

• ДЖОН Д. КЛЭР •

# НА СТАРТ, ВНИМАНИЕ, ВСКАЧЬ!



45-60'



2-9



14+

## ПРАВИЛА ИГРЫ



# НА СТАРТ, ВНИМАНИЕ, ВСКАЧЬ!

## Приготовьтесь! На старт, внимание, вскачь!

Сделаете ли вы ставку в начале гонки, понадеявшись на самую перспективную лошадь, или подождёте развития событий и поставите в последний момент? Выбор за вами! «На старт, внимание, вскачь!» — это игра о ставках на скачках, которая проходит в реальном времени!

## Коротко об игре

Партия в «На старт, внимание, вскачь!» длится 4 раунда. Каждый раунд проходит в реальном времени, и по ходу развития событий игроки решают, на каких лошадях они желают сделать ставки. После каждого забега участники либо выигрывают, либо теряют поставленные деньги. Чтобы разнообразить игровой опыт, вы также можете делать экзотические ставки и использовать привилегии VIP-карт. В конце 4-го раунда участник, набравший больше всего денег, побеждает!

## Состав игры



Поле ставок



Поле забега



2 кубика



9 фигурок лошадей



6 жетонов победы, приза и показа



40 жетонов ставок  
(по 5 жетонов 8 цветов)



12 бонусных жетонов ставок



28 карт условных ставок



5 карт экзотических ставок



32 VIP-карты



55 фишек по 1 \$



48 фишек по 5 \$



32 фишки по 25 \$



8 фишек по 100 \$



6 жетонов дилерских ставок

## Электронное приложение Ready Set Bet

В коробке есть всё необходимое для игры, но вы можете также воспользоваться электронным приложением, которое будет проводить забеги и бросать кубики вместо игрока-дилера.

## Подготовка к игре

- 1 Поместите поле ставок в центр стола.
- 2 Перемешайте карты условных ставок и поместите получившуюся колоду в соответствующую ячейку вверху поля ставок лицевой стороной вниз. Затем возьмите с верха колоды 5 карт и выложите их лицевой стороной вверх в ячейки справа от неё.
- 3 Перемешайте карты экзотических ставок и поместите получившуюся колоду в соответствующую ячейку внизу поля ставок лицевой стороной вниз. Возьмите с верха колоды 1 карту и выложите её лицевой стороной вверх в ячейку «Первый забег» справа.
- 4 Перемешайте VIP-карты и поместите получившуюся колоду лицевой стороной вниз в соответствующую ячейку внизу поля ставок лицевой стороной вниз.
- 5 Поместите фишки денег в запас рядом с полем ставок.
- 6 Поместите чёрные и белые бонусные жетоны ставок рядом с полем ставок.
- 7 Выберите участника, который будет ответственным за забеги, и поместите рядом с ним поле забега. Это — игрок-дилер. Обычно дилер не участвует в партии, а только проводит скачки и объявляет результаты забега — за исключением варианта игры с дилерскими ставками (см. с. 8).
- 8 Выдайте дилеру 2 кубика и 9 фигурок лошадей. Дилер размещает лошадей на поле забега в зелёных ячейках стартовых барьеров в соответствии с их номерами.
- 9 Все игроки, кроме дилера, берут по 5 жетонов ставок своего цвета. Если в партии 7 или 8 участников (не считая дилера), то каждый возвращает 1 жетон с числом 3 в коробку.
- 10 Поместите 6 жетонов победы, приза и показа рядом с полем ставок.
- 11 Если дилер хочет не только проводить скачки, но и делать ставки, выдайте ему 6 жетонов дилерских ставок (см. «Игра с дилерскими ставками» на с. 8).



Чтобы упростить игру, вы можете исключить карты условных ставок, экзотических ставок и/или VIP-карты.

## Этапы раунда

- **Забег.** Дилер начинает скачки.
- **Ставки.** Игроки делают ставки во время забега.
- **Розыгрыш ставок.** Участники разыгрывают ставки в конце забега.
- **Обновление.** Дилер обновляет карты и поле забега.

## Забег

Дилер может ограничиться проведением и объявлением забега, а может также делать ставки с помощью **жетонов дилерских ставок**. В этом случае он делает ставки перед началом забега (см. с. 8). Если вы используете приложение, забеги проводятся с его помощью и вам не нужен дилер.

Дилер объявляет начало забега: «И — начали!»

Дилер бросает оба кубика одновременно и объявляет результат (сумму выпавших значений) так, чтобы было слышно всем игрокам. Затем он продвигает фигурку лошади под тем же номером вправо на 1 ячейку (или больше, за счёт **бонусных перемещений**; см. ниже). Дилер продолжает **как можно быстрее** бросать кубики, объявлять результаты и продвигать лошадей, в то время как игроки делают ставки.



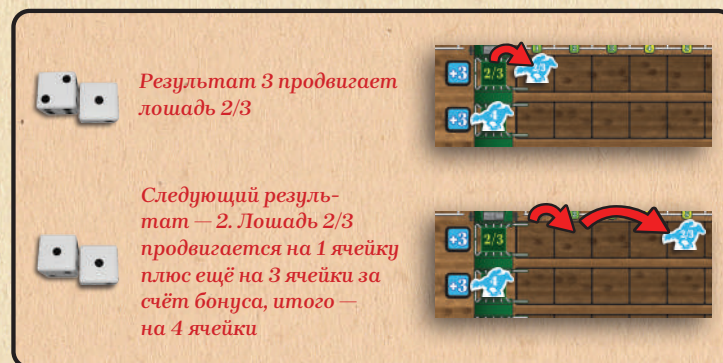
## Бонусные перемещения

Значение **бонусного перемещения** каждой лошади указано слева от её стартового барьера. Исключением является номер 7, у этой лошади нет бонуса.

Бонусное перемещение активируется, когда на кубиках 2 раза подряд выпадает одинаковый результат. Красные лошади 6 и 8 продвигаются на 1 дополнительную ячейку, оранжевые лошади 5 и 9 — на 2 ячейки, а синие лошади 2/3, 4, 10 и 11/12 — на 3 ячейки.

Лошади 2/3 и 11/12 получают бонусное перемещение, когда любое из их чисел выпадает 2 раза подряд. Например, при результате 3 лошадь 2/3 получит бонусное перемещение, если следующий результат будет 2 или 3.

Лошадь **не** получает бонусное перемещение, если одинаковый результат выпадает 3-й раз подряд. В предыдущем примере, если результат 2 или 3 выпал бы в 3-й раз, лошадь 2/3 не получила бы бонус и продвинулась бы только на 1 ячейку, как обычно.



Однако, если 2 или 3 выпадет 4-й раз подряд, бонусное перемещение вновь активируется, так как 3-й и 4-й броски являются отдельной новой последовательностью выпавших подряд результатов.

## Дилер

Будет здорово, если кроме бросания кубиков, объявления результатов забега и перемещения фигурок лошадей дилер сможет разнообразить гонку спортивными комментариями, как на настоящих скачках. Объявляйте об интересных и неожиданных событиях: о смене лидера, об отстающих лошадях и обо всех бонусных перемещениях!

У дилера есть и другие обязанности:

- Дилер должен выкрикивать «Глаза змеи!» при результате 2 и «Дюжина!» — при результате 12. Эти комбинации важны для получения бонусов некоторых **VIP-карт**. Объявляйте результаты громко и чётко, чтобы игроки могли следить за своими и чужими VIP-картами.
- Дилер также должен держать игроков в курсе того, что приближается момент **закрытия ставок**, объявляя, когда какая-либо лошадь пересекает **красную линию** на поле забега. Когда 3 лошади пересекут **красную линию**, дилер должен громко и чётко объявить: «**Ставки закрыты!**» После этого игроки больше не могут выкладывать жетоны ставок.

## Конец забега

Как только любая лошадь пересекает финишную черту (*оказывается в ячейке 15*), забег **немедленно завершается**. Если до этого не объявили конец ставок, он объявляется в этот момент, и больше никто не может делать ставки. Все лошади остаются на своих местах на поле забега и проводится розыгрыш ставок. Дилер отмечает лошадей на поле ставок с помощью жетонов **победы, приза и показа** (см. с. 6).

## Ставки

У каждого игрока, кроме дилера, есть набор жетонов ставок 2, 3, 3, 4 и 5. С их помощью участники делают ставки в каждом забеге (при игре с 7 и 8 участниками все убирают по одному жетону 3 в коробку).

В любой момент забега, но до того, как будет объявлено «Ставки закрыты!», или до того, как любая лошадь пересечёт финишную черту, игроки могут делать ставки — выкладывать свои жетоны ставок в любые свободные ячейки на поле ставок. В игре нет очерёдности хода, все участники делают ставки одновременно. Кто успел, того и ставки!

В каждом забеге игроки сами решают, делать ли ставки немедленно или подождать. Нельзя выкладывать жетон ставки в уже занятую жетоном ячейку. Выложенный жетон ставки нельзя переместить или убрать.

При игре **вдвоём** (не считая дилера) не выкладывайте жетоны ставок в крайние левые столбцы таблиц «Победа», «Приз» и «Показ».

Фиолетовый игрок не может выложить жетон в ячейку с жетоном другого игрока



Фиолетовый игрок не может выложить несколько жетонов в одну и ту же ячейку



Фиолетовый игрок может выложить 3 жетона ставок на лошадь 2/3 в 3 разные свободные ячейки таблицы «Победа»



## Розыгрыш ставок

В конце забега участники получают или теряют деньги за свои сыгравшие или несыгравшие ставки.

Сначала участники забирают с поля ставок свои жетоны сыгравших ставок и получают фишки денег из запаса. Затем они забирают с поля свои жетоны несыгравших ставок и возвращают за них фишки денег в запас. Все игроки делают это одновременно.

Если ставка сыграла, участник немедленно получает сумму денег, равную произведению числа на жетоне и числа, указанного рядом со знаком умножения в ячейке ставки, куда этот жетон был выложен.

Если ставка не сыграла, участник возвращает в запас столько денег, сколько указано в красном кружке в ячейке ставки, при этом не важно, что указано на жетоне. Если в ячейке ставки нет красного кружка, игрок не возвращает деньги в запас. Если у игрока закончились деньги, он не остаётся должником и не уходит в минус.

Фиолетовый игрок забирает свой жетон ставки с числом 5. Если лошадь 2/3 победила, игрок получает 45 \$ ( $9 \times 5$ ) из запаса. Если лошадь 2/3 не победила, игрок возвращает в запас 2 \$, поскольку в красном кружке в ячейке указано «-2»



Подсказка для новичков

В таблицах «Победа», «Приз» и «Показ» ячейки с наилучшим соотношением приобретенной и потерянной — крайние правые

ПОКАЗ		ПРИЗ		ПОБЕДА			
4x <sub>4</sub>	4x <sub>3</sub>	5x <sub>5</sub>	5x <sub>3</sub>	7x <sub>2</sub>	8x <sub>2</sub>	9x <sub>2</sub>	2/3
3x <sub>1</sub>	3x <sub>1</sub>	4x <sub>1</sub>	4x <sub>1</sub>	5x <sub>1</sub>	6x <sub>1</sub>	7x <sub>1</sub>	4
2x <sub>3</sub>	2x <sub>3</sub>	2x <sub>2</sub>	3x <sub>2</sub>	4x <sub>2</sub>	4x <sub>2</sub>	5x <sub>2</sub>	5

## Ставки на победу, приз и показ

Игроки могут делать ставки на победу, приз и показ лошади, выкладывая жетоны в соответствующие ячейки. Ряды на поле ставок соответствуют номерам лошадей, а столбцы — типам ставок (победа, приз, показ).

- **Победа** — это ставка на то, что лошадь займёт **1-е место** в забеге, то есть победит. В каждом ряду есть 3 ячейки ставок на победу с разным соотношением приобретений и потерь.
- **Приз** — это ставка на то, что лошадь займёт **1-е или 2-е место** в забеге, то есть — призовое. В каждом ряду есть 2 ячейки ставок на приз с разным соотношением приобретений и потерь.
- **Показ** — это ставка на то, что лошадь займёт **1, 2 или 3-е место** в забеге, то есть удачно покажет себя. В каждом ряду есть 2 ячейки ставок на показ с разным соотношением приобретений и потерь.

Таким образом, тот, кто поставил на лошадь, занявшую **1-е место**, получает все соответствующие приобретения от своих ставок на **победу, приз и показ** этой лошади. Все лошади, занявшие **2-е место** (в том числе при ничьей), считаются **и призом, и показом**.

Если 2 или более лошади делят между собой 2-е место, считается, что они занимают и 2-е, и 3-е места, а все лошади за ними **не считаются показом**. Однако, если несколько лошадей делят **3-е место**, все они считаются **показом**, и игроки получают деньги, если сделали ставки на показ этих лошадей.



Используйте 6 жетонов победы, приза и показа, чтобы отмечать, какая лошадь относится к какой ставке. Выкладывайте жетоны в ряды так, чтобы стрелка указывала на выигрышную ставку левее жетона (см. рис. ниже).

## Цветные ячейки ставок



Деньги за ставки, сделанные в 3 цветные ячейки, выплачиваются (ставка играет), если любая лошадь этого цвета занимает 1-е место.

Крайняя правая ставка играет, если лошадь 7 занимает 5-е место или ниже (то есть, если перед ней финишировало не менее 4 лошадей). В цветные ячейки ставок, как и в обычные, можно выложить лишь 1 жетон ставки.

## Условные ставки



Для каждого забега на поле ставок выкладывается 5 разных карт условных ставок лицевой стороной вверх. Каждая такая карта — дополнительная ячейка ставки. На карту ставок, как и в обычную ячейку, можно выложить лишь 1 жетон ставки. Эти ставки делаются на то, что определённая лошадь финиширует раньше другой или раньше группы лошадей одного цвета. Если между обозначенными лошадьми ничья, такие ставки не играют.

Разыграв все ставки, выложите лицевой стороной вверх новые 5 карт условных ставок. Таким образом, в каждом забеге у вас будет новый набор карт условных ставок.

Например, первая карта (см. рис. выше) — ставка на то, что лошадь 2/3 финиширует раньше, чем лошадь 8. Вторая карта — ставка на то, что лошадь 7 финиширует раньше всех 4 синих лошадей (2/3, 4, 10 и 11/12).

**Чистые 1, 2 и 3-е места (без ничьей)**

**Ничья за 2-е (а значит, и за 3-е) место**

Не используйте 3-е ПОКАЗ

**Ничья за 3-е место**

## Экзотические ставки



На каждой из 5 карт экзотических ставок есть 3 ячейки ставок. Игрок не может выложить более 1 жетона ставки на одну и ту же карту экзотической ставки.

При подготовке к первому забегу выложите 1 карту экзотической ставки лицевой стороной вверх в ячейку «Первый забег». В конце каждого забега, разыграв все ставки, выкладывайте лицевой стороной вверх 1 новую карту экзотической ставки в ячейку следующего забега. Таким образом, в каждом забеге у вас будут добавляться варианты экзотических ставок. В начале 4-го забега на поле ставок должно лежать 4 карты экзотических ставок.

«Фотофиниш». Помните, если лошади делят между собой 2-е место, считается, что они делят и 3-е место тоже.

## Обновление

В раундах с 1-го по 3-й, разыграв все ставки, сделайте следующее:

- Сбросьте 5 карт условных ставок и выложите новые с верха колоды (см. с. 6).
- Выложите новую карту экзотической ставки (см. «Экзотические ставки» выше).
- Раздайте каждому игроку 2 VIP-карты лицевой стороной вниз. Участники выбирают и оставляют себе по 1 из них (см. «VIP-карты» ниже).
- Верните фигурки лошадей в стартовые барьеры поля забега.

## VIP-карты



При подготовке к игре вы сформировали и поместили на поле ставок колоду из 32 VIP-карт. После первого забега, разыграв все ставки, раздайте участникам по 2 VIP-карты лицевой стороной вниз. Игроки просматривают полученные карты, оставляют 1 из них себе, а другую кладут в стопку сброса рядом с колодой.

Каждый участник помещает выбранную карту перед собой лицевой стороной вверх и до конца партии получает её преимущества.

Сделайте то же самое после 2-го и 3-го забегов. Это означает, что в 3-м забеге у игроков будет по 2 VIP-карты, а в 4-м — по 3. Все преимущества карт действуют во время каждого забега. Если колода VIP-карт закончилась, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

Некоторые VIP-карты дают игрокам возможность нарушать определённые правила, например, позволяют выкладывать жетон ставки поверх жетона другого участника или делать ставки после того, как 3 лошади пересекли красную линию. Если текст VIP-карты противоречит правилам, следуйте тексту карты.

- «Фишки в подарок». Разыграв эту карту, вы получаете разовую выплату, но карта остаётся лежать перед вами.
- «Ставка поперек». Эффект этой карты можно применить к бонусному жетону ставки с таким же числом.

## Бонусные жетоны ставок



Некоторые VIP-карты дают игрокам белые или чёрные бонусные жетоны ставок. Получив такой жетон, участник добавляет его к остальным своим жетонам ставок до конца партии. Держите VIP-карту лицевой стороной вверх, чтобы все игроки видели, кому принадлежит какой жетон ставки.

Крупная цифра на бонусных жетонах ставок выполняет ту же функцию, что и на обычных — вы умножаете сыгравшую ставку на это число. На большинстве бонусных жетонов ставок есть красный кружок. Если ставка, сделанная этим жетоном, не сыграла, вы теряете не только деньги, указанные в кружке на поле ставок, но и деньги, указанные в кружке на жетоне.

На бонусных жетонах ставок с числом 2 есть особый символ. Он отменяет потери ячейки ставки, в которую вы выложите этот жетон. Это означает, что, если ставка, сделанная этим жетоном, не сыграет, вы не возвращаете деньги в запас.

## Конец игры

После розыгрыша ставок в конце 4-го забега все игроки подсчитывают свои деньги. Участник, набравший больше всего денег, побеждает! В случае ничьей игроки делят победу.

## Игра с дилерскими ставками

(2–9 игроков)



Если дилер хочет не только проводить скачки, но и делать ставки, перед началом каждого забега он берёт **6 жетонов дилерских ставок** и выкладывает их в левые верхние углы 6 любых ячеек ставок на поле ставок (включая карты условных и экзотических ставок). Выкладывайте жетоны так, чтобы они не накрывали числа в ячейках.

После начала забега остальные игроки могут делать ставки в такие ячейки как обычно.

В конце каждого забега дилер разыгрывает свои ставки так же, как остальные игроки.

Дилер начинает игру с 18 \$ и не получает **VIP-карты** по ходу партии.

## Игра с приложением

(2–8 игроков)

При игре с приложением вам не понадобится дилер (см. с. 2).

## Создатели игры

Автор игры: Джон Д. Клэр.

Руководитель проектов: Николас Бонджу.

Производство: Дэвид Лепор, Адельхайд Циммерман.

Глава разработки и составитель правил: Кирк В. Буккендорф.

Графический дизайнер: Кирк В. Буккендорф.

Редактор правил: Андре Шотар.

Иллюстратор: Афина Кэгл и Кирк В. Буккендорф.



## Тестировщики:

Цилла Клэр, Шэннон Клэр, Мэттью Клэр, Каталин Бало, Ева Бало, Леон Блайт, Кристофер Бакли, Эйвери Сакамото, Бен Лезел, Ян Ян, Пол Алевитц, Шон Гроули, Энди Макгуайр, Крис Баскирк, Майкл Катан, Эрик Мартинез, Эрик Лима, Дуайт Стоун, Майк Риццо, Дино де Блазио, Томас Рабен, Нейл Кимбэлл, Владимир Орейана, Джош Вуд, Марк Вуттон, Джон Гудэнаф, Кайл Нанн, Люк Петершмидт, Джон Цинсер, Кац Найборг-Андерсон, Тодд Роулэнд, Эшвин Камат, Аманда Вон, Зэйн Мессина, Мэттью Рэнсом, Теодор Койе, Кетан Дешпанде, Франсиско «Пако» Рохас, Каран Толани, Райан Роупер.

**Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — Choo Choo Games.** Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели её, или с нашим отделом по работе с клиентами: [support@choochooGames.ru](mailto:support@choochooGames.ru).

© 2023 Alderac Entertainment Group. 2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052, USA

## Вариант со сменой дилера

(2–8 игроков)

При таком варианте дилер может меняться после каждого забега.

Случайным образом выберите первого дилера. Дилер получает 6 жетонов дилерских ставок, как при **игре с дилерскими ставками**. После каждого забега текущий дилер решает, хочет ли он остаться в этой роли на следующий забег. Если он не хочет оставаться дилером, он спрашивает у игроков по часовой стрелке, возьмёт ли кто-то на себя эту роль.

Если никто не выражает желания, новым дилером **обязан** стать участник слева от текущего дилера.

В следующем забеге новый дилер не сможет использовать свои **VIP-карты**. Однако в конце раунда дилер выберет себе VIP-карту для будущих раундов по обычным правилам. *Исключение: если дилер выбирает карту «Фишки в подарок», она разыгрывается немедленно.*

В качестве компенсации за невозможность использовать VIP-карты дилер получает деньги из запаса: 3 \$ во 2-м раунде, 6 \$ — в 3-м и 9 \$ — в 4-м. Дилер получает деньги в соответствующем раунде перед началом забега.

## Русское издание игры

Издатель: Choo Choo Games.

Руководитель проекта: Александр Дробышев.

Выпускающий редактор: Катерина Виверос.

Редактор: Татьяна Гольдберг.

Переводчик: Дарья Рязаева.

Корректор: Алина Акатова.

Вёрстка: OWL agency.