de meta. Con respecto a la determinación de los hándicaps, los caballos que ya han llegado cuentan también en la clasificación.

## Puntuación

Solo puntúan los cuatro primeros caballos que atraviesen la línea de meta.

**1<sup>er</sup> lugar = 50 puntos**

**2<sup>o</sup> lugar = 30 puntos**

**3<sup>er</sup> lugar = 20 puntos**

**4<sup>o</sup> lugar = 10 puntos**



El ganador de la partida es el propietario del caballo que obtenga más puntos tras disputar las tres carreras. En caso de empate, gana el mejor clasificado. Si cada jugador juega con varios caballos, el total de los puntos ganados por todos sus caballos es lo que cuenta, y en caso de igualdad, gana el mejor caballo.

## Asignación de Carriles para las Carreras 2<sup>a</sup> y 3<sup>a</sup>

Para las carreras siguientes, los puestos de salida son asignados según la clasificación de la carrera anterior. El primer clasificado recibe el carril interior, etc.

## Reparto de Cartas para las Carreras 2<sup>a</sup> y 3<sup>a</sup>

Para la siguiente carrera, se reparten 10 nuevas cartas como al principio, pero sin barajar de nuevo las cartas. Es posible conservar las cartas no jugadas de la carrera anterior, **pero únicamente intercambiándolas con las nuevas cartas repartidas**. Las cartas que sobrepasen del total de 10, deben ser descartadas. Estas se consideran usadas y fuera del juego. Si un jugador elige coger sus cartas bonus antes del inicio de una carrera, estará entonces autorizado a tener 12 cartas.

**Al final de una carrera en la que un jugador ha cogido sus cartas bonus**, su vecino de la derecha debe cogerle **dos cartas al azar** y descartarlas sin mirarlas, **antes** del intercambio de las cartas sobrantes.

## Carrera de Obstáculos

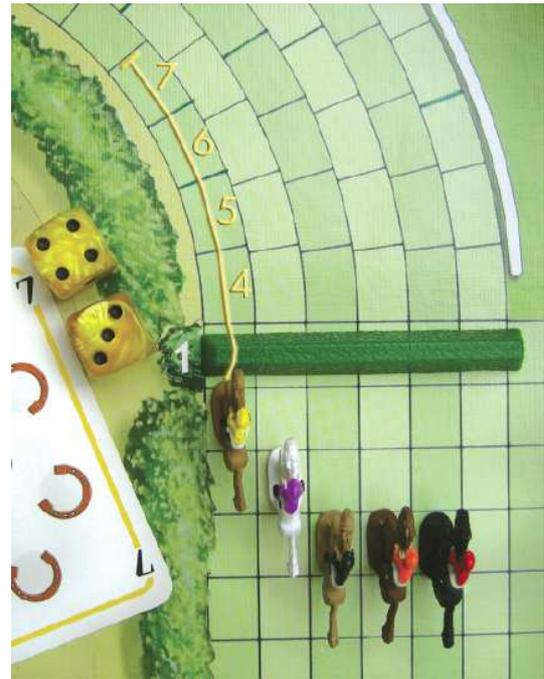
La Carrera de Obstáculos es una variante para los jugadores experimentados. Esta añade un riesgo de caídas al saltar las vallas.

## Colocación y Utilización de las Vallas

Las vallas se colocan en el hipódromo en los lugares indicados. Sin embargo, en el hipódromo oval, la valla de la línea de salida no se coloca hasta que todos los caballos hayan salido. Además, la valla N° 1 del hipódromo oval es retirada en cuanto todos los caballos la hayan franqueado, pues ésta no será saltada dos veces.

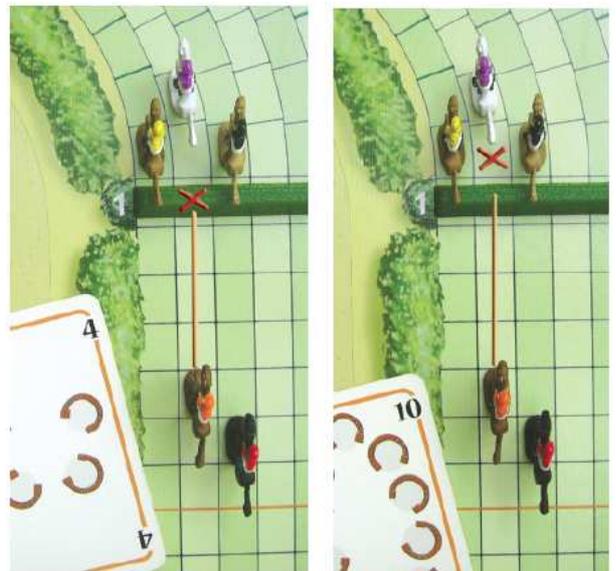
Para saltar una valla se necesitan 4 puntos del valor de una carta o de una tirada de dados. **Está prohibido cambiar de**

**carril en el momento de saltar una valla.** Es decir, los caballos no pueden saltar en diagonal. Un caballo que inicia su movimiento saltando una valla que está justo delante de él, solo puede cambiar de carril tras su séptimo y no su sexto punto de movimiento.



## Vallas Durante una Ronda de Cartas

Si un caballo acaba su movimiento sobre una valla al final de su turno, se cae y es inmediatamente eliminado de la carrera, pero no de la partida. Un caballo también se cae durante una ronda de cartas si no puede saltar una valla porque la casilla de llegada situada justo detrás está bloqueada por la presencia de otro caballo.



## Vallas Durante una Ronda de Dados

Los caballos no se caen jamás durante una ronda de dados. Cuando su movimiento les hace llegar sobre una valla, lo que les conduciría a su eliminación durante una ronda de cartas, los caballos se paran justo antes del obstáculo. En este caso, deben avanzar lo más lejos posible, según la regla habitual, desplazándose hacia el exterior.

## Algunos Consejos Tácticos

Los principiantes deberían comenzar a jugar primero sobre el hipódromo oval, pues es sensiblemente más simple que el triangular. Sugerimos no correr sobre el hipódromo triangular hasta no haber jugado 10 partidas sobre el oval.

Después de tu primera partida, no deberías tener ningún problema con las reglas del juego. Pero, conforme juegas más partidas, irás descubriendo que *TurfMaster* te da numerosas opciones que te llevarán a tácticas sutiles cada vez más refinadas. Esto es lo que le da a este juego ese gusto tan típico, incluso después de algunos años de práctica, y es el secreto de su éxito. Puedes ganar premios resolviendo problemas tácticos publicados regularmente en nuestra página [www.aza-spiele.de](http://www.aza-spiele.de). Encontrarás también allí los archivos de los antiguos concursos. Danos el placer de tu visita.

Mientras tanto, puedes evitar algunos fallos tácticos conservando el espíritu de los consejos siguientes:

- Para empezar, intenta determinar tu táctica de base en función de tu mano y de tu carril de salida. Por término medio, hacen falta 8 ó 9 cartas para acabar una carrera sobre el hipódromo oval, y 9 ó 10 cartas sobre el triangular.
- Un caballo con muchas cartas de valor elevado debería mas bien intentar quedarse detrás en los primeros momentos de la carrera.
- Un caballo posicionado a la salida sobre un carril exterior debería intentar cambiar hacia carriles interiores utilizando una carta de menor valor. Si es necesario, es posible hacer una salida falsa (no avanzar) jugando una carta de valor igual o superior a 9.
- Procura no ponerte en cabeza si tus cartas restantes te van a generar hándicaps en los próximos turnos.
- Las cartas de valores más bajos como 3 ó 4 te serán de poca utilidad cerca de la línea de meta. Es mejor utilizarlas suficientemente pronto en la carrera para poder remontar a tiempo.
- Si es posible, no utilices tus jokers hasta el final de la carrera, y justo antes de esto, intenta colocar tu caballo en el grupo de cabeza.
- Pon siempre atención al próximo jugador en lanzar los dados. Si es posible, durante la ronda de cartas previa, coloca tu caballo en la misma línea que el caballo del próximo jugador que lanzará los dados. Esto evitará cualquier desgracia en el caso de que este jugador esté en situación de desencadenar un cambio de posiciones.

Desgraciadamente, no hay una fórmula mágica. Pero esto es exactamente lo que le da interés al juego. Tener en cuenta los principios de aquí arriba es lo más conveniente, pero no siempre. Al final, después de muchas partidas, encontrarás tu propia manera de jugar. Te deseamos buena suerte, y sobre todo que disfrutes.



AZA-Spiele e.K. • E.G. Nolte  
Schnutenhausstrasse 3 • D-45136 Essen  
Phone: +49-201-2 66 78 66 • Fax: 2 66 71 26  
e-m: [info@aza-spiele.de](mailto:info@aza-spiele.de) • [www.aza-spiele.de](http://www.aza-spiele.de)

Traducción: Juan Palacios