

LEGNANO 1935

Il Gioco Del Palio Di Legnano



LEGNANO 1935

In copertina - Il Crocione e la corsa del palio
Immagini di Benedetto Leone - Contrada Sant'Ambrogio - Legnano 2010



INDICE

PRESENTAZIONE GIOCO	Pag. 4
COSA OCCORRE PER GIOCARE	Pag. 4
LO SPAREGGIO AI DADI	Pag. 5
IL GIUDICE DI GARA E IL MOSSIERE	Pag. 5
ASSEGNAZIONE DEI NUMERI DI GARA	Pag. 5
ASSEGNAZIONE DELLE TESSERE CONTRADA	Pag. 5
ASSEGNAZIONE DELLE QUOTE	Pag. 6
INGAGGIO DEI FANTINI	Pag. 6
TRATTA DEI CAVALLI	Pag. 7
ABBINAMENTO FANTINO CAVALLO	Pag. 8
IL TEST VETERINARIO	Pag. 8
TEST VETERINARIO PRELIMINARE	Pag. 8
TEST VETERINARIO FINALE	Pag. 9
SORTEGGIO DELLE BATTERIE	Pag. 10
ALLINEAMENTO AL CANAPE	Pag. 10
IL BONUS MALUS	Pag. 10
ACCORDI TRA FANTINI	Pag. 12
CORRUZIONE DI TUTTI I FANTINI DI UNA BATTERIA	Pag. 12
CORROMPERE UN FANTINO	Pag. 13
ACCORDI TRA GIOCATORI	Pag. 14
FASE DI PARTENZA	Pag. 14
TEST DI DISORDINE AL CANAPE	Pag. 15
MODIFICATORI TEST DI DISORDINE AL CANAPE	Pag. 15
EFFETTI TEST DI DISORDINE AL CANAPE	Pag. 15
TEST DI RIALLINEAMENTO	Pag. 17
MOSSA NULLA	Pag. 17
TEST DI STABILITÀ AL CANAPE 1	Pag. 18
TEST DI IDONEITÀ 1	Pag. 18
TEST DI IDONEITÀ 2	Pag. 19
SQUALIFICA DI UN FANTINO	Pag. 20
MOSSA RITENUTA VALIDA	Pag. 21
TEST DI STABILITÀ AL CANAPE 2	Pag. 21
MOSSA VALIDA	Pag. 22
MOSSA VALIDA CON FORZATURA DEL CANAPE	Pag. 23
MOSSA VALIDA CON SCAMBIO DI POSIZIONE	Pag. 23



MOSSA VALIDA CON CORRUZIONE DI 3 FANTINI	Pag. 23
MOSSA VALIDA CON CORRUZIONE DI 2 FANTINI	Pag. 24
MOSSA VALIDA CON CORRUZIONE DI 1 FANTINO	Pag. 24
CORRERE IL PALIO	Pag. 25
MOVIMENTO	Pag. 26
TEST DI STABILITÀ	Pag. 29
MODIFICATORI TEST DI STABILITÀ	Pag. 29
EFFETTI TEST DI DANNO PER UNA PEDINA INSTABILE	Pag. 29
CADUTE DURANTE LA CORSA	Pag. 31
SCAMBIO DI NERBATE	Pag. 31
MODIFICATORI TEST D'ATTACCO	Pag. 32
TEST DI NERBATA	Pag. 33
MODIFICATORI TEST DI NERBATA	Pag. 33
EFFETTI DELLO SCONTRO A NERBATE	Pag. 34
VITTORIA	Pag. 35
NOTE	Pag. 35
TABELLA RIASSUNTIVA TEST	Pag. 36
TASSERE CONTRADA	Pag. 37
TESSERE QUOTA	Pag. 37
TESSERE FANTINO	Pag. 38
TASSERE CAVALLO	Pag. 38
CONCLUSIONE	Pag. 39
REGISTRO DEL GIUDICE DI GARA	Pag. 40
TABELLE GIRI DI PISTA	Pag. 41
BIGLIETTI D'INGAGGIO	Pag. 42
TAVOLA DEL CAMPO DI GARA DEL PALIO	Pag. 43



LE CONTRADE DEL PALIO DI LEGNANO

Le commemorazioni più antiche della battaglia di Legnano risalgono al 1393, anche se il palio, inteso come gara ippica nella sua versione attuale, iniziò ad essere disputato nel 1935.

La manifestazione fu interrotta dopo l'edizione del 1939 per le vicende belliche, e non fu ripresa che nel maggio del 1952 per iniziativa di un gruppo di personaggi di spicco dell'economia e della cultura cittadina, aggregati per l'occasione nell'associazione denominata "Famiglia Legnanese".

La sfilata storica delle **8 Contrade** che precede la gara ippica, e che ha luogo per le vie cittadine nell'ultima domenica di maggio, con oltre 1.000 figuranti in costumi medievali, i cui abiti, ornamenti, accessori, gioielli e armi rispecchiano scrupolosamente quelli del XII secolo, è la cerimonia più importante del **Palio Di Legnano**, un tempo chiamato **Sagra Del Carroccio**, a tutt'oggi l'organizzazione della palio è gestita dall'amministrazione comunale unitamente al **Collegio Dei Capitani Delle Contrade Del Palio** e dalla **Famiglia Legnanese**, riuniti in un comitato presieduto dal **Supremo Magistrato** che è poi il sindaco della città.

Il momento culminante del palio, è la corsa ippica a pelo, alla quale partecipano le **8 Contrade** in cui è stato simbolicamente diviso il territorio della **Città Di Legnano**:

LA FLORA • LEGNARELLO
SANT'AMBROGIO • SAN BERNARDINO
SANDOMENICO • SANT'ERASMO
SAN MAGNO • SAN MARTINO

Nei primi anni in cui fu disputato il Palio esistevano anche le contrade della **Ponzella** e dell'**Olmìna**, poi inglobate rispettivamente in quelle di **San Bernardino** e **Legnarello**.

La contrada vincitrice del Palio ha diritto a conservare nella propria chiesa, fino all'anno successivo, la **Croce Di Ariberto Da Intimiano**, copia dell'originale croce lobata conservata a Milano nel museo del Duomo, oltre a questo, alla contrada vincitrice viene assegnato uno stendardo con i colori della **Città Di Legnano**, bianco e rosso, con inscritta una croce lobata ricamata in oro e recante l'anno della vittoria.

Le **Contrade di Legnano** sono dei quartieri che suddividono Legnano non solo in occasione del Palio della città, ognuna di esse è retta da un **Gran Priore**, un **Capitano** e una **Castellana**, ogni contrada è quindi una comunità a sé, e tutti i contradaïoli partecipano attivamente ai preparativi per le manifestazioni ufficiali, inoltre ogni contrada organizza autonomamente durante l'anno, feste ed eventi culturali e sociali di vario tipo.



LEGNANO 1935

Il Gioco Del Palio Di Legnano

PRESENTAZIONE GIOCO

Il gioco del palio di Legnano permette di ricreare in scala ridotta l'avvincente gara ippica che, nell'ultima domenica di Maggio conclude le manifestazioni del **Palio di Legnano**.

COSA OCCORRE PER GIOCARE

Un tabellone tridimensionale, che riproduce in scala il **campo di gara** del palio della città di Legnano.

Otto **pedine montate**, raffiguranti il cavallo ed il fantino di ciascuna delle **otto contrade** del palio.

Otto **pedine scosse**, raffiguranti il cavallo di ciascuna delle **otto contrade** del palio.

Otto **tessere contrada**, riportanti ciascuna il nome di una delle **otto contrade** del palio.

Venti **tessere fantino**, riportanti ciascuna il nome e la caratteristica di un fantino utile da ingaggiare per poter correre il palio.

Venti **tessere cavallo**, riportanti ciascuna il nome e la caratteristica di un cavallo utile da ingaggiare per poter correre il palio.

Dieci **tessere quota**, riportanti ciascuna un quota a disposizione di una delle otto contrade del palio.

Un numero variabile di **gettoni**, copie di un'antica moneta medievale milanese, detta **Testone di Milano**. Ogni quota messa a disposizione di una contrada, corrisponde ad un Testone di Milano.

Un **sacchetto per sorteggi**.

Otto normali **dadi a sei facce** denominati **D6**.

11 giocatori, dei quali **8 contradaioi** difendono i colori di ciascuna delle otto contrade del palio, un giocatore che ricopre la carica di **giudice di gara**, un giocatore che ricopre la carica del **mossiere** e un giocatore che ricopre la carica di **assistente** del giudice di gara e del mossiere.

Alcuni **fogli di carta bianca** e qualche matita.

Un **registro** utilizzato dal giudice di gara, dal mossiere e dal loro assistente, il tutto unitamente al **presente regolamento**.



LO SPAREGGIO AI DADI

Nel corso del gioco è possibile che **tra 2 o più giocatori** che difendono i colori di una contrada, si verifichi una situazione in cui è necessario effettuare una scelta casuale, operazione permessa mediante lo **Spareggio ai dadi**.

Ogni giocatore interessato allo spareggio ai dadi lancia **1 D6**, colui che ottiene il risultato maggiore è il vincitore dello spareggio ai dadi.

Se si verifica una situazione in cui vi siano ancora **2 o più giocatori** con lo stesso punteggio, si continua a lanciare **1 D6** a testa fino a che non si determina un vincitore dello spareggio.

IL GIUDICE DI GARA E IL MOSSIERE

2 giocatori che ricoprono la carica di **giudice di gara** e del **mossiere**, controllano e gestiscono il regolare svolgimento del gioco, applicando scrupolosamente tutte le regole illustrate nel presente regolamento, sempre supportati dall'aiuto del loro **assistente**.

A partire dall'assegnazione dei numeri di gara, il giudice di gara e il suo assistente, anoteranno su un registro tutte le condizioni di gioco di ogni contrada.

Quando durante la corsa, se per un qualsiasi motivo, si verifica una situazione in cui non è prevista alcuna regola specifica, e tra due o più giocatori nasce una controversia, il giudice di gara e il mossiere, mediano con i giocatori una possibile soluzione al caso e applicano la regola dello spareggio ai dadi, permettendo al giocatore vincitore di agire secondo quanto mediato.

Il giudice di gara e il mossiere, per mezzo del loro assistente, annotano su un **registro** quanto accade durante lo svolgimento del gioco, a partire dall'assegnazione dei numeri di gara, annotano poi per ogni contrada, il nome di ogni giocatore che la difende, ed ogni altra situazione creatasi utilizzando le regole indicate di seguito.

ASSEGNAZIONE DEI NUMERI DI GARA

Gli **8 giocatori** che partecipano al gioco del palio e difendono i colori di una contrada, effettuano uno spareggio ai dadi, al giocatore che ottiene il risultato più alto viene assegnato il numero di gara **1**, gli altri **7** giocatori effettuano di nuovo uno spareggio ai dadi, e così via fino a che non sono stati assegnati i numeri di gara **2-3-4-5-6-7-8**, da questo momento, i giocatori hanno il diritto di effettuare tutti i prossimi sorteggi, partendo dal giocatore col numero di gara **1** seguendo con i giocatori numero **2-3-4-5-6-7-8**.

ASSEGNAZIONE DELLE TESSERE CONTRADA

Il giudice di gara pone e mischia tutte le tessere contrada ([vedi tabella tessere contrada](#)) nel sacchetto per sorteggi, a turno, ogni giocatore, partendo dal n. **1** pesca dal sacchetto **1 tessera**, il nome della contrada indicato in quella tessera corrisponde alla contrada con cui quel giocatore partecipa al gioco del palio.



Il giocatore pone sul tavolo davanti a sé la tessera con il nome della contrada rivolto verso l'alto, in modo che tutti gli altri giocatori possano vedere il nome della contrada.

Al termine dell'assegnazione di tutte e otto le tessere contrada, il giudice di gara consegna a tutti i giocatori le pedine raffiguranti il cavallo montato e il cavallo scosso con i colori della contrada con cui il giocatore partecipa al gioco del palio.

ASSEGNAZIONE DELLE QUOTE

Il giudice di gara pone e mischia tutte le tessere quota ([vedi tabella tessere quota](#)) nel sacchetto per sorteggi, a turno, ogni giocatore, partendo dal n. **1** pesca dal sacchetto **1 tessera**, l'importo delle quote indicato in quella tessera, corrisponde alle quote messe a disposizione della contrada e del giocatore che la governa.

Al termine dell'operazione di assegnazione delle quote mediante estrazione, il giudice di gara consegna ad ogni giocatore un numero di Testoni corrispondente alle quote ottenute da quella contrada.

INGAGGIO DEI FANTINI

Il giudice di gara pone e mischia tutte le tessere fantino ([vedi tabella tessere fantini](#)) nel sacchetto per sorteggi, a turno, ogni giocatore, partendo dal n. **1** pesca dal sacchetto **2 tessere** e dopo averle osservate, senza farsi vedere dagli altri giocatori le depone nell'area centrale del campo di gara, secondo sua scelta, una con il nome del fantino rivolto verso l'alto e l'altra con il nome del fantino rivolto verso il basso, in modo che tutti i giocatori possano vedere solamente il nome rivolto verso l'alto.

Le coppie di fantini nominati nelle tessere corrispondono alle coppie di fantini disponibili per l'ingaggio.

Il giudice di gara consegna ad ogni giocatore un biglietto di carta bianca detto **biglietto d'ingaggio**, ed ogni giocatore scrive sul biglietto:

- A** Il nome della propria contrada.
- B** Il nome visibile del fantino di una coppia disponibile che intende ingaggiare.
- C** Il numero di Testoni che offre per ingaggiare quella coppia di fantini.

Ogni giocatore può offrire quanti **Testoni** crede, ma deve tener conto che, spendere poco per risparmiare le quote, tornerà utile durante le successive fasi di gioco, come sarà spiegato oltre.

Dopo che tutti i giocatori hanno compilato e consegnato il proprio biglietto d'ingaggio al giudice di gara, questo li legge e li dispone sul tavolo, i biglietti che riportano il nome dello stesso fantino visibile di una coppia costituiranno un gruppo di biglietti, tali gruppi possono quindi essere formati da uno o più biglietti.



Il giudice di gara, scelto un gruppo di biglietti, assegna la coppia di fantini indicata in quel gruppo, alla contrada che ha offerto il maggior numero di Testoni, se 2 o più biglietti dello stesso gruppo offrono lo stesso numero di quote, la coppia di fantini indicata in quel gruppo viene ingaggiata dalla contrada il cui giocatore vince uno spareggio ai dadi.

Quando una contrada riesce a ingaggiare una coppia di fantini, il giudice di gara consegna al giocatore di quella contrada le 2 tessere fantino, che verranno a questo punto esposte con i nomi dei fantini rivolti verso l'alto e poste sul tavolo davanti al giocatore, il quale provvederà a versare al giudice di gara o al suo assistente le quote offerte per l'ingaggio.

Quando tutti i gruppi di biglietti sono stati vagliati e le coppie di fantini ivi indicate assegnate, è possibile a seconda delle circostanze che sul tavolo siano rimaste alcune coppie di tessere fantino disponibili, questo si verifica quando qualche contrada non è riuscita a ingaggiare nessuna coppia di fantini disponibili, in questo caso il giudice di gara consegna ai giocatori di quelle contrade un nuovo biglietto di carta bianca, per ripetere le operazioni sopra descritte.

Quando tutte le contrade riescono a ingaggiare una coppia di fantini, è possibile passare alla fase di gioco successiva.

TRATTA DEI CAVALLI

Il giudice di gara pone e mischia tutte le tessere cavallo ([vedi tabella tessere cavallo](#)) nel sacchetto per sorteggi, a turno, ogni giocatore, partendo dal n. 1 pesca dal sacchetto 2 tessere e dopo averle osservate, senza farsi vedere dagli altri giocatori, le depone nell'area centrale del campo di gara, secondo sua scelta una con il nome del cavallo rivolto verso l'alto e l'altra con il nome del cavallo rivolto verso il basso, in modo che tutti i giocatori possano vedere il nome rivolto verso l'alto.

Le coppie di cavalli nominati nelle tessere corrispondono alle coppie di cavalli disponibili per l'ingaggio.

Il giudice di gara consegna ad ogni giocatore un biglietto di carta bianca detto **biglietto d'ingaggio**, ed ogni giocatore scrive sul biglietto:

- A** Il nome della propria contrada.
- B** Il nome visibile del cavallo di una coppia disponibile che intende ingaggiare.
- C** Il numero di Testoni che offre per ingaggiare quella coppia di cavalli.

Anche in questo caso, ogni giocatore può offrire quanti Testoni crede, ma deve tener conto che, spendere il meno possibile risparmiando le quote, tornerà utile durante le successive fasi di gioco, come spiegato oltre.

Dopo che tutti i giocatori hanno compilato e consegnato il proprio biglietto d'ingaggio al giudice di gara, questo li legge e li dispone sul tavolo, i biglietti che riportano il nome dello stesso



cavallo visibile di una coppia costituiranno un gruppo di biglietti, tali gruppi possono quindi essere formati da uno o più biglietti.

Il giudice di gara, scelto un gruppo di biglietti, assegna la coppia di cavalli indicata in quel gruppo, alla contrada che ha offerto il maggior numero di Testoni, se 2 o più biglietti dello stesso gruppo offrono lo stesso maggior numero di quote, la coppia di cavalli indicata in quel gruppo viene ingaggiata dalla contrada il cui giocatore vince uno spareggio ai dadi.

Quando una contrada riesce a ingaggiare una coppia di cavalli, il giudice di gara consegna al giocatore di quella contrada le due tessere cavallo, che verranno a questo punto esposte con i nomi dei cavalli rivolti verso l'alto, e poste sul tavolo davanti al giocatore, il quale provvederà a versare al giudice di gara le quote offerte per l'ingaggio.

Quando tutti i gruppi di biglietti sono stati vagliati e le coppie di cavalli ivi indicate assegnate, è possibile, a seconda delle circostanze che sul tavolo siano rimaste alcune coppie di tessere cavallo disponibili, in questo caso il giudice di gara consegna ai giocatori di quelle contrade un nuovo biglietto di carta bianca, per ripetere le operazioni sopra descritte.

Quando tutte le contrade riescono a ingaggiare una coppia di cavalli, è possibile passare alla fase di gioco successiva.

ABBINAMENTO FANTINO CAVALLO

Una volta ingaggiati fantini e cavalli ogni contrada decide liberamente quale sarà, nominandoli nel seguente ordine:

- A Il cavallo preferito titolare per correre il palio
- B Il cavallo di riserva
- C Il fantino preferito titolare da montare per correre il palio
- D Il fantino di riserva.

Il giudice di gara e il suo assistente annotano su un registro il nome di ogni contrada e le preferenze da questa espresse.

IL TEST VETERINARIO

Per poter correre il palio, tutti i cavalli devono superare i test veterinari previsti, tale procedura serve a verificare l'idoneità e lo stato di salute dei cavalli, esistono 2 tipi di test veterinario, essi sono: Il **test veterinario preliminare** e il **test veterinario finale**.

TEST VETERINARIO PRELIMINARE

Prima di procedere al sorteggio delle batterie ([vedi sorteggio delle batterie](#)) ogni giocatore deve far sostenere un test veterinario al cavallo titolare per correre il palio, per effettuare questo test, il giocatore che controlla quel cavallo deve lanciare 1 D6 e, secondo il risultato ottiene i seguenti effetti.



A Con un risultato di **2-3-4-5-6** il test veterinario è stato superato, la contrada che ha sostenuto il test può correre il palio con il cavallo scelto.

B Con un risultato di **1** il test veterinario è fallito.

Quando una contrada fallisce il test veterinario deve immediatamente verificare effettuando un'altro test, quale è stato il tipo di danno subito dal proprio cavallo, tale test è chiamato **test di danno**, per fare il test di danno occorre nuovamente lanciare **1 D6**, e a seconda del risultato ottenuto si ottiene uno dei seguenti effetti.

C Con un risultato di **1-2** il cavallo titolare non può correre il palio, in questo caso la contrada deve necessariamente sostituirlo con il cavallo di riserva.

D Con un risultato di **3-4** il cavallo titolare può correre il palio, ma dovrà necessariamente ripetere il test veterinario e l'eventuale test di danno, in caso il cavallo si qualifichi per correre la batteria finale, la contrada che ha sostenuto il test, per ovviare a questo inconveniente può comunque optare per il cavallo di riserva.

E Con un risultato di **5-6** il cavallo titolare viene riabilitato, quindi idoneo per correre il palio.

TEST VETERINARIO FINALE

Prima di procedere al sorteggio per l'allineamento della batteria finale, ([vedi sorteggio delle batterie](#)) tutti i cavalli che hanno subito un danno prima o durante la corsa delle rispettive batterie di qualifica, devono sostenere il **test veterinario finale**.

Tale test deve essere effettuato dai giocatori la cui pedina ha subito il danno indicato al **punto D** durante la fase del test veterinario preliminare, ([vedi test veterinario preliminare](#)) e anche dai giocatori il cui **cavallo è caduto** in fase di partenza ([vedi mossa nulla](#)) o durante la corsa della batteria di qualificazione. ([vedi da correre il palio a test di stabilità - cadute durante la corsa - scambio di nerbate](#))

Per effettuare questo test, il giocatore che controlla quella pedina deve lanciare **1 D6**, e a seconda del risultato si ottengono i seguenti effetti.

A Con un risultato di **2-3-4-5-6** il test veterinario è stato superato, la pedina che ha sostenuto il test può correre la batteria finale.

B Con un risultato di **1** il test veterinario è fallito, quando una pedina fallisce questo test veterinario, il giocatore che la controlla, anche in questo caso deve effettuare il **test di danno**, occorre quindi nuovamente lanciare **1 D6**, e a seconda del risultato ottenuto si producono gli effetti indicati di seguito.

C-1 Con un risultato di **1-2** il cavallo viene squalificato, abbandona la corsa e non può prendere parte alla batteria finale.



C-2* Con un risultato di **1-2** il cavallo partecipa alla corsa, ma il giocatore che lo controlla, durante tutta la corsa, pagherà una penalità, rinunciando ad ogni turno di mossa al lancio di **1 dado velocità**. ([vedi movimento](#))

D Con un risultato di **3-4** il cavallo partecipa alla corsa, ma il giocatore che lo controlla, durante la fase di partenza, pagherà una penalità, rinunciando al lancio di **2 dadi velocità**. ([vedi movimento](#))

E Con un risultato di **5-6** il cavallo partecipa alla corsa, ma il giocatore che lo controlla, durante la fase di partenza, pagherà una penalità, rinunciando al lancio di **1 dado velocità**. ([vedi movimento](#))

SORTEGGIO DELLE BATTERIE

Il giudice di gara pone e mischia tutte le tessere-contrada nel sacchetto per sorteggi, consegna il sacchetto al mossiere, il quale procede al sorteggio dell'ordine di partenza, estraendo una per volta le tessere delle 8 contrade.

La sequenza casuale di estrazione determinerà l'ordine di allineamento dalla linea di partenza detta **canape**, delle due batterie di qualificazione alla fase finale, tale operazione di estrazione, verrà anche effettuata con le tessere delle 4 contrade qualificatesi per correre la finale, per determinare quale sarà l'ordine di allineamento al canape di quella batteria. ([vedi allineamento al canape](#))

Le prime 4 contrade estratte, formeranno la prima batteria, le seconde 4 contrade estratte, formeranno la seconda batteria, il primo e il quinto cavallo, primi delle loro batterie, prenderanno posto nella prima corsia, il secondo e il sesto, prenderanno posto nella seconda corsia, il terzo e il settimo, prenderanno il terzo posto e il quarto e l'ottavo, prenderanno il quarto posto.

Il giudice di gara e il suo assistente annotano sul registro l'ordine di partenza di ciascuna batteria, ovvero il nome di ogni contrada, con accanto il numero della corsia a questa assegnata, tale disposizione è detta **ordine di allineamento al canape**.

ALLINEAMENTO AL CANAPE

È l'ordine di partenza di ciascuna batteria, ogni volta che durante una fase di partenza, si verifica una mossa nulla ([vedi mossa nulla](#)), i cavalli dovranno allinearsi nuovamente seguendo l'ordine di allineamento al canape della batteria di cui fanno parte.

IL BONUS MALUS

Come spesso accade durante la pianificazione di un progetto, non si tiene conto di possibili imprevisti negativi o di inaspettati eventi particolarmente favorevoli, per simulare tali circostanze, tutti i giocatori che partecipano alla gara, devono verificare tramite un test, se le



quote messe a disposizione della propria contrada sono effettivamente spendibili senza riserve, questo test è chiamato **test bonus malus**, partendo dal giocatore col numero di gara **1** seguendo con i giocatori numero **2-3-4-5-6-7-8**, tutti lanciano **2 D6** a testa e, a seconda del risultato ottenuto si procede come segue.

Al giocatore che ottiene il risultato maggiore viene riconosciuto un **bonus quote**, pari al risultato del lancio dei dadi, quindi, il giudice di gara consegna a quel giocatore, un numero di Testoni corrispondente ai punti ottenuti, se ci sono due o più giocatori che durante il test hanno ottenuto lo stesso maggior numero di punti, il bonus quote viene riconosciuto al solo giocatore che **vince uno spareggio ai dadi**, naturalmente il numero di Testoni concessi sarà sempre quello corrispondente ai punti ottenuti durante il lancio dei dadi del **test bonus malus** e non a quello ottenuto dai punti dello spareggio ai dadi.

Quando un giocatore ottiene questo **bonus quote**, decide liberamente quando e come spendere questa inaspettata maggiore somma messagli a disposizione, scegliendo liberamente una o più opzioni tra quelle indicate di seguito:

A Utilizzare i Testoni per effettuare uno o più test di disordine al canape ([vedi test di disordine al canape](#)) prima della partenza della batteria eliminatória o di quella finale in caso di qualifica.

B Utilizzare i Testoni per attaccare a nerbate i fantini rivali durante la corsa ([vedi scambio di nerbate](#)) della batteria eliminatória o di quella finale in caso di qualifica.

C Utilizzare i Testoni per corrompere un fantino della batteria eliminatória di cui fa parte la propria pedina, o di quella finale in caso di qualifica. ([vedi corrompere un fantino](#))

D Utilizzare i Testoni per corrompere tutti i fantini della batteria eliminatória di cui fa parte la propria pedina, o di quella finale in caso di qualifica. ([vedi corruzione di tutti i fantini di una batteria](#))

Al giocatore che ottiene il punteggio più basso, viene invece imposto un **malus quote**, pari al risultato ottenuto dal lancio dei dadi, quindi il giudice di gara provvede a ritirare a quel giocatore un numero di Testoni corrispondente ai punti ottenuti dal lancio dei dadi.

Anche in questo caso se ci sono due o più giocatori che durante il test hanno ottenuto lo stesso minor numero di punti, il **malus quote** viene imposto al solo giocatore che perde uno **spareggio ai dadi**, anche in questo circostanza il numero di gettoni da prelevare corrisponderà sempre al numero ottenuto dai punti del **test bonus malus** e non a quelli dello spareggio ai dadi.

Può accadere che il giocatore che deve versare il **malus quote** al giudice di gara, a causa di eccessive spese sostenute per ingaggiare fantini e cavalli, non possa restituire i Testoni dovuti, oppure, pur disponendo delle quote da rendere non intenda versarle, ma trattenerle per spenderle durante la gara, quando un giocatore non è in grado, o non vuole restituire le quote dovute, deve agire secondo quanto indicato di seguito:



E In occasione della mossa di partenza della batteria eliminatoria di cui fa parte, deve far **partire per ultima** (vedi fase di partenza) la propria pedina dalla linea del canape, rinunciando anche ad un numero di **azioni movimento** (vedi fase di partenza) pari al numero dei gettoni da restituire al giudice di gara, la pedina debitrice, lasciando la linea del canape, deve sottrarre un numero di azioni movimento corrispondenti alle quote del debito, queste azioni movimento possono essere sottratte solo in occasione della prima mossa, durante la fase di partenza, garantendo alla pedina in esame **almeno 5 azioni movimento**. (vedi mossa valida)

F Il giocatore debitore, non può effettuare alcun volontario test di disordine al canape, (vedi test di disordine al canape) deve invece agire seguendo le regole, nel caso siano altre pedine ad effettuare il test di disordine.

G In aggiunta, l'eventuale giocatore che possiede ma non intende restituire le quote del debito, solo durante la fase di partenza della batteria eliminatoria di cui fa parte la pedina debitrice, non potrà fare alcun test per tentare di corrompere gli altri fantini in gara, e allo stesso modo non può essere corrotta da altri fantini che tentino tale operazione. (vedi accordi tra fantini)

ACCORDI TRA FANTINI

Spesso i fantini ingaggiati da una contrada, tentano di accordarsi con quelli di un'altra, questo accade quando per motivi strategici intendono essere aiutati durante la fase di partenza, o per cercare di non essere ostacolati durante la corsa.

Prima di prendere posto nella zona di partenza, (vedi fase di partenza) i giocatori che controllano i cavalli di ogni batteria, prima i quattro della prima batteria, seguiti dai quattro della seconda, dichiarano se intendono procurare accordi tra fantini in nome della propria contrada.

Il giudice di gara, interpella sempre per primo il giocatore che ha ottenuto il **bonus quote**, questo giocatore è l'unico ad avere la possibilità di scegliere tra le opzioni elencate sotto, scelte che possono essere operate sia in batteria di qualifica che in batteria finale.

A Non tentare di corrompere alcun fantino.

B Tentare di corrompere un fantino avversario. (vedi corrompere un fantino)

C Corrompere tutti i fantini. (vedi corruzione di tutti i fantini di una batteria)

CORRUZIONE DI TUTTI I FANTINI DI UNA BATTERIA

Quando il giocatore che ha ottenuto il **bonus quote**, decide di provare a corrompere tutti i fantini di una batteria eliminatoria di cui fa parte la propria pedina, o di quella finale in caso di qualifica, lancia 1 **D6**, detto **dado corruzione**, ottenendo un risultato che corrisponde ai **T**estoni da versare a ciascuno dei fantini avversari che corrono quella batteria, i quali decidono liberamente se accettare o meno l'accordo, ovviamente, i fantini che non accettano l'accordo, non ricevono alcun **T**estone.



I giocatori che decidono di non farsi corrompere possono essere uno, due oppure tutti e tre, in questo ultimo caso il tentativo di corruzione di tutti i fantini di una batteria è fallito ed il gioco può proseguire passando alla fase successiva, [\(vedi corrompere un fantino\)](#) quando invece il giocatore vincente il bonus quote, riesce a corrompere uno, due o tutti i fantini di quella batteria, il gioco continua con la **fase di partenza**. [\(vedi fase di partenza\)](#)

Se per qualche motivo, a causa del risultato ottenuto dal lancio dei dadi, il giocatore corruttore non disponesse di sufficienti quote da versare, il tentativo di corruzione dei fantini deve essere considerato fallito, e anche in questo caso si può passare alla fase successiva. [\(vedi corrompere un fantino\)](#)

Quando un giocatore corrompe tutti i fantini di una batteria, questi 3 fantini, detti **fantini alleati** del corruttore, durante la corsa, devono aiutarlo in ogni modo, evitando di ostacolare la sua qualificazione alla fase finale o la vittoria, mentre i fantini corrotti che non hanno stipulato alcun patto tra loro, detti **fantini rivali** tra loro, durante la corsa, decidono liberamente quale strategia adottare per conseguire la qualificazione alla fase finale o la vittoria

Quando un giocatore riesce a corrompere solo due fantini di una batteria, questi 2 **fantini alleati**, del corruttore, agiscono in maniera analoga, a quanto indicato sopra, mentre i fantini delle 2 contrade corrotte, che non hanno stipulato alcun patto tra loro, detti **fantini rivali** tra loro, oltre al fantino della contrada che non ha stipulato alcun patto, anch'esso detto **fantino rivale** di tutti, durante la corsa decidono liberamente quale strategia adottare per conseguire la qualificazione alla fase finale o la vittoria, se un giocatore riesce a corrompere un solo fantino occorre osservare le regole indicate oltre. [\(vedi corrompere un fantino\)](#)

CORROMPERE UN FANTINO

I giocatori che vogliono provare a corrompere un fantino avversario, compreso il vincitore del bonus, effettuano uno spareggio ai dadi, lanciano 1 D6 a testa detto **dado corruzione**, il giocatore che ottiene il punteggio più alto, ha il diritto di scegliere quale sarà tra i tre rimasti, il fantino da corrompere, il quale decide liberamente se accettare o meno l'accordo.

Quando un fantino non vuole farsi corrompere, il giocatore che ha tentato la corruzione, non può provare a corrompere altri fantini in quel turno, ogni volta che un giocatore corruttore non riesce a corrompere il fantino prescelto, cede il turno di corruzione ai restanti giocatori che non erano precedentemente riusciti a vincere lo spareggio ai dadi, questi possono ritentare una nuova corruzione con un nuovo spareggio, seguendo le indicazioni del turno riportate sopra, fino a che non si determina una situazione in cui un giocatore riesce a corrompere un fantino.

Una volta individuato il fantino corruttore e il fantino corrotto, questi sono legati da un patto valido solo fino alla fine della corsa della propria batteria, questi fantini sono detti **fantini alleati**, quindi le contrade per cui corrono sono dette **contrade alleate**.

Il giocatore che governa il fantino corruttore deve versare al giocatore del fantino corrotto, le quote corrispondenti al numero ottenuto dal dado corruzione.



Se per qualche motivo, il giocatore del fantino corruttore, non possiede abbastanza quote da versare al giocatore del fantino corrotto, il test di corruzione deve essere ripetuto, in questo caso il giocatore che ha appena fatto fallire un patto, a causa della mancanza di quote da versare, perde il diritto di tentare di procurare accordi in nome della propria contrada, pertanto tra i tre fantini rimasti, si effettuerà un nuovo spareggio ai dadi e, anche in questo caso il vincitore dello spareggio avrà il diritto di scegliere quale sarà il fantino da corrompere.

Quando due fantini riescono ad allearsi, durante la corsa, si aiuteranno vicendevolmente per cercare di conseguire la qualificazione alla fase finale o la vittoria, mentre i fantini delle contrade che non hanno stipulato alcun patto, dette **contrade rivali** sono chiamati **fantini rivali** e, oltre a essere rivali tra loro, sono anche **rivali** dei fantini **alleati**, durante la corsa decidono liberamente quale strategia adottare per conseguire la qualificazione alla fase finale o la vittoria.

ACCORDI TRA GIOCATORI

In ogni momento del gioco, i rappresentanti delle contrade che partecipano alla corsa, possono offrire uno o più Testoni ad uno o più giocatori di altre contrade in gara, questa offerta volontaria può essere elargita ai giocatori della propria o dell'altra batteria, questo per tentare di conseguire un obiettivo specifico, ad esempio cercare di ostacolare un avversario scomodo, oppure agevolare un giocatore meritevole, le offerte dei testoni possono avvenire anche quando un giocatore ha già corso la propria batteria e la sua pedina non si è qualificata per correre la batteria finale.

Quando un giocatore intende donare alcuni Testoni, deve dichiararlo non appena si verifica una situazione in cui è previsto il pagamento di una quota. [\(vedi accordi tra fantini - test di disordine al canape - scambio di nerbate\)](#)

FASE DI PARTENZA

Durante la fase di partenza di ogni batteria, il mossiere chiama una per una le 4 contrade che partecipano a quella batteria, quando una contrada viene chiamata, il giocatore che la governa deve disporre la propria pedina montata, rivolta verso il rettilineo di partenza, dietro la linea del canape, nella casella della corsia assegnatagli, seguendo l'ordine di allineamento al canape.

Durante la mossa di partenza, il cavallo cui spetta muovere per primo, è quello più a destra dell'allineamento, ovvero il cavallo posizionato sulla **corsia numero 1** seguito da quello alla sua sinistra, che occupa la **corsia numero 2**, seguono il cavallo della **corsia numero 3** e il cavallo della **corsia numero 4**, il cavallo primo a lasciare la linea del canape, riceve il **bonus di 1 dado velocità**, [\(vedi movimento\)](#) per questo motivo, quando tutti i cavalli di una batteria si sono allineati al canape e tutto è pronto per dare il via alla gara, è possibile che alcuni giocatori insoddisfatti della posizione della propria pedina, tentino di favorire il proprio cavallo o cerchino di ostacolare quello di un'altra contrada.



Quando un giocatore intende creare confusione durante la fase di partenza, può far effettuare un test di disordine al proprio cavallo, questo test è chiamato **test di disordine al canape**. ([vedi test di disordine al canape](#))

TEST DI DISORDINE AL CANAPE

I giocatori che intendono fare il test di disordine, effettuano uno spareggio ai dadi, il giocatore che ottiene il punteggio più alto, inizia per primo a far fare il test alla propria pedina, seguito dal secondo giocatore con il punteggio più alto e così via fino all'ultimo giocatore che ha effettuato lo spareggio ai dadi, i giocatori, per far fare il test di disordine al proprio cavallo, devono possedere almeno una quota, infatti ogni volta che un giocatore fa un test di disordine al canape, deve versare un Testone al giudice di gara, questa quota va versata prima di lanciare i dadi del test di disordine, ma dopo che il giocatore precedente ha effettuato il suo.

Se alla corsa partecipano **2 o più fantini alleati**, i fantini corrotti devono obbligatoriamente effettuare **almeno 1 test di disordine al canape** ciascuno, per cercare di aiutare il fantino alleato a trovare posto in una corsia favorevole o per cercare di porre in svantaggio i fantini rivali, il giocatore che deve materialmente effettuare il test, lancia **2 D6** e, a seconda del risultato ottenuto si produrrà uno degli effetti sotto elencati, il giocatore testante deve anche aggiungere o togliere punti al lancio dei suoi dadi, in accordo con la tabella sottostante.

MODIFICATORI TEST DI DISORDINE AL CANAPE

1	fantino killer e cavallo da palio	+4 PUNTI
2	fantino killer	+3 PUNTI
3	fantino big e cavallo da palio	+3 PUNTI
4	fantino big	+2 PUNTI
5	fantino professionista e cavallo da palio	+2 PUNTI
6	fantino professionista e cavallo da provaccia	+1 PUNTO
7	fantino professionista e cavallo ronzino	-1 PUNTO
8	fantino esordiente e cavallo da provaccia	-2 PUNTI
9	fantino esordiente e cavallo ronzino	-3 PUNTI

EFFETTI TEST DI DISORDINE AL CANAPE

12 PUNTI o più || cavallo forza il canape, ottenendo una **mossa nulla**. ([vedi mossa nulla](#))

11 PUNTI || cavallo può andare a occupare la **corsia numero 1**, in questo caso le pedine che si trovano tra la casella lasciata libera e la numero 1 compresa, scorrono di un posto alla loro sinistra, verso quella lasciata libera, se il cavallo è già nella **corsia numero 1** deve restare fermo.



10 PUNTI Il cavallo può andare ad occupare la **corsia numero 2**, anche in questo caso le pedine che si trovano tra la casella lasciata libera e la numero 2 compresa, scorrono di un posto alla loro sinistra, verso quella lasciata libera, se il cavallo è già nella **corsia numero 1** o nella **corsia numero 2** deve restare fermo.

9 PUNTI Il giocatore testante può far voltare nella direzione opposta a quella del canape **1 o 2 cavalli**, che si trovino nella corsia confinante con quella del proprio cavallo, non è permesso voltare il cavallo di un fantino alleato.

8 PUNTI Il giocatore può voltare nella direzione opposta a quella del canape **1 cavallo** a sua scelta, che si trovi in una corsia confinante con quella del proprio cavallo, non è permesso voltare il cavallo di un fantino alleato.

7 PUNTI Il cavallo può scambiare posto con quello alla sua destra, se il cavallo si trova già nella **corsia numero 1** deve restare fermo.

6 PUNTI Se il cavallo è rivolto verso il rettilineo di partenza, deve restare fermo, se invece il cavallo è rivolto nella direzione opposta a quella del canape, il giocatore può tentare di voltarlo nella direzione corretta, effettuando un **test di riallineamento**. [\(vedi test di riallineamento\)](#)

5 PUNTI Il cavallo deve scambiare posto con quello alla sua sinistra, se il cavallo si trova già nella **corsia numero 4**, deve voltarsi nella direzione opposta a quella del canape, se è già voltato in quella direzione deve rimanere fermo.

4 PUNTI Il cavallo si deve voltare nella direzione opposta a quella del canape, se è già voltato in quella direzione, deve restare fermo

3 PUNTI Il cavallo deve andare ad occupare la **corsia numero 3**, in questo caso le pedine che si trovano tra la casella lasciata libera e la numero 3 compresa, scorrono di un posto alla loro destra, verso quella lasciata libera, se il cavallo si trova già nella **corsia numero 3** deve voltarsi nella direzione opposta a quella del canape, se è già voltato in quella direzione deve restare fermo., se il cavallo si trova nella **corsia numero 4**, deve restare fermo.

2 PUNTI Il cavallo deve andare ad occupare la **corsia numero 4**, anche in questo caso le pedine che si trovano tra la casella lasciata libera e la numero 4 compresa, scorrono di un posto alla loro destra, verso quella lasciata libera, se il cavallo è già nella **corsia numero 4** deve voltarsi nella direzione opposta a quella del canape, se già voltato in quella direzione deve restare fermo.



1 PUNTO o meno Il cavallo, molto nervoso, non riesce a tenere la posizione nell'allineamento, e spinge i cavalli che gli stanno accanto a forzare il canape, in questo caso se il cavallo testante si trova sulla **corsia numero 1** o sulla **corsia numero 4**, costringe a forzare il canape al solo cavallo che gli sta di fianco, se invece il cavallo testante si trova sulla **corsia numero 2** o **corsia numero 3**, costringe a forzare il canape ad entrambi i cavalli che gli stanno a fianco, quando si verifica la seconda condizione, i giocatori che governano le pedine ai lati di quella che provoca la forzatura del canape, effettuano uno spareggio ai dadi, il perdente diventa il giocatore la cui pedina forza il canape, quando una pedina forza il canape dà luogo ad una **mossa nulla**, questa verrà trattata con la dovuta procedura. [\(vedi mossa nulla\)](#)

Quando tutti i giocatori sono d'accordo sulla posizione del proprio cavallo e/o nessuno di questi intende fare alcun test di disordine è possibile dare il via alla gara, se invece dopo un primo test di disordine, ci sono ancora alcuni giocatori insoddisfatti della posizione al canape del proprio cavallo, il gioco continua con nuovi test di disordine, seguendo la procedura fin qui descritta.

TEST DI RIALLINEAMENTO

Ogni volta che un cavallo voltato nella direzione opposta a quella del canape, deve effettuare un cambiamento di corsia a causa del test di disordine effettuato dal proprio o da altro giocatore, può tentare di voltarsi nella direzione corretta, ovvero verso il rettilineo di partenza.

Per poter voltare correttamente la propria pedina, il giocatore che lo desidera, deve effettuare un test gratuito detto **test di riallineamento**, occorre quindi lanciare **2 D6** e, tenendo conto degli stessi modificatori per un test di disordine al canape, confrontare il risultato ottenuto dal lancio dei dadi del giocatore che sta disordinando l'allineamento, se il risultato è pari o superiore a quello del giocatore che sta effettuando il test di disordine, il cavallo può voltarsi nella direzione corretta, se invece il risultato è inferiore, il cavallo deve cambiare corsia, rimanendo voltato nella direzione opposta a quella del canape.

MOSSA NULLA

Ogni volta che un giocatore, che a causa di un test di disordine al canape, produce come risultato una mossa nulla, il mossiere deve far ridisporre tutti i cavalli, secondo l'ordine di allineamento al canape della batteria di cui fanno parte.

Prima di poter allineare nuovamente le pedine al canape, occorre verificare se a causa della forzatura del canape, ci sono state delle cadute da cavallo e/o infortuni al cavallo e/o al fantino, in questo caso si devono valutare gli eventuali danni effettuando il **test di stabilità al canape 1** [\(vedi test di stabilità al canape 1\)](#)

Questo test deve essere eseguito dalla pedina che ha forzato il canape e dalle eventuali due pedine che si trovino nelle corsie confinanti con la prima, queste pedine, se per qualsiasi



motivo dovevano ancora effettuare un test di disordine, o partivano voltate nella direzione opposta a quella del canape, non devono sostenere alcun **test di stabilità al canape 1**.

TEST DI STABILITÀ AL CANAPE 1

I giocatori che devono materialmente affrontare questo test, uno per volta, lanciano 1 D6 e, a seconda del risultato ottenuto si producono i seguenti effetti:

A Con un risultato di **2-3-4-5-6** non si è verificata nessuna caduta, la pedina può riprendere il suo posto seguendo l'ordine di allineamento al canape di quella batteria.

B Con un risultato di **1** si è verificata una caduta.

Quando si verifica una caduta, occorre valutare eventuali danni a **fantino** e **cavallo**, per il **cavallo** si calcolano eventuali danni in accordo con il **test veterinario finale**, ([vedi test veterinario finale](#)) mentre per il **fantino** si verificano eventuali conseguenze tramite il **test di idoneità 1** ([vedi test di idoneità 1](#))

TEST DI IDONEITÀ 1

Il giocatore che controlla un fantino caduto da cavallo deve lanciare 1 D6 che secondo il risultato produce i seguenti effetti:

A-1 Con un risultato di **1-2** il fantino infortunatosi seriamente durante la caduta, deve essere sostituito da quello di riserva, il giudice di gara annota sul registro la nuova combinazione della pedina di quella contrada.

Quando una contrada sostituisce il fantino titolare con quello di riserva, questo non è più vincolato da alcun eventuale accordo tra fantini stipulato dal suo predecessore, questo nuovo fantino, solo in occasione della corsa della batteria in cui è stato sostituito, perde il diritto di effettuare ulteriori test di disordine al canape, ciò significa che se la batteria in esame è una batteria preliminare, e la pedina si qualifica per correre la batteria finale, il fantino riacquista il diritto di procurare accordi per la propria contrada e di effettuare test di disordine al canape.

Se per qualche ragione il fantino infortunatosi è il fantino di riserva, questo non è sostituibile da nessun altro, pertanto la contrada per cui corre perde il diritto di partecipare alla corsa del palio, e la pedina di quella contrada viene rimossa dal gioco.

Quando a causa dell'eliminazione di una contrada dalla corsa, le restanti pedine riprendono posizione dietro la linea del canape per procedere alla partenza, devono andare ad occupare l'eventuale corsia lasciata libera dalla pedina squalificata, scorrendo di un posto verso destra, determinando il nuovo ordine di allineamento al canape.



A-2* Con un risultato di **1-2** il fantino **di riserva** infortunatosi seriamente durante la caduta, può rimontare a cavallo e riprendere posto al canape andando ad occupare la **corsia numero 4** durante tutta la corsa, la pedina pagherà una penalità, rinunciando ad ogni turno di mossa al lancio di **1 dado velocità**, ([vedi movimento](#)) e perde il diritto di effettuare ulteriori test di disordine al canape, questo vuol dire che se la batteria in esame è una batteria preliminare, e la pedina si qualifica per correre la batteria finale, il fantino riacquista il diritto di procurare accordi per la propria contrada e di effettuare test di disordine al canape.

B Con un risultato di **3-4** il fantino infortunatosi lievemente durante la caduta, può rimontare a cavallo e riprendere il suo posto seguendo l'ordine di allineamento al canape di quella batteria, perdendo però il diritto di effettuare ulteriori test di disordine al canape.

C Con un risultato di **5-6** il fantino non ha subito alcun danno, può quindi riprendere il suo posto seguendo l'ordine di allineamento al canape di quella batteria.

TEST DI IDONEITÀ 2

Quando durante la corsa di una batteria di qualifica, un fantino cade da cavallo, ma la contrada si qualifica ugualmente per correre la batteria finale, il giocatore che controlla quella pedina, prima che il giudice di gara estragga l'ordine di allineamento al canape di quella batteria, deve effettuare il **test di idoneità 2** per verificare se il fantino è idoneo a correre tale finale, per effettuare il test, il giocatore testante deve lanciare **1 D6**, e secondo il risultato si ottengono i seguenti effetti:

A-1 Con un risultato di **1-2** il fantino infortunatosi seriamente durante la caduta, deve essere sostituito da quello di riserva, il giudice di gara annota sul registro la nuova combinazione della pedina di quella contrada.

Se per qualche ragione il fantino infortunatosi è il fantino di riserva, questo non è sostituibile da nessun altro, quindi la contrada per cui corre perde il diritto di partecipare alla corsa del palio, e la pedina di quella contrada viene rimossa dal gioco.

A-2* Con un risultato di **1-2** il fantino **di riserva** infortunatosi seriamente durante la caduta, può rimontare a cavallo, durante tutta la corsa della batteria finale, la pedina pagherà una penalità rinunciando ad ogni turno di mossa al lancio di **1 dado velocità**, ([vedi movimento](#)) e perde il diritto di effettuare ulteriori test di disordine al canape

B Con un risultato di **3-4** il fantino infortunatosi lievemente durante la caduta, può partecipare alla corsa, e prendere posizione seguendo l'ordine di allineamento al canape della batteria finale, perdendo però il diritto di effettuare ulteriori test di disordine al canape.



C Con un risultato di **5-6** il fantino non ha subito alcun danno, può partecipare alla corsa, e prendere posizione seguendo l'ordine di allineamento al canape della batteria finale, conservando il diritto di effettuare test di disordine al canape.

SQUALIFICA DI UN FANTINO

Ogni volta che un fantino forza il canape a causa di un test di disordine, il mossiere richiama all'ordine questo fantino indisciplinato con un **richiamo ufficiale**, quando un fantino riceve **3 richiami ufficiali**, il mossiere può squalificarlo dalla gara effettuando il **test di squalifica**.

I richiami ufficiali ricevuti in una batteria di qualifica, sono cumulativi con quelli della batteria finale.

Per fare questo test, il mossiere lancia **1 D6** chiamato **dado di squalifica** e, secondo il risultato ottenuto si producono i seguenti effetti:

A Con un risultato di **2-3-4-5-6** il mossiere assegna soltanto un nuovo richiamo ufficiale, permettendo al fantino indisciplinato di rimanere in gara, da questo momento in poi, ogni volta che il fantino di questa contrada forza il canape a causa di un test di disordine, il mossiere deve sempre fare il test di squalifica.

B-1 Con un risultato di **1** il mossiere squalifica il fantino indisciplinato, il quale deve abbandonare la gara, la pedina di quella contrada squalificata, viene rimossa dal gioco.

B-2* Con un risultato di **1** il mossiere assegna soltanto un nuovo richiamo ufficiale, permettendo al fantino indisciplinato di rimanere in gara, da questo momento in poi, ogni volta che il fantino di questa contrada forza il canape a causa di un test di disordine, il mossiere deve sempre fare il test di squalifica, il cavallo può riprendere posto al canape andando ad occupare la **corsia numero 4** durante tutta la corsa, la pedina pagherà una penalità, rinunciando ad ogni turno di mossa al lancio di **1 dado velocità**, (**vedi movimento**) e perde il diritto di effettuare ulteriori test di disordine al canape, questo vuol dire che se la batteria in esame è una batteria preliminare, e la pedina si qualifica per correre la batteria finale, il fantino riacquista il diritto di procurare accordi per la propria contrada e di effettuare test di disordine al canape.

Quando a causa della squalifica di un fantino, le restanti pedine riprendono posizione dietro la linea del canape per procedere alla partenza, devono andare ad occupare l'eventuale corsia lasciata libera dalla pedina squalificata, scorrendo di un posto verso destra, determinando il nuovo ordine di allineamento al canape.



MOSSA RITENUTA VALIDA

Quando durante la fase di partenza si verifica una mossa che deve essere considerata nulla a causa della forzatura del canape da parte di una pedina, il mossiere, prima di assegnare un richiamo ufficiale a quella pedina, può verificare se esiste la possibilità di ritenere valida questa mossa.

Il mossiere, per concedere la mossa valida, deve effettuare un test detto **test del mossiere**, deve quindi lanciare 1 D6 e, a seconda del risultato ottenuto si producono i seguenti effetti:

A Con un risultato di **1-3-5** quindi **dispari** la mossa deve essere considerata nulla.

B Con un risultato di **2-4-6** quindi **pari** la mossa deve essere ritenuta valida.

Quando il mossiere ritiene nulla una mossa, deve assegnare un richiamo ufficiale alla pedina che ha forzato il canape, se invece il mossiere concede la mossa valida alla pedina che ha forzato il canape, questa non riceve il richiamo ufficiale, il mossiere non deve fare nessun test di squalifica per un fantino che ha forzato il canape per 3 volte.

In questo caso la pedina che ha forzato il canape deve dare il via alla gara partendo per prima, ricevendo il **bonus di 1 dado velocità** solo dopo aver sostenuto e passato positivamente un **test di stabilità al canape 2**. ([vedi test di stabilità al canape 2](#))

Quando una mossa nulla diventa valida, le eventuali pedine ai lati di quella che ha forzato il canape, non devono sostenere alcun test, qualunque siano le loro condizioni, devono procedere al loro turno di mossa, lasciando la linea del canape, rispettando il nuovo ordine di partenza. ([vedi mossa valida](#))

Quando si verifica questa improvvisa mossa valida, le eventuali pedine che dovevano ancora effettuare un test di disordine al canape, devono rinunciarvi e procedere in sequenza al loro turno di mossa, l'ordine di partenza di queste pedine rispetta quello della mossa valida, ed anche in questo caso al cavallo della **corsia numero 1** viene assegnato il **bonus di 1 dado velocità**, se la pedina che ha forzato il canape è quella che parte dalla **corsia numero 1**, questa riceve un **solo bonus di 1 dado velocità**, in quanto i bonus non sono cumulativi.

TEST DI STABILITÀ AL CANAPE 2

Per sostenere questo test, il giocatore che governa la pedina che dà il via alla gara, deve lanciare 1 D6 e, a seconda del risultato ottenuto si producono i seguenti effetti:

A Con un risultato di **2-3-4-5-6** la pedina è stabile e può agire liberamente. (**bonus di velocità**)

B Con un risultato di **1** la pedina è instabile, **perde il bonus velocità** e occorre verificare le conseguenze.



Quando una pedina che ha forzato il canape per dare il via alla corsa, diventa instabile, **perde il bonus di un dado velocità** ed occorre verificare eventuali conseguenze, il giocatore deve nuovamente lanciare **1 D6** e, a seconda del risultato ottenuto si producono i seguenti effetti:

Con **1 PUNTO** cavallo e fantino cadono rovinosamente, la pedina di quella contrada abbandona la corsa, in questo caso il giocatore che governa questa pedina, deve posizionare il cavallo scosso sulla **corsia numero 4**, rivolto in senso opposto a quello della corsa, in una casella a sua scelta contrassegnata con un numero romano. [\(vedi movimento\)](#)

Con **2 PUNTI** cavallo e fantino cadono, il cavallo diventa scosso, riprende la corsa utilizzando solamente 5 azioni movimento ma deve frenare durante l'ultima, movendo deve andare ad occupare la **corsia numero 4** [\(vedi movimento\)](#)

Con **3 PUNTI** Il fantino cade, il cavallo diventa scosso, riprende la corsa ma può usare solamente un terzo delle azioni movimento guadagnate e frenare durante l'ultima, in aggiunta il cavallo deve spostarsi ed andare ad occupare la **corsia numero 4** eventuali frazioni di azioni movimento non devono essere conteggiate. [\(vedi movimento\)](#)

Con **4 PUNTI** la pedina può compiere solo la metà delle azioni movimento guadagnate, e durante l'ultima deve frenare, movendo deve andare ad occupare la **corsia numero 4** eventuali mezza azioni movimento non devono essere conteggiate. [\(vedi movimento\)](#)

Con **5 PUNTI** la pedina può compiere solo la metà delle azioni movimento guadagnate, e durante l'ultima deve frenare, eventuali mezza azioni movimento non devono essere conteggiate. [\(vedi movimento\)](#)

Con **6 PUNTI** La pedina può compiere il resto delle sue azioni movimento, ma deve frenare durante l'ultima. [\(vedi movimento\)](#)

MOSSA VALIDA

In questa fase è possibile dare il via alla corsa, come già accennato il primo cavallo a lasciare la linea del canape, riceve il **bonus di 1 dado velocità**. [\(vedi movimento\)](#)

Normalmente, quando l'**ordine di allineamento al canape** di una batteria viene rispettato e il canape non viene forzato, questo bonus viene assegnato solo al cavallo che parte dalla **corsia numero 1**, la sequenza di partenza dalla linea del canape è la seguente:

- 1° **corsia numero 1** [\(bonus velocità\)](#)
- 2° **corsia numero 2**
- 3° **corsia numero 3**
- 4° **corsia numero 4**



MOSSA VALIDA CON FORZATURA DEL CANAPE

Quando si verifica una **forzatura del canape** a causa di una pedina che sta effettuando un test di disordine, anche se voltata nella direzione opposta a quella del canape, ed il mossiere ritiene valida questa mossa, la pedina che ha forzato il canape deve dare il via alla gara partendo per prima, ([vedi mossa ritenuta valida](#)) tutti i cavalli che partono voltati nella direzione opposta alla linea del canape, vengono penalizzati dalla **perdita di 1 dado velocità**, ([vedi movimento](#)) la sequenza di partenza dalla linea del canape è la seguente:

- 1° corsia della pedina che ha forzato il canape ([bonus velocità](#))
- 2° corsia con il numero più basso
- 3° corsia con il numero compreso tra il più basso e il più alto
- 4° corsia con il numero più alto

MOSSA VALIDA CON SCAMBIO DI POSIZIONE

Quando invece durante la fase di allineamento al canape, non c'è stata nessuna forzatura della mossa, ma si è verificato un qualsiasi tipo di **scambio di posizione**, anche se un solo cavallo parte voltato nella direzione opposta alla linea del canape e, l'ordine di allineamento al canape di una batteria non viene rispettato, il primo cavallo a lasciare la linea del canape sarà quello il cui giocatore vince uno spareggio ai dadi.

In questo caso la sequenza di partenza segue un nuovo ordine, il **bonus di 1 dado velocità** viene assegnato oltre al cavallo della **corsia numero 1**, anche al cavallo il cui giocatore vince uno spareggio ai dadi, se il cavallo che vince lo spareggio ai dadi si trova già sulla **corsia numero 1**, questo riceve **un solo bonus di 1 dado velocità**, tutti i cavalli che partono voltati nella direzione opposta alla linea del canape, vengono penalizzati dalla **perdita di 1 dado velocità**. ([vedi movimento](#)) la sequenza di partenza cambia come segue:

- 1° corsia vincente lo spareggio ai dadi ([bonus velocità](#))
- 2° corsia con il numero più basso
- 3° corsia con il numero compreso tra il più basso e il più alto
- 4° corsia con il numero più alto

MOSSA VALIDA CON CORRUZIONE DI 3 FANTINI

La sequenza di partenza cambia ancora quando un fantino a causa di un congruo bonus quote, **corrompe tutti i fantini di una batteria**, la pedina di questa contrada, indipendentemente da quale sia la corsia occupata durante la partenza lascia la linea del canape per prima, ricevendo anche il **bonus di 1 dado velocità**, così come lo riceve la pedina posta sulla **corsia numero 1**, se il corruttore di tutti i fantini si trova già nella **corsia numero 1**, riceve **un solo bonus di 1 dado velocità**, in quanto i bonus non sono cumulativi.



I tre fantini corrotti ricevono **2 azioni movimento** ciascuno, che devono essere sottratte da quelle guadagnate dal corruttore al momento della partenza, se uno dei fantini corrotti parte dalla **corsia numero 1** questo aggiunge anche le eventuali **azioni movimento** guadagnate dal **bonus di 1 dado velocità**, la sequenza di partenza cambia come segue:

- 1° **corsia del fantino corruttore di tutti i fantini** (bonus velocità)
- 2° **corsia con il numero più basso**
- 3° **corsia con il numero compreso tra il più basso e il più alto**
- 4° **corsia con il numero più alto**

MOSSA VALIDA CON CORRUZIONE DI 2 FANTINI

La sequenza di partenza cambia ancora quando un fantino a causa di un congruo bonus quote, **corrompe due fantini di una batteria**, la pedina di questa contrada, durante la partenza, indipendentemente da quale sia la corsia occupata, lascia la linea del canape per prima, ricevendo anche il **bonus di 1 dado velocità**, così come lo riceve la pedina posta sulla **corsia numero 1**, se il corruttore dei due fantini si trova già nella **corsia numero 1**, riceve **un solo bonus di 1 dado velocità**, in quanto i bonus non sono cumulativi.

I due fantini corrotti ricevono **3 azioni movimento** ciascuno, che devono essere sottratte da quelle guadagnate dal corruttore al momento della partenza, a queste si devono aggiungere le eventuali azioni movimento guadagnate dal **bonus di 1 dado velocità**, ma solo se una di queste pedine parte dalla **corsia numero 1** oppure **forza il canape**.

L'unico fantino non corrotto che prende parte a quella batteria, indipendentemente da quale sia la corsia occupata, durante la fase di partenza, viene chiuso dai rivali corrotti e deve quindi partire per ultimo, ricevendo il **bonus di 1 dado velocità** solo se parte dalla **corsia numero 1**.

Può capitare che questo fantino non corrotto forzi il canape e che il mossiere conceda valida la mossa, in questo caso la pedina forzatrice del canape parte per prima, mentre le altre tre partono seguendo l'ordine descritto sopra, concedendo il **bonus di 1 dado velocità** anche al fantino corruttore degli altri due, normalmente la sequenza di partenza segue il seguente ordine:

- 1° **corsia del fantino corruttore di 2 fantini** (bonus velocità)
- 2° **corsia dell'alleato con il numero più basso**
- 3° **corsia dell'alleato con il numero più alto**
- 4° **corsia del rivale**

MOSSA VALIDA CON CORRUZIONE DI 1 FANTINO

La sequenza di partenza di una batteria dove corre un fantino che riesce a **corrompere un solo fantino di una batteria** è identica alla mossa valida (vedi mossa valida) la sola differenza



sta nel fatto che, nel caso in cui al **fantino corrotto** spetti partire prima del **fantino corrotto**, quando è il suo turno, deve cambiare il proprio turno di mossa, con quello del fantino corrotto, questo cederà al fantino corrotto **3 azioni movimento**, sottraendole da quelle guadagnate al momento della partenza

Se al **fantino corrotto**, spetta partire per primo, dalla **corsia numero 1**, oppure a causa di uno **spareggio ai dadi** dovuto ad un alterato ordine di allineamento al canape, oppure a causa di una **forzatura del canape**, questo deve cedere al fantino corrotto **4 azioni movimento** sottraendole da quelle guadagnate al momento della partenza

Se il **fantino corrotto** riceve il **bonus di 1 dado velocità**, perché partente dalla **corsia numero 1**, oppure a causa di uno **spareggio ai dadi** dovuto ad un alterato ordine di allineamento al canape, oppure a causa di una **forzatura del canape**, questo scambia solo il proprio turno di mossa con quello del **fantino corrotto**, che a sua volta non guadagna nessun bonus e non cede azioni di movimento al fantino corrotto.

La sequenza di partenza dalla linea del canape è identica a quella della mossa valida, tenendo però conto di quanto illustrato sopra.

1° **corsia numero 1** (bonus velocità)

2° **corsia numero 2**

3° **corsia numero 3**

4° **corsia numero 4**

CORRERE IL PALIO

La corsa del palio prevede **due batterie di qualificazione** e **una batteria finale**, normalmente ogni batteria è formata da **4 cavalli** montati da un fantino, accedono alla finale i cavalli giunti primo e secondo di ogni batteria di qualifica, ogni batteria può essere formata solo se ad essa vi partecipano **almeno 3 cavalli**, se per qualsiasi motivo vengono eliminati **2 dei 4 cavalli** che formano una batteria, si devono rifare tutti i test che hanno procurato la loro eliminazione.

Dopo che hanno avuto luogo le due batterie di qualifica, il giudice di gara pone e mischia nel sacchetto per sorteggi le tessere delle contrade che partecipano alla fase finale, consegna il sacchetto al mossiere, il quale procede al sorteggio dell'ordine di partenza, estraendo una per volta le tessere di tutte le contrade finaliste, la sequenza casuale di estrazione determinerà quale sarà l'ordine di allineamento al canape della batteria finale.

Tale sorteggio può avvenire solo dopo che tutti i **cavalli** che accedono alla finale, siano risultati idonei dopo aver effettuato l'eventuale **test veterinario finale**, (vedi test veterinario finale) e che tutti i **fantini caduti** durante la fase di qualifica siano risultati idonei alla corsa successiva, dopo aver effettuato il **test di idoneità 2**. (vedi cadute durante la corsa) (vedi test di idoneità2)



Anche la batteria finale può avere luogo solo se alla corsa prendono parte almeno **3 cavalli**, quindi tra le contrade qualificatesi per correre la batteria finale, quelle eliminate per un fallito **test veterinario finale** di un cavallo o per un fallito **test di idoneità 2** di un fantino, devono ripetere tutti i test falliti, fino a quando non si determina una condizione in cui vi siano almeno tre pedine idonee a correre la batteria finale.

Prima che i cavalli che devono correre la finale, prendano posto dietro la linea del canape, i giocatori che governano quelle pedine, possono comportarsi esattamente come avviene durante la fase di qualifica, decidendo se procurare **accordi tra fantini**, effettuare **test di disordine al canape** e in caso di **mosse nulle** verificare eventuali **test di stabilità**

MOVIMENTO

La corsa del palio è divisa in **mosse**, e ogni mossa è divisa in più **turni di mossa**, uno per ogni pedina in gara, questi turni di mossa dipendono ovviamente da quante sono le pedine in gioco, al momento della partenza vi sono quindi tanti turni di mossa quante sono le pedine che prendono parte ad una batteria, ogni pedina finché è in gara possiede quindi un proprio turno di mossa.

Ogni pedina durante il proprio turno di mossa, è detta **pedina attiva**, ed è controllata da un giocatore detto **giocatore attivo**, la stessa pedina durante un turno di mossa non suo è detta **pedina concorrente** ed è controllata da un giocatore detto **giocatore concorrente**, quando è il loro turno, le pedine, una per volta, devono muovere sul campo di gara, per quante **azioni di movimento** ([vedi oltre](#)) riescono a guadagnare, ogni turno di mossa è costituito da azioni di movimento e, dove richiesto da alcuni **test di controllo**.

All'inizio di ogni mossa, occorre considerare qual'è l'ordine di movimento delle pedine, nella mossa di partenza, occorre rispettare la procedura della **mossa valida**, ([vedi mossa valida](#)) mentre in tutte le mosse che non sono quelle di partenza, è l'ordine di posizione a determinare il turno di mossa.

Le pedine infatti, corrono il palio lungo la pista del campo, girando in senso orario la pista è divisa in **4 corsie**, la **corsia numero 1** è quella alla destra dello schieramento, ovvero quella più vicina allo steccato interno, andando verso sinistra si trovano la **corsia numero 2**, la **corsia numero 3** e infine la **corsia numero 4** che è quindi la corsia più a sinistra dello schieramento, ovvero quella più lontana dallo steccato interno.

La prima e la seconda batteria di gara, prevedono **4 giri completi** di pista, mentre la batteria finale prevede **5 giri completi** di pista.

Le pedine compiono un giro completo di pista, ogni volta che superano la linea di arrivo, posta in fondo al rettilineo di partenza e, il primo giro comincia superando per la prima volta tale linea, partendo dalla linea del canape, dopo aver percorso il rettilineo di partenza.

Le **4 corsie della pista**, sono divise in caselle, su ciascuna delle quali è riportato un numero, questa numerazione varia come segue:



A Lo spazio compreso tra la linea del canape e la linea d'arrivo, detto **rettilineo di partenza** è costituito da **32 caselle**, su ciascuna delle quali è indicato un numero romano, da I a XXXII, ovvero da 1 a 32

B L'anello della pista è costituito da **128 caselle**, su ciascuna delle quali è indicato un numero arabo da 1 a 128.

Il numero su ciascuna casella serve a determinare la posizione delle pedine durante uno steso giro di corsa.

Di fatto, tra le pedine che hanno compiuto lo stesso numero di giri di pista, quella in vantaggio è la pedina che si trova sulla casella con il **numero arabo più alto**, mentre tra 2 pedine che non hanno terminato lo stesso numero di giri di pista, quella in vantaggio è quella ad aver compiuto un giro in più, indipendentemente dal numero indicato sulla casella, durante la corsa, il giudice di gara e il suo assistente annoteranno su un registro, il numero dei giri di pista compiuti dalle pedine.

Dopo aver stabilito qual'è la pedina cui spetta muovere, quando è il proprio turno il giocatore attivo deve lanciare **tantí D6** detti **dadi velocità** per quante sono le pedine in gara, quindi, lanciati i dadi velocità, si somma il numero dei punti ottenuti che corrisponderanno alle **azioni movimento** guadagnate in quel turno di mossa, in ogni caso, le azioni movimento guadagnate in un turno di mossa devono sempre essere comprese tra un minimo di **5** e un massimo di **30, bonus compreso**, questo vuol dire che se il risultato ottenuto dal lancio dei dadi è di **4 o meno**, si devono conteggiare lo stesso **5 azioni movimento**, mentre se il risultato ottenuto è di **30 o più**, si devono conteggiare solo **30 azioni movimento**.

Il giocatore attivo, deve muovere la propria pedina sulla pista, per quante azioni movimento ha guadagnato in quel turno di mossa, un'**azione di movimento** è infatti il movimento che una pedina compie per passare da una casella precedente ad una casella successiva confinante con la precedente, durante il suo movimento, una pedina attiva, deve obbligatoriamente passare da una casella con il **numero più basso**, ad una casella con il **numero più alto**, è sufficiente che queste caselle confinino anche solo per un tratto del lato lungo.

Fanno eccezione a questa regola le pedine che transitano sulla linea di arrivo, terminando un giro, cominciandone uno nuovo, il giocatore attivo, durante il suo turno di mossa, può scegliere quale percorso far compiere sulla pista alla propria pedina, decidendo quale corsia impegnare, allargando per esempio prima di impegnare una curva, per evitare cadute, o stringendo per cercare un percorso azzardato ma più breve.

Durante il suo movimento, una pedina attiva deve spendere tutte le azioni movimento guadagnate, se per qualunque motivo ne usa meno deve frenare, quando una pedina frena conclude la sua ultima azione movimento, arretrando per metà nella casella alle sue spalle, se questa casella è già impegnata, anche la pedina che sta alle sue spalle deve arretrare di mezza casella, diventando a sua volta una pedina frenata.



Quando una pedina occupa lo spazio di **2 caselle** è detta **pedina frenata** e, quando parte da questa posizione nel successivo turno di mossa, **perde 2 azioni movimento**, quindi quando ad una pedina frenata tocca il successivo turno di mossa, questa **spende 2 azioni movimento** per avanzare di mezza casella ed entrare nella casella con il numero arabo più alto tra le due che occupa.

Durante il suo movimento, una pedina attiva, non può transitare o sostare su una casella occupata da un'altra pedina, fanno eccezione a questa regola le pedine frenate che condividono mezza casella ciascuna.

Quando un cavallo viene doppiato da tutte le altre pedine in gara, e ritarda di almeno un giro completo, deve necessariamente, durante il suo prossimo turno di mossa, andare ad occupare esclusivamente la **corsia numero 4**, tale procedura va osservata fino a che la pedina doppiata, non riesce a recuperare lo svantaggio, cessando di essere una pedina doppiata.

Come già detto, durante la corsa, le pedine possono impegnare qualsiasi corsia, occorre però sapere che, a seconda della quantità di azioni movimento guadagnate durante il lancio dei dadi velocità, vi sono alcune limitazioni, quindi:

- A** con un numero compreso tra **5 e 25 azioni movimento** guadagnate, è possibile occupare qualsiasi corsia.
- B** con un numero compreso tra **26 e 30 azioni movimento** guadagnate, non è possibile occupare la **corsia numero 1**.

Durante il movimento, ad ogni turno di mossa, la contrada che gareggia con un **cavallo scosso**, **perde 1 azione movimento**, a causa della mancanza del fantino che sprona il cavallo, mentre la contrada che gareggia con un **cavallo da palio montato**, **aggiunge 1 azione movimento** ad ogni turno di mossa, mentre **aggiunge 2 azioni movimento se il cavallo da palio è scosso**.

In corrispondenza delle curve del prato e del castello, ([vedi tavola della pista](#)) si trovano alcune caselle contrassegnate con un **quadrato rosso**, quando una pedina, durante un turno di mossa, entra in una casella rossa, deve immediatamente sostenere un test di controllo, detto **test di stabilità**, quando una pedina entra in una casella rossa, anche se non ha ancora esaurito le sue azioni movimento, non può eseguirne altre senza aver prima effettuato il **test di stabilità**.

Il test di stabilità non va effettuato quando, in un turno di mossa si è già fatto il test per essere entrati in una casella rossa di altre curve della pista, quando il turno di mossa inizia partendo da una casella rossa o quando durante un turno di mossa ci si sposta da una casella rossa ad un'altra, in pratica una pedina durante un qualsiasi turno di mossa, effettua il test di stabilità **una volta soltanto**.

Quando una pedina supera positivamente il **test di stabilità**, può terminare la mossa usando le rimanenti azioni di movimento che ancora le spettano nel turno di mossa in corso, in caso contrario, la pedina deve immediatamente effettuare un **test di danno** per verificare gli effetti dell'instabilità.



TEST DI STABILITÀ

Quando un giocatore deve sostenere il test di stabilità, lancia 2 D6 ed aggiunge o sottrae punti al risultato ottenuto in accordo con i modificatori della tabella sottostante.

Secondo il risultato ottenuto e la corsia in cui si trova la pedina testante, questa ottiene uno degli esiti esposti oltre.

MODIFICATORI TEST DI STABILITÀ

1	Se il fantino della pedina è un big	+ 1 PUNTO
2	Se il fantino della pedina è un professionista	0 PUNTI
3	Se il fantino della pedina è un killer	- 2 PUNTI
4	Se il fantino della pedina è un esordiente	- 1 PUNTO
5	Se il cavallo della pedina è scosso	+ 2 PUNTI
6	Se il cavallo della pedina è da palio	+ 1 PUNTO
7	Se il cavallo della pedina è da provaccia	0 PUNTI
8	Se il cavallo della pedina è un ronzino	- 1 PUNTO

- A Se il cavallo si trova nella **corsia numero 1** passa il test ottenendo un **6 o più**
- B Se il cavallo si trova nella **corsia numero 2** passa il test ottenendo un **7 o più**
- C Se il cavallo si trova nella **corsia numero 3** passa il test ottenendo un **6 o più**
- D Se il cavallo si trova nella **corsia numero 4** passa il test ottenendo un **5 o più**

Se il numero di punti ottenuti con questa operazione, è pari o superiore ai punti richiesti dal test di stabilità, la pedina testante è **stabile** e non subisce alcuna conseguenza, può quindi terminare di eseguire le azioni movimento rimanenti nel turno di mossa in corso, in caso contrario, la pedina divenuta **instabile** e deve immediatamente effettuare un **test di danno** per verificare eventuali conseguenze e/o penalità.

Per effettuare il **test di danno** per una **pedina instabile**, il giocatore testante deve nuovamente lanciare 2 D6, e secondo il risultato ottenuto, il fantino e/o il cavallo della pedina in esame ottengono uno dei risultati elencati di seguito.

EFFETTI TEST DI DANNO PER UNA PEDINA INSTABILE

Quando pagando gli effetti del test di danno, si devono fare dei cambi di corsia per passare da una casella rossa ad un'altra casella rossa della stessa curva, queste mosse obbligatorie considerate extra, non devono essere sottratte dalle azioni movimento guadagnate dalla pedina testante.



Con **12 PUNTI** il cavallo può compiere il resto delle sue azioni movimento, ma deve frenare durante l'ultima.

Con **11 PUNTI** il cavallo può completare la sua mossa, sottraendo **2 azioni movimento**, e durante l'ultima deve frenare.

Con **10 PUNTI** il cavallo può compiere la **metà delle azioni movimento** che gli rimangono, ma deve frenare durante l'ultima, eventuali mezze azioni di movimento non devono essere conteggiate.

Con **9 PUNTI** il cavallo può compiere non più di **4 azioni movimento**.

Con **8 PUNTI** il cavallo, può compiere se ne possiede un massimo di **4 azioni movimento**, ma deve allargare la traiettoria **cambiando corsia con quella alla sua sinistra** ogni volta che compie un'azione di movimento, fino ad impegnare la **corsia numero 4**, rimanendo in quella corsia fino alla fine del turno di mossa in corso, se durante il movimento, il cavallo incontra altre pedine, deve frenare, se il cavallo si trova già nella **corsia numero 4**, deve muovere restando in quella corsia, se muovendo incontra altre pedine, deve frenare.

Con **7 PUNTI** il cavallo si deve spostare in una **casella rossa** della corsia alla sua sinistra, e da lì compiere se ne possiede un massimo di **2 azioni di movimento** rimanendo in quella corsia fino alla fine del turno di mossa in corso, se il cavallo si trova già nella **corsia numero 4** deve da lì compiere se ne possiede un massimo di **2 azioni di movimento**, se muovendo incontra altre pedine deve frenare.

Con **6 PUNTI** il cavallo si deve spostare nella **casella rossa** della **corsia numero 4**, e da lì compiere se ne possiede, un massimo di **2 azioni movimento** rimanendo in quella corsia fino alla fine del turno di mossa in corso, se è già nella **corsia numero 4**, può compiere se ne possiede, un massimo di **2 azioni movimento**, se muovendo incontra altre pedine deve frenare.

Con **5 PUNTI** il cavallo deve rimanere fermo.

Con **4 PUNTI** il cavallo si deve spostare nella **casella rossa** della **corsia numero 4** se è già in quella corsia deve frenare, se muovendo incontra altre pedine deve frenare.

Con **3 PUNTI** il **fantino cade**, il cavallo diventa scosso, rimane in gara ma non può compiere ulteriori azioni movimento nel turno di mossa in corso, se il cavallo era già scosso, si deve spostare nella **casella rossa** della **corsia numero 4**, se è già in quella corsia deve frenare, se muovendo incontra altre pedine deve frenare.

Con **2 PUNTI** il **cavallo e il fantino cadono rovinosamente**, quando cadono sia il cavallo che fantino, anche se il cavallo era già scosso, occorre nuovamente lanciare **1 D6**, e secondo il risultato ottenuto si producono i seguenti effetti:



A Con un risultato di **2-3-4-5-6** il cavallo diventa scosso, rimane in gara ma deve frenare, se il cavallo caduto era già scosso, si deve spostare nella **casella rossa** della **corsia numero 4**, se è già in quella corsia deve frenare, se muovendo incontra altre pedine deve frenare.

B Con un risultato di **1** la pedina di quella contrada abbandonano al corsa, in questo caso, il giocatore che governa questa pedina, deve posizionare il cavallo scosso sulla **corsia numero 4**, rivolto in senso opposto a quello della corsa, in una casella di quella curva non contrassegnata da un quadratino rosso, scegliendo a piacere tra le tre successive a quella contrassegnata con il quadratino rosso.

CADUTE DURANTE LA CORSA

Quando durante la corsa di una batteria di qualifica, il cavallo e/o il fantino di una pedina cadono, ma la contrada per cui corrono riesce a qualificarsi per correre la batteria finale, occorre per entrambi verificare il tipo di danno subito, per i cavalli si ricorre al **test veterinario finale**, mentre per i fantini si procede con il **test di idoneità 2** ([vedi test di idoneità 2](#))

Quando durante la corsa, il cavallo di una contrada cade a seguito di un fallito **test di stabilità** ([vedi test di stabilità](#)) oppure durante uno **scambio di nerbate** ([vedi scambio di nerbate](#)), è possibile che questo cavallo causi dei danni a catena anche ai cavalli che lo seguono, quindi **ogni volta** che un cavallo cade, tutte le pedine che si trovano nella casella immediatamente dietro e confinante con quella del cavallo caduto, devono immediatamente effettuare un **test di stabilità**, identico a quello da compiere non appena si entra in una casella di curva contrassegnata con un **quadratino rosso**.

SCAMBIO DI NERBATE

Durante la corsa, è possibile che il fantino di una contrada intenda **attaccare a nerbate** il fantino di una contrada concorrente, infatti, durante un turno di mossa, quando una **pedina attiva** transita o termina il suo movimento in una casella confinante con quella di una **pedina concorrente**, i fantini di queste pedine possono attaccarsi a nerbate, il giocatore che controlla la **pedina attiva**, decide per primo se far effettuare o meno al proprio fantino lo scambio di nerbate con il fantino di una **pedina concorrente**, se il giocatore che governa una **pedina attiva** non intende attaccare a nerbate nessuna **pedina concorrente**, il giocatore che governa questa **pedina concorrente**, nel momento in cui **la pedina attiva** transita o termina il suo movimento in una casella adiacente a quella dove si trova la propria, può a sua volta decidere se far effettuare al proprio fantino lo scambio di nerbate con il fantino della **pedina attiva**.

In ogni caso, una **pedina attiva**, durante un turno di mossa può effettuare lo **scambio di nerbate** una volta soltanto, il giocatore che intende attaccare l'avversario a nerbate, effettua prima un **test d'attacco**, lancia quindi **2 D6** e, secondo la posizione e tipologia della propria pedina, in accordo con la tabella sottostante, aggiunge e/o sottrae punti al risultato dei dadi, in base al punteggio ottenuto si determina il successo o meno dell'attacco a nerbate.



MODIFICATORI TEST D'ATTACCO

1	Se il cavallo della pedina è da palio	- 1 PUNTO
2	Se il cavallo della pedina è da provaccia	- 2 PUNTI
3	Se il cavallo della pedina è un ronzino	- 3 PUNTI
4	Se il fantino della pedina è un big	- 1 PUNTO
5	Se il fantino della pedina è un professionista	+ 1 PUNTO
6	Se il fantino della pedina è un esordiente	+ 2 PUNTI
7	Se il fantino della pedina è un killer	+ 3 PUNTI
8	Se la pedina è in prima posizione	+ 1 PUNTO

A Con **8 PUNTI** o meno il tentativo di attacco è fallito.

B Con **9 PUNTI** o più il tentativo di attacco è riuscito.

Quando il tentativo di attaccare a nerbate riesce, il giocatore che controlla la pedina identificata come pedina bersaglio, è **costretto** a far fare al proprio fantino lo **scambio di nerbate** (vedi test di nerbata) con il fantino avversario, in questo caso il giocatore che ha passato positivamente il test d'attacco, deve versare un **Testone** al giudice di gara.

Se **entrambi i giocatori** delle due pedine affiancate intendono far fare un attacco a nerbate ai loro fantini, non è necessario effettuare alcun test d'attacco, i 2 giocatori che governano queste pedine, effettuano uno **spareggio ai dadi** e, al giocatore perdente lo spareggio, spetterà l'onere di pagare il **Testone** al giudice di gara.

Durante la corsa è possibile che la **pedina attiva** si trovi a dover affrontare **pedine avversarie su entrambi i lati**, anche in questo caso, è il giocatore della pedina attiva che per primo ha facoltà di decidere se attaccare a nerbate e quali fantini avversari, seguono il giocatore della pedina alla sua destra e infine il giocatore della pedina alla sua sinistra, se tutti e tre i giocatori intendono far fare ai loro fantini uno scambio di nerbate, i giocatori che governano le pedine ai lati della pedina attiva, effettuano uno **spareggio ai dadi**, e, il giocatore vincente pagherà il testone senza fare il **test d'attacco**, quando invece è il solo giocatore della pedina attiva a voler far fare uno scambio di nerbate, questo decide liberamente quale delle due sarà la pedina bersaglio, procedendo prima con il **test d'attacco**.

Quando una pedina attiva, transita in una casella e **fallisce un test d'attacco**, fino a quando rimane in quella casella, non può a sua volta subire l'attacco delle altre pedine concorrenti, infatti, ogni volta che si presenta la possibilità di effettuare un test d'attacco, è possibile farne un soltanto.

In ogni caso se alla corsa prendono parte due **fantini alleati**, questi in nessun caso si attaccheranno a nerbate.



TEST DI NERBATA

Per effettuare l'**attacco a nerbate**, i giocatori che controllano le pedine che devono nerbarsi, lanciano contemporaneamente **2 D6** a testa e, secondo la tipologia delle stesse, devono aggiungere e/o sottrarre punti, al risultato dei dadi lanciati, in accordo con la tabella sottostante, in ogni caso, per poter effettuare lo **scambio di nerbate** è necessario che sussistano le seguenti condizioni

- ▶ La pedina attiva non ha effettuato altri scambi di nerbate nel turno di mossa in corso.
- ▶ La pedina attiva non si trova su una casella rossa.
- ▶ La pedina bersaglio non si trova su una casella rossa
- ▶ La pedina che intende attaccare l'altra è montata
- ▶ La pedina che intende attaccare l'altra non è frenata
- ▶ Le caselle delle pedine che si attaccano confinano almeno per un tratto del lato lungo
- ▶ Il giocatore che intende effettuare lo scambio di nerbate possiede almeno un **Testone**
- ▶ Il fantino che intende nerbare, non è alleato del fantino della pedina bersaglio.
- ▶ La pedina che intende attaccare l'altra non è doppiata
- ▶ La pedina bersaglio non è doppiata

MODIFICATORI TEST DI NERBATA

1	Il fantino della pedina è un killer	+ 4 PUNTI
2	Il fantino della pedina è un big	+ 3 PUNTI
3	Il fantino della pedina è un professionista	+ 2 PUNTI
4	Il fantino della pedina è un esordiente	+ 3 PUNTI
5	La pedina è più indietro tra le due che si nerbano	- 2 PUNTI
6	La pedina è a destra tra le due che si nerbano	- 1 PUNTO
7	Il cavallo della pedina è da palio (anche se scosso)	+ 1 PUNTO
8	Il cavallo della pedina è un ronzino (anche se scosso)	- 1 PUNTO

Il giocatore che ottiene il risultato maggiore e' il vincitore dello scontro, se entrambi i giocatori ottengono lo stesso punteggio significa che lo scontro a nerbate è terminato senza alcuna conseguenza per le pedine, in questo caso se la pedina attiva aveva altre azioni movimento da compiere, può continuare la sua corsa.

Il giocatore che perde lo scontro a nerbate, deve lanciare **2 D6** e, a seconda del risultato ottenuto, la propria pedina subisce gli effetti illustrati oltre. [\(vedi effetti dello scontro a nerbate\)](#)



EFFETTI DELLO SCONTRO A NERBATE

Di seguito sono elencati gli effetti per un giocatore che controlla una pedina che ha perso uno scontro a nerbate.

Con **2 PUNTI** il cavallo e il fantino cadono rovinosamente trascinando a terra anche il fantino coinvolto dall'attaccato a nerbate. Il cavallo della pedina che ha perso lo scontro abbandona la corsa, ed il giocatore che lo controlla deve posizionare il cavallo scosso sulla **corsia numero 4**, rivolto in senso opposto a quello della corsa, in una casella a sua scelta contrassegnata con un numero arabo, appena superiore a quello della casella ove è avvenuta la caduta. (vedi movimento)

Con **3 PUNTI** il cavallo e il fantino cadono rovinosamente, il cavallo abbandona la corsa, il giocatore che lo controlla deve posizionare il cavallo scosso sulla **corsia numero 4**, rivolto in senso opposto a quello della corsa, in una casella a sua scelta contrassegnata con un numero arabo, appena superiore a quello della casella ove è avvenuta la caduta. (vedi movimento)

Con **4 PUNTI** il cavallo e il fantino cadono, il cavallo rimane in gara ma diventa scosso, se era già scosso abbandona la corsa, il giocatore che lo controlla deve posizionare il cavallo scosso sulla **corsia numero 4**, rivolto in senso opposto a quello della corsa, in una casella a sua scelta contrassegnata con un numero arabo, appena superiore a quello della casella ove è avvenuta la caduta. (vedi movimento)

Con **5 PUNTI** il fantino cade e il cavallo diventa scosso, se il cavallo era già scosso, deve frenare.

Con **6 PUNTI** il fantino cade e il cavallo diventa scosso, se il cavallo era già scosso, deve rimanere fermo

Con **7 PUNTI** la pedina deve frenare, quindi arretrare di mezza casella. Se la casella dietro a quella della pedina in esame è occupata da un'altra pedina, anche questa deve frenare, arretrando a sua volta di mezza casella, diventando a sua volta frenata, se il cavallo era già scosso, deve rimanere fermo

Con **8 PUNTI** la pedina si deve spostare nella corsia alla sua sinistra, ed occupare una casella con un numero arabo appena inferiore a quello della casella ove è avvenuta la caduta, (vedi movimento) se la pedina impegna già la **corsia numero 4** deve rimanere ferma

Con **9/10 PUNTI** se la pedina perdente si trova in una casella più avanti tra le due che si nerbano, deve frenare e arretrare di mezza casella, se la casella dietro a quella della pedina in esame è occupata da un'altra pedina, anche questa deve frenare, arretrando a sua volta di mezza casella, diventando a sua volta frenata.



Con **11/12 PUNTI** se la pedina perdente si trova in una casella più avanti tra le due che si nerbano, deve arretrare di una casella, se la casella dietro a quella della pedina in esame è occupata da un'altra pedina, anche questa deve arretrare a sua volta di una casella.

VITTORIA

Quando una **pedina attiva** completa il suo ultimo giro di pista, **oltrepassando per la 4° volta** la linea di arrivo se si corre una batteria di qualifica, oppure **oltrepassando per la 5° volta** la linea di arrivo se si corre la batteria finale, la mossa in corso diventa l'ultima della batteria in corso. dopo che le pedine ancora in gara, hanno mosso nel loro ultimo turno di ultima mossa, il giudice di gara controlla la posizione delle pedine.

Tra tutte quelle pedine che hanno superato la linea di arrivo, si qualifica al **primo posto** quella posizionata nella casella con il **numero arabo più alto**, seguita al **secondo posto** da quella posizionata nella casella con il **numero arabo inferiore** a quello della prima, e così via fino all'ultima pedina.

Se per qualche motivo, oltre al cavallo della prima contrada qualificata, non vi sono altri cavalli ad aver oltrepassato la linea di arrivo, per decretare quale tra le pedine si aggiudica il secondo, il terzo e il quarto posto, si deve procedere con successive mosse, fino a che non si verifica una situazione in cui tutte le altre pedine oltrepassano la linea di arrivo, decretando il nuovo ultimo turno di mossa.

A questo punto, il giudice di gara controlla nuovamente la posizione delle pedine, e decreta l'ordine di arrivo della batteria in corso, assegnando il **secondo posto** alla pedina posta nella casella con il numero arabo più alto, il **terzo posto** alla pedina posta nella casella con il numero arabo inferiore a quello della seconda e, il **quarto posto** alla pedina posta nella casella con il numero arabo più basso di quello della terza, **vincitrice assoluta** del gioco del palio è quella contrada la cui pedina si aggiudica il primo posto della batteria finale.

NOTE

Le soluzioni indicate ai punti : **C-2*** test veterinario finale **A-2*** test di idoneità 1 **A-2*** test di idoneità 2 **B-2*** squalifica di un fantino devono essere considerate come alternative opzionali, e devono essere mediate dal giudice di gara, dal mossiere e dai 7 giocatori non interessati direttamente dai test in esame.











TABELLA RIASSUNTIVA TEST

TIPOLOGIA PEDINA	DISORDINE AL CANAPE	TEST DI STABILITA'	TEST DI ATTACCO A NERBATE	TEST DI NERBATA
CAVALLO DA PALIO FANTINO BIG	+3	+2	-2	+4M +1S
CAVALLO DA PALIO FANTINO PROFESSIONISTA	+2	+1	0	+3M +1S
CAVALLO DA PALIO FANTINO KILLER	+4	-1	+2	+5M +1S
CAVALLO DA PALIO FANTINO ESORDIENTE	0	0	+1	+4M +1S
CAVALLO DA PROVACCIA FANTINO BIG	+2	+1	-3	+3
CAVALLO DA PROVACCIA FANTINO PROFESSIONISTA	+1	0	-1	+2
CAVALLO DA PROVACCIA FANTINO KILLER	+3	-2	+1	+4
CAVALLO DA PROVACCIA FANTINO ESORDIENTE	-2	-1	0	+3
CAVALLO RONZINO FANTINO BIG	+2	0	-4	+2M 1S
CAVALLO RONZINO FANTINO PROFESSIONISTA	-1	-1	-2	+1M 1S
CAVALLO RONZINO FANTINO KILLER	+3	-3	0	+3M 1S
CAVALLO RONZINO FANTINO ESORDIENTE	-3	-2	-1	+2M 1S
SE LA PEDINA E' SCOSSA		+2	0	0
SE LA PEDINA E' IN PRIMA POSIZIONE			+1	0
SE LA PEDINA E' PIU' INDIETRO TRA LE DUE CHE SI NERBANO				-2
SE LA PEDINA E' PIU' AVANTI TRA LE DUE CHE SI NERBANO				-1

Nota per il test di nerbata: M = montato dal fantino S = scosso



TESSERE CONTRADA

LA FLORA	LEGNARELLO	SANT'AMBROGIO	SAN BERNARDINO
			
SAN DOMENICO	SANT'ERASMO	SAN MAGNO	SAN MARTINO
			



TESSERE QUOTA

30 QUOTE	28 QUOTE	28 QUOTE	26 QUOTE	26 QUOTE
24 QUOTE	24 QUOTE	22 QUOTE	22 QUOTE	20 QUOTE



TESSERE FANTINO

SPARVIERO • BIG	ANNIBALE • PROFESSIONISTA	ATTILA • KILLER	ZUCCHERINO • EMERGENTE
IMPERATORE • BIG	ULISSE • PROFESSIONISTA	JENA • KILLER	MAMMOLETTA • EMERGENTE
APOCALISSE • BIG	EOLO • PROFESSIONISTA	SQUALO • KILLER	SMILZO • EMERGENTE
MACISTE • BIG	ARGO • PROFESSIONISTA	GIUDA • KILLER	BAMBAGIA • EMERGENTE
DRAGO • BIG	FARAONE • PROFESSIONISTA	DRACULA • KILLER	PISOLO • EMERGENTE

TESSERE CAVALLO

PEGASO • DAPALIO	ACCIAIO • DAPROVACCIA	MARTE • DAPROVACCIA	CAMOMILLA • RONZINO
METEORITE • DAPALIO	TITANIO • DAPROVACCIA	GIOVE • DAPROVACCIA	TISANA • RONZINO
FOLGORE • DAPALIO	PLATINO • DAPROVACCIA	SATURNO • DAPROVACCIA	BOMBOLONE • RONZINO
URAGANO • DAPALIO	MERCURIO • DAPROVACCIA	VENERE • DAPROVACCIA	CRUSCA • RONZINO
DIAMANTE • DAPALIO	URANIO • DAPROVACCIA	LUNA • DAPROVACCIA	SONNIFERO • RONZINO



CONCLUSIONE

Ogni cura è stata posta nella raccolta e nella verifica delle informazioni, contenute in questo trattato, posto a disposizione di chiunque intenda prenderne visione e utilizzarlo, per fini ludici, culturali, didattici, ed ogni altro fine che **non sia a scopo di lucro o che violi le normative vigenti.**

Il presente trattato composto da 43 pagine + copertina, realizzato a cura del gruppo cultura della **Contrada Sant'Ambrogio**, associazione stessa che organizza **senza fini di lucro** dal 2001, l'annuale **Torneo Di Wargame Tra Le Contrade Del Palio Di Legnano**, utilizzando il trattato intitolato "**Legnano 1176**", dal 2004, l'annuale **Gioco Del Palio Di Legnano**, utilizzando il trattato intitolato "**Legnano 1935**", dal 2008, **Il Gioco Delle Battaglie Da Tavolo**, utilizzando il trattato intitolato "**Xtrategus**" tutti scaricabili **gratuitamente**, dal sito internet della **Contrada Sant'Ambrogio** in Legnano in Via Madonna Delle Grazie n° 23 - 20025 Legnano - MI www.contradasantambrogio.it

Tutti i nomi di aziende, associazioni, società e prodotti citati in questo trattato sono marchi registrati appartenenti alle rispettive società, sono qui usati **non a scopo di lucro** e a beneficio esclusivo delle stesse.

Legnano Ottobre 2010



REGISTRO DEL GIUDICE DI GARA					
NUMERO DI GARA		CONTRADA		QUOTE	
FANTINO TITOLARE	FANTINO DI RISERVA	QUOTE SPESE		QUOTE DISPONIBILI	
TIPO _____	TIPO _____	_____		_____	
NOME _____	NOME _____	_____		_____	
CAVALLO TITOLARE	CAVALLO DI RISERVA	QUOTE SPESE		QUOTE DISPONIBILI	
TIPO _____	TIPO _____	_____		_____	
NOME _____	NOME _____	_____		_____	
	QUOTE BONUS	QUOTE MALUS		QUOTE DISPONIBILI	
	_____	_____		_____	
RICHIAMI UFFICIALI	TEST VETERINARIO PRELIMINARE	CADUTE IN CORSA BAT.		TEST VETERINARIO FINALE	
I° BAT --- --- ---	_____	CAVALLO _____		_____	
II° BAT --- --- ---		FANTINO _____			
PEDINA IN GARA -1	PEDINA IN GARA -2	PEDINA IN GARA -3		PEDINA IN GARA -4	
CAVALLO _____	CAVALLO _____	CAVALLO _____		CAVALLO _____	
FANTINO _____	FANTINO _____	FANTINO _____		FANTINO _____	

REGISTRO DEL GIUDICE DI GARA					
NUMERO DI GARA		CONTRADA		QUOTE	
FANTINO TITOLARE	FANTINO DI RISERVA	QUOTE SPESE		QUOTE DISPONIBILI	
TIPO _____	TIPO _____	_____		_____	
NOME _____	NOME _____	_____		_____	
CAVALLO TITOLARE	CAVALLO DI RISERVA	QUOTE SPESE		QUOTE DISPONIBILI	
TIPO _____	TIPO _____	_____		_____	
NOME _____	NOME _____	_____		_____	
	QUOTE BONUS	QUOTE MALUS		QUOTE DISPONIBILI	
	_____	_____		_____	
RICHIAMI UFFICIALI	TEST VETERINARIO PRELIMINARE	CADUTE IN CORSA BAT.		TEST VETERINARIO FINALE	
I° BAT --- --- ---	_____	CAVALLO _____		_____	
II° BAT --- --- ---		FANTINO _____			
PEDINA IN GARA -1	PEDINA IN GARA -2	PEDINA IN GARA -3		PEDINA IN GARA -4	
CAVALLO _____	CAVALLO _____	CAVALLO _____		CAVALLO _____	
FANTINO _____	FANTINO _____	FANTINO _____		FANTINO _____	



GIRI DI PISTA BATTERIA	
---------------------------	--

CORSIA NUMERO 1		CONTRADA							

CORSIA NUMERO 2		CONTRADA							

CORSIA NUMERO 3		CONTRADA							

CORSIA NUMERO 4		CONTRADA							



BIGLIETTID'INGAGGIO

CONTRADA.....

FANTINO.....

CAVALLO.....

QUOTE OFFERTE.....

CONTRADA.....

FANTINO.....

CAVALLO.....

QUOTE OFFERTE.....

CONTRADA.....

FANTINO.....

CAVALLO.....

QUOTE OFFERTE.....

CONTRADA.....

FANTINO.....

CAVALLO.....

QUOTE OFFERTE.....

CONTRADA.....

FANTINO.....

CAVALLO.....

QUOTE OFFERTE.....

CONTRADA.....

FANTINO.....

CAVALLO.....

QUOTE OFFERTE.....

CONTRADA.....

FANTINO.....

CAVALLO.....

QUOTE OFFERTE.....

CONTRADA.....

FANTINO.....

CAVALLO.....

QUOTE OFFERTE.....

