

TM

# ВЕРХОГОНИЙ

ПЕРЕМОГА НА ГРАНІ



Покладайтесь на план або підкорюйте вдачу на захопливих перегонах восьми рисаків. Купуйте коней, робіть ставки, впливайте на хід змагання і використовуйте таланти. Грані кубиків визначають, котрі з рисаків просуваються вперед, і до яких дій ви можете вдатися в цей хід, тож будьте готові до стрімких змін планів. Щойно три рисаки перетинають риску фінішу, гра зупиняється — і ви рахуєте ваші виграші. Існує достатньо способів розбагатіти на верхогонах, проте переможе лише той чи та з вас, хто заробить найбільше.

Ваші ставки, пані та панове, — фаворит чи темна конячка?

## МЕТА ГРИ

Мати найбільше грошей на момент, коли перегони закінчуються.



## ПІДГОТОВКА ГРИ НА 2-8 ГРАВЦІВ

Про самостійну гру див. стор. 13.

- 1** Покладіть іподром посередині столу.
- 2** Знайдіть на іподромі синю риску старту-фінішу й розмістіть перед нею 8 фішок рисаків.
- 3** Виберіть один з наборів карток рисаків (у кожному наборі картки — від 1 до 8). Якщо граєте вперше, оберіть набір, позначений як «Набір 1».



Картки рисака: ви можете обрати будь-який набір або створити власний набір для урізноманітнення гри. Змішуючи картки з різних наборів, беріть лише по одній картці на кожен номер.

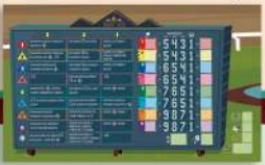
- 4** Розкладіть обрані картки рисаків горілиць поряд із іподромом — це ваш ринок. Невикористані картки поверніть у коробку.
- 5** Роздайте кожному по планшету гравця й маркеру з гумкою.
- 6** Перемішайте стартові картки й роздайте кожному по одній. Перенесіть на свої планшети гравця позначки зі своїх стартових карток — позначте хрестиками (X) відповідні комірки на рядах лотків ( ), і впишіть дві цифри у комірки ставок ( ) навпроти номерів відповідних рисаків. Опісля поверніть стартові картки в коробку.
- 7** На початку гри кожен із вас отримує 12 доларів — впишіть цю цифру в кружальце коштів справа на ваших планшетах гравця.
- 8** Тому, хто останнім із вас складав будь-яке парі, дістається статус активного гравця і обидва кубики.

Перегони от-от почнуться! Ви готові грати у «Верхогони: перемога на грані».

## КОМПОНЕНТИ

- 1 іподром
- 8 планшетів гравців
- 8 фішок рисаків
- 8 маркерів з гумкою
- 8 стартових карток
- 24 картки рисаків (по 8 у наборах , , )
- 1 кубик рисаків ( )
- 1 кубик руху ( )
- 1 планшет самостійної гри

планшет самостійної гри



## ПРИКЛАД ПІДГОТОВКИ ГРИ НА ТРЬОХ

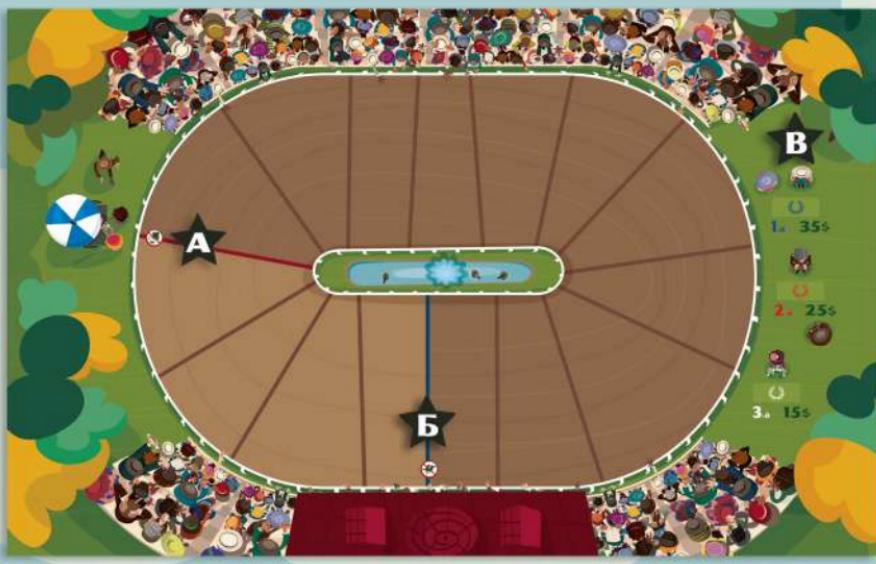


## ПРИКЛАД ПІДГОТОВКИ ГРАВЦЯ



## ІПОДРОМ

У грі «Верхогони: перемога на грані» відбуваються змагання між 8 рисаками. Іподром — це ігрове поле, яке відображає місце кожного рисака. Рисаки просуваються поділками ігрового поля по колу — від риски старту-фінішу і знову до неї. Зазвичай рисаки просуваються тільки вперед, але часом ігрова хитрість може примусити їх відступити на кілька кроків назад.



### ЛІНІЯ ЗАКРИТИХ СТАВОК



На рисаків, що перетнули цю лінію, не можна робити ставки.



### РИСКА СТАРТУ-ФІНІШУ

Рисаки починають перегони зі світлішого боку цієї риски і завершують їх, перетнувши цю риску знову після того, як обійшли іподром по колу. Щойно рисак завершує коло іподромом і перетинає риску старту-фінішу, перемістіть його фішку на найвище вільне місце п'єдесталу.

Рисаки можуть перетнути фінішну риску лише внаслідок руху за кубиком або другорядного руху — вони не можуть цього зробити внаслідок ходу гравця.



### П'ЄДЕСТАЛ



Перетнувши риску фінішу, рисаки переходятять сюди. Місце рисака у перегонах визначає його призові гроші та множник ставки. Перший рисак, що перетинає фінішну риску, одразу ж займає місце, позначене «1-й – 35 \$», другий займає місце «2-й – 25 \$», третій займає місце «3-й – 15 \$».

## КАРТКИ РИСАКІВ

Кожному рисаку на іподромі відповідає картка, на якій є відомості про нього.

**Г** **4 РАННЯ ПТАШКА** **Д** **8** **E**

**€**: ВАША ПЕРША СТАВКА НА РИСАКА, ЯКИЙ ІШЕ НЕ МАЄ ВАШИХ **»,**, БЕЗКОШТОВНА.

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

A vertical column of numbers 6, 5, and 4 is shown on the right side of the card.

### **Г** НОМЕР РИСАКА

Протягом усієї гри номер, що відповідає цьому рисаку, лишається незмінним.

### **Г** ІМ'Я РИСАКА

### **Д** ВАРТІСТЬ ПОКУПКИ

Кількість коштів, яку необхідно сплатити, щоби придбати цього рисака з ринку.

### **Е** НАБІР

Кожен рисак належить до одного з наборів (**»,**, **»,**, **»,** і т. ін.).

### **€** ТАЛАНТ РИСАКА

Кожен рисак має свій особливий талант, який змінює правила гри. Ви можете використовувати таланти лише тих рисаків, яких придбали з ринку.

### **Ж** МНОЖНИК СТАВКИ

Множник ставки визначає, скільки грошей наприкінці гонки заробить ставка на цього рисака. Аби визначити кількість зароблених грошей, помножте множник ставки за відповідне місце на розмір своєї ставки на кону.

### **З** ЗОНА ДРУГОРЯДНОГО РУХУ

Коли кубик руху випадає на цього рисака, вперед рухається не тільки він. Усі рисаки, позначені хрестиком у зоні другорядного руху, рухаються вперед на одну поділку іподруму.

## ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ

Кожному з вас належить один планшет гравця, на якому тільки ви маєте право робити позначки. Кількість коштів і розмір ставок позначаються цифрами, які ви будете стиристи й оновлювати під час гри. Усі інші позначки роблять у формі хрестика **X** та вони залишаються до кінця гри. Ваш планшет гравця доступний для перегляду всім.



### А НОМЕРИ РИСАКІВ

Безпосередньо на номерах рисаків у стовпчику А позначки не роблять. Клітинки в стовпчиках Б–Д відповідають одному з рисаків зі стовпчика А.

### Б СТОВПЧИК ШОЛОМІВ

Позначайте тут куплені шоломи. Маючи шолом жокея, ви можете робити ставку на відповідного рисака, навіть якщо він вже перетнув лінію закриття ставок **☒**, але ще не фінішував.

### В СТОВПЧИК ФУТБОЛОК

Позначайте тут куплені футболки. Футболки дають вам змогу впливати на рух рисаків. Повний комплект — шолом і футболка — приносить вам додаткові гроші наприкінці гри.



### Г СТАВКИ

Позначайте тут зроблені ставки. Ви мусите мати достатньо коштів, аби зробити ставку.

### Д СТОВПЧИК МНОЖНИКІВ

Множник визначає, скільки грошей принесе ставка на цього рисака наприкінці гри. Аби визначити належний вам виграш, перемножте розмір ставки на цього рисака та множник за відповідне місце.



## ВИГРАШІ

У цьому стовпчику ви записуєте свої виграші наприкінці гри. Підсумковий виграш запишіть унизу стовпчика.



## РЯДИ ЛОТКІВ

У процесі гри ви закреслюєте цифри на рядах лотків. Заповнивши горизонтальну або вертикальну лінію в рядах лотків, ви отримуєте бонус лоточника.



## БОНУСИ ЛОТОЧНИКА

Це одноразові винагороди за заповнення цілої горизонтальної або вертикальної лінії в рядах лотків на вашому планшеті гравця.



## НОМЕР ТЕМНОЇ КОНЯЧКИ

Закресливши клітинку темної конячки (джокер), ви можете в цей хід виконати дію з будь-яким номером рисака, замість того рисака, що випав на кубику!



## ДІЇ

Кожен хід ви обираєте одну дію, до якої можете вдатися.



## КРУЖАЛЬЦЕ КОШТИ

Записуйте тут свої кошти. Ви витрачаєте кошти під час гри на ставки й на купівлю рисаків. Усі кошти, що залишилися тут наприкінці гри, додаються до ваших підсумкових коштів.



## ПІДСУМКОВІ КОШТИ

Наприкінці гри розрахуйте ваші виграші, призові гроші та бонуси й запишіть підсумок.

# СТРУКТУРА ХОДУ

Гра у «Верхогони: перемога на грані» розбита на ходи.

Кожен хід має 4 етапи, які відбуваються у такому порядку:

- 1. КИДАЙТЕ КУБИК.**
- 2. РУХАЙТЕ РИСАКА НА ПОДЛОК.**
- 3. РУХАЙТЕ УСІ НА РИСАКУ**
- НА 1 ПОДЛІКУ.**
- 4. УСІ ГРАВЦІ ВИКОНУЮТЬ ОДНУ ДІЮ.**

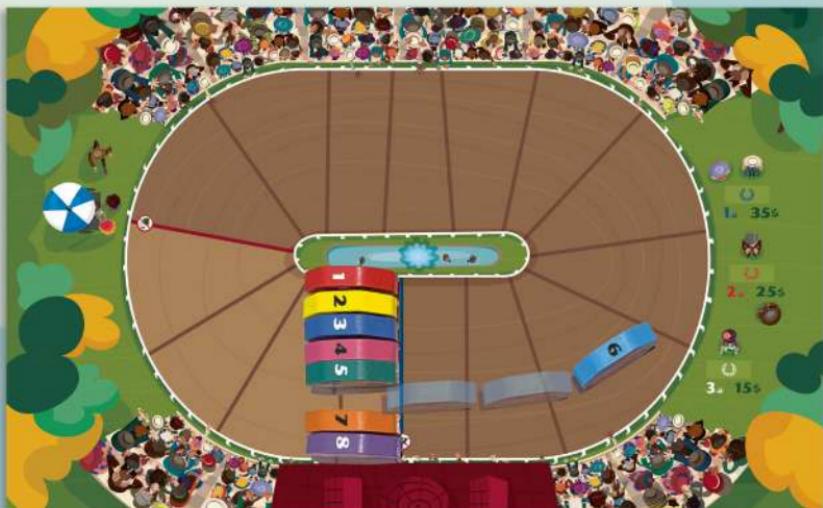
# ПОСЛІДОВНІСТЬ ХОДУ

## 1. КИДАЙТЕ КУБИКИ

Активний гравець кидає обидва кубики.

## 2. РУХАЙТЕ РИСАКА НА ПОДІЛКОК

Перемістіть фішку рисака з номером, що співпадає з цифрою на  кубику, на кількість поділок, що дорівнює цифрі на  кубику. Якщо рисак уже фінішував, не рухайте його.



Приклад: рисак номер 6 рухається на 3 поділки.

## 3. РУХАЙТЕ ВСІХ НА РИСАКУ НА 1 ПОДІЛКУ

Знайдіть картку рисака з номером, що співпадає з цифрою на  кубику, й подивіться на зону другорядного руху внизу. Починаючи з найнижчого номера, по черзі перемістіть на одну поділку всіх рисаків, на чиєму номері стоїть позначка .

,  АБО .' Below the text are eight numbered icons (1-8) each containing a horse silhouette. The icons are: 1 (red), 2 (yellow), 3 (blue), 4 (pink), 5 (green), 6 (black), 7 (orange), and 8 (purple). A small green laurel wreath is at the bottom center."/>

6 ДИВО-ДІВИЦЯ

ПІД ЧАС КУПІВЛІ:  
ЗРОБІТЬ БУДЬ-ЯКУ  
ПОЗНАЧКУ НА  
,  АБО .

1 2 3 4 5 6 7 8

Надруковані позначки  нічим не відрізняються від позначок , що поставили гравці.



Приклад: рисаки з номерами 2, 3, 5 і 6 пересуваються вперед на 1 поділку.



### РУХ РИСАКІВ

*Додаткові правила пересування фішок:*

- На одній поділці іподруму може перебувати скільки завгодно фішок рисаків.
- Якщо дія (чи одночасні дії) пересувають кількох рисаків, здійснюйте пересування по черзі: від найменшого номера до найбільшого.
- Зазвичай рисаки рухаються вперед. Деякі бонуси лоточника й таланти рисаків рухають рисаків уперед, коли показано символ (+). Якщо в описі бонусу чи таланту вказано символ (-), рисак рухається назад на відповідну кількість поділок.
- Якщо, рухаючись назад, рисак повертається до риски старту-фінішу, зупиніть його перед рискою і не враховуйте подальший рух назад.
- Рисаки можуть перетнути риску фінішу лише після кидка кубика або внаслідок другорядного руху — вплив гравця, бонуси і таланти не можуть цього зробити (див. **ПЕРЕТИН РИСКИ ФІНІШУ**, стор. 11).

## 4. УСІ ГРАВЦІ ВИКОНУЮТЬ ПО ОДНІЙ ДІЇ

Починаючи з активного гравця й далі за стрілкою годинника по черзі, кожен і кожна з вас виконує одну дію з якоюсь із цих зон:

**ЛОТОК**



**ШОЛОМ**



**ФУТБОЛКА**



**СТАВКА**



**РИНОК**



Дія, яку ви виконуєте, мусить використовувати номер, що випав на кубику в цей хід, або номер темної конячки (див. нижче). Різні гравці можуть виконувати одну й ту саму дію.

### ТЕМНА КОНЯЧКА (ДЖОКЕР)

Коли надходить ваша черга діяти, ви можете позначити на одному з темної конячки на своєму планшеті гравця. Якщо ви це робите, ваша дія в цей хід може використовувати будь-який номер на ваш вибір, замість того, що випав на (але це не активує таланти рисаків, пов'язані з конкретним номером ).



### ЛОТОК: ПОЗНАЧТЕ НОМЕР НА

Зробіть позначку на одній із (круглих чарунков на рядах лотків), номер якої співпадає з номером .

Позначивши повну горизонтальну чи верикальну лінію на рядах лотків (діагоналі не рахуються), закресліть один зі своїх бонусів лоточника й одразу ж використайте його. Якщо ви однією позначкою закінчили і горизонтальну і верикальну лінії, позначте її використайте два бонуси лоточника.

### БОНУСИ ЛОТОЧНИКА



Отримайте 7 \$.



Перемістіть будь-яких двох рисаків назад на дві поділки.



Перемістіть будь-якого рисака назад на три поділки.



Перемістіть будь-яких двох рисаків уперед на дві поділки.



Перемістіть будь-якого рисака вперед на три поділки.



Зробіть ставку в 3 \$ на будь-якого рисака, не сплачуючи її вартість.



Безкоштовно візьміть шолом будь-якого рисака.



Безкоштовно візьміть футболку будь-якого рисака.



Заберіть собі будь-якого рисака з ринку, не сплачуючи його вартість.



## ШОЛОМ: ПОЗНАЧТЕ НА

Зробіть позначку **X** у стовпчику шоломів на вашому планшеті гравця навпроти рисака, чий номер відповідає номеру  в цей хід. Маючи шолом рисака, ви можете робити на нього ставку, навіть якщо цей рисак уже перетнув лінію закритих ставок .

## ФУТБОЛКА: НА ТА БУДЬ-ЯКИЙ **X** НА КАРТІ

Зробіть позначку **X** у стовпчику футболок на вашому планшеті гравця навпроти рисака, чий номер відповідає номеру  в цей хід. Тепер знайдіть картку цього рисака й на ній позначте **X** на БУДЬ-ЯКОМУ рисаку в зоні другорядного руху.

## ОБМУНДИРУВАННЯ ЖОКЕЯ

Набір із шолома й футболки  одного рисака приносить вам 5 \$ наприкінці гри.



## СТАВКА: ПОСТАВТЕ ДО З \$ НА РИСАКА

На кону вашого планшета гравця позначте 1, 2 чи 3 долари навпроти рисака, чий номер відповідає  в цей хід. Зменште кількість ваших коштів на відповідну суму. Якщо на цьому рисаку вже є ваша ставка, зітріть стару цифру, додайте до неї нову ставку, запишіть нову суму. Ви мусите мати достатньо коштів, щоб зробити ставку. Ви не можете ставити на рисака, що вже перетнув лінію закритих ставок , якщо ви не маєте шолома цього рисака. За жодних обставин ви не можете ставити на рисака, що вже фінішував (зокрема й робити безкоштовні ставки, див. нижче).

## БЕЗКОШТОВНІ СТАВКИ

Дякі таланти й бонуси дозволяють зробити «безкоштовну ставку». Це ставка, яку ви робите, але не платите за неї нічого. Безкоштовні ставки так само не можна робити на рисака, що перетнув лінію закритих ставок , якщо у вас немає шолома цього рисака. Безкоштовні ставки не можна робити на рисака, що вже фінішував.



БЕЗКОШТ.

Наприкінці гри ви отримаєте виплату за ставками на кожного рисака, що перетнув лінію закритих ставок  або фінішував.

## РИНОК: ПРИДБАЙТЕ РИСАКА

Придбайте з ринку рисака, чий номер відповідає номеру  в цей хід, якщо цей рисак доступний. Виплату здійснююте зі своїх коштів. Картку рисака покладіть перед собою — щоб було видно, що вона тепер ваша. Не можна купувати рисаків, що вже фінішували.



## ЯКЩО ВИ ЗАСТРЯГЛИ

Якщо вам не доступна жодна дія з номером  в цей хід, вам слід використати номер темної конячки й виконати доступну дію. Також ви можете змарнувати цілий хід на те, щоб стерти позначку з одного зі своїх номерів темної конячки, аби зробити його доступним у наступні ходи.

## КІНЕЦЬ ХОДУ

Після того, як усі гравці виконали дію по черзі, активний гравець передає обидва кубики гравцю чи гравчині ліворуч від себе. Починається новий хід.

## ТАЛАНТИ РИСАКІВ

Кожен рисак має особливий талант, який по-своєму змінює правила гри. Ви можете використовувати таланти лише тих рисаків, яких придбали з ринку.

Таланти зазвичай спрацьовують тоді, коли власник рисака виконує дію, або в інший чітко вказаний час. Жоден талант не є обов'язковим — власник щоразу обирає, використовувати його чи ні.

Опис кожного таланту починається з символу чи ключового слова, які позначають момент спрацьовування таланту. Можливі варіанти:

  Коли настає ваша черга діяти, і на  кубику випав вказаний номер.

 Коли ви ставите позначку в рядах лотків.

 Коли ви отримуєте шолом.

 Коли ви отримуєте футбольку.

 Коли виконуєте дію ставки.

**ПІД ЧАС КУПІВЛІ** Талант спрацьовує, щойно ви купуєте цього рисака з ринку.

**В КІНЦІ ГРИ** Додайте цей бонус до підсумкових грошей наприкінці гри.

## ПЕРЕТИН РИСКИ ФІНІШУ

Щойно рисак перетинає риску фінішу, поставте його фішку на найвище незайнянте місце на п'єдесталі (в зоні збоку іподрому).



Рисаки можуть фінішувати лише внаслідок руху за кубиком або другорядного руху — але не внаслідок використання бонусів лоточника або талантів. Будь-який рух за бонусами чи талантами мусить зупинитися на поділці безпосередньо перед рискою старту-фінішу.

Рисаки, що фінішували, більше не можуть рухатися. На них також не можна робити ставки. Якщо кубик руху випав на рисака, що вже фінішував, другорядний рух відбувається, як звичайно.

Щойно три рисаки перетинають риску фінішу, жоден інший рисак не може фінішувати. В такому разі будь-який рух рисака зупиняється на поділці безпосередньо перед рискою старту-фінішу.



## КІНЕЦЬ ГРИ

Щойно третій рисак перетинає риску фінішу, дограйте хід, а після цього починайте підрахунок грошей.

## ПРИЗОВІ ГРОШІ

Отримайте вказані на п'єдесталі гроші за кожного вашого рисака, що фінішував.

## ВИГРАШІ ЗА СТАВКАМИ

Перемножте цифри в стовпчиках ставок і множників, аби визначити виграв. Використовуйте множник, що відповідає місцю, яке зайняв рисак. Рисаки, що перетнули лінію закритих ставок , але не фінішували, повертають повний розмір своєї ставки назад.

## ОБМУНДИРУВАННЯ ЖОКЕЯ

Заробіть додаткові 5 \$ за кожну пару з шолома  і футболки  на рисака.

## КОШТИ

Дадайте залишок ваших коштів.

## ПІДСУМОК ПЛЮС ДОДАТКОВІ ТАЛАНТИ

Складіть разом усі виграні призові гроші, а також залишкові кошти й додаткові гроші за таланти рисаків, що вам належать.

Загальна сума грошей визначає ваші підсумкові гроші. Той чи та, хто має найбільше грошей, перемагає! У випадку рівності перемагає власник чи власниця рисака, який зайняв вище місце.

## ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ



 Іван заробив 15 \$ призових, оскільки його рисак фінішував третім.

 Він зібрав два набори обмундирування (для рисаків номер 2 і 4).

 Виграш за ставками дорівнює 80 \$.

 Ізрештою при собі наприкінці він має 4 \$.

 Його остаточний виграш — 109 \$.

ЗОЛОТІ ЛУТИ		МНОЖНИК		
1	2	3	4	5
1	X	5	4	3
2	X	5	4	3
3	X	6	5	4
4	X	5	6	5
5		7	6	5
6		7	6	5
7	X	9	8	7
8	X	3	9	8

МНОЖНИК

1 2 3 4 5

6 7 8 9 10

11 12 13 14 15

16 17 18 19 20

21 22 23 24 25

26 27 28 29 30

31 32 33 34 35

36 37 38 39 40

41 42 43 44 45

46 47 48 49 50

48 50 52 54 56

58 60 62 64 66

68 70 72 74 76

78 80 82 84 86

88 90 92 94 96

98 100 102 104 106

108 110 112 114 116

118 120 122 124 126

128 130 132 134 136

138 140 142 144 146

148 150 152 154 156

158 160 162 164 166

168 170 172 174 176

178 180 182 184 186

188 190 192 194 196

198 200 202 204 206

208 210 212 214 216

218 220 222 224 226

228 230 232 234 236

238 240 242 244 246

248 250 252 254 256

258 260 262 264 266

268 270 272 274 276

278 280 282 284 286

288 290 292 294 296

298 300 302 304 306

308 310 312 314 316

318 320 322 324 326

328 330 332 334 336

338 340 342 344 346

348 350 352 354 356

358 360 362 364 366

368 370 372 374 376

378 380 382 384 386

388 390 392 394 396

398 400 402 404 406

408 410 412 414 416

418 420 422 424 426

428 430 432 434 436

438 440 442 444 446

448 450 452 454 456

458 460 462 464 466

468 470 472 474 476

478 480 482 484 486

488 490 492 494 496

498 500 502 504 506

508 510 512 514 516

518 520 522 524 526

528 530 532 534 536

538 540 542 544 546

548 550 552 554 556

558 560 562 564 566

568 570 572 574 576

578 580 582 584 586

588 590 592 594 596

598 600 602 604 606

608 610 612 614 616

618 620 622 624 626

628 630 632 634 636

638 640 642 644 646

648 650 652 654 656

658 660 662 664 666

668 670 672 674 676

678 680 682 684 686

688 690 692 694 696

698 700 702 704 706

708 710 712 714 716

718 720 722 724 726

728 730 732 734 736

738 740 742 744 746

748 750 752 754 756

758 760 762 764 766

768 770 772 774 776

778 780 782 784 786

788 790 792 794 796

798 800 802 804 806

808 810 812 814 816

818 820 822 824 826

828 830 832 834 836

838 840 842 844 846

848 850 852 854 856

858 860 862 864 866

868 870 872 874 876

878 880 882 884 886

888 890 892 894 896

898 900 902 904 906

908 910 912 914 916

918 920 922 924 926

928 930 932 934 936

938 940 942 944 946

948 950 952 954 956

958 960 962 964 966

968 970 972 974 976

978 980 982 984 986

988 990 992 994 996

998 1000 1002 1004 1006

1008 1010 1012 1014 1016

1018 1020 1022 1024 1026

1028 1030 1032 1034 1036

1038 1040 1042 1044 1046

1048 1050 1052 1054 1056

1058 1060 1062 1064 1066

1068 1070 1072 1074 1076

1078 1080 1082 1084 1086

1088 1090 1092 1094 1096

1098 1100 1102 1104 1106

1108 1110 1112 1114 1116

1118 1120 1122 1124 1126

1128 1130 1132 1134 1136

1138 1140 1142 1144 1146

1148 1150 1152 1154 1156

1158 1160 1162 1164 1166

1168 1170 1172 1174 1176

1178 1180 1182 1184 1186

1188 1190 1192 1194 1196

1198 1200 1202 1204 1206

1208 1210 1212 1214 1216

1218 1220 1222 1224 1226

1228 1230 1232 1234 1236

1238 1240 1242 1244 1246

1248 1250 1252 1254 1256

1258 1260 1262 1264 1266

1268 1270 1272 1274 1276

1278 1280 1282 1284 1286

1288 1290 1292 1294 1296

1298 1300 1302 1304 1306

1308 1310 1312 1314 1316

1318 1320 1322 1324 1326

1328 1330 1332 1334 1336

1338 1340 1342 1344 1346

1348 1350 1352 1354 1356

1358 1360 1362 1364 1366

1368 1370 1372 1374 1376

1378 1380 1382 1384 1386

1388 1390 1392 1394 1396

1398 1400 1402 1404 1406

1408 1410 1412 1414 1416

1418 1420 1422 1424 1426

1428 1430 1432 1434 1436

1438 1440 1442 1444 1446

1448 1450 1452 1454 1456

1458 1460 1462 1464 1466

1468 1470 1472 1474 1476

1478 1480 1482 1484 1486

1488 1490 1492 1494 1496

1498 1500 1502 1504 1506

1508 1510 1512 1514 1516

1518 1520 1522 1524 1526

1528 1530 1532 1534 1536

1538 1540 1542 1544 1546

1548 1550 1552 1554 1556

1558 1560 1562 1564 1566

1568 1570 1572 1574 1576

1578 1580 1582 1584 1586

1588 1590 1592 1594 1596

1598 1600 1602 1604 1606

1608 1610 1612 1614 1616

1618 1620 1622 1624 1626

1628 1630 1632 1634 1636

1638 1640 1642 1644 1646

1648 1650 1652 1654 1656

1658 1660 1662 1664 1666

1668 1670 1672 1674 1676

1678 1680 1682 1684 1686

1688 1690 1692 1694 1696

1698 1700 1702 1704 1706

1708 1710 1712 1714 1716

1718 1720 1722 1724 1726

1728 1730 1732 1734 1736

1738 1740 1742 1744 1746

1748 1750 1752 1754 1756

1758 1760 1762 1764 1766

1768 1770 1772 1774 1776

1778 1780 1782 1784 1786

1788 1790 1792 1794 1796

1798 1800 1802 1804 1806

1808 1810 1812 1814 1816

1818 1820 1822 1824 1826

1828 1830 1832 1834 1836

1838 1840 1842 1844 1846

1848 1850 1852 1854 1856

1858 1860 1862 1864 1866

1868 1870 1872 1874 1876

1878 1880 1882 1884 1886

1888 1890 1892 1894 1896

1898 1900 1902 1904 1906

1908 1910 1912 1914 1916

1918 1920 1922 1924 1926

1928 1930 1932 1934 1936

1938 1940 1942 1944 1946

1948 1950 1952 1954 1956

1958 1960 1962 1964 1966

1968 1970 1972 1974 1976

1978 1980 1982 1984 1986

1988 1990 1992 1994 1996

1998 2000 2002 2004 2006

2008 2010 2012 2014 2016

2018 2020 2022 2024 2026

2028 2030 2032 2034 2036

2038 2040 2042 2044 2046

2048 2050 2052 2054 2056

2058 2060 2062 2064 2066

2068 2070 2072 2074 2076

2078 2080 2082 2084 2086

2088 2090 2092 2094 2096

2098 2100 2102 2104 2106

2108 2110 2112 2114 2116

2118 2120 2122 2124 2126

2128 2130 2132 2134 2136

2138 2140 2142 2144 2146

2148 2150 2152 2154 2156

2158 2160 2162 2164 2166

2168 2170 2172 2174 2176

2178 2180 2182 2184 2186

2188 2190 2192 2194 2196

2198 2200 2202 2204 2206

2208 2210 2212 2214 2216

2218 2220 2222 2224 2226

2228 2230 2232 2234 2236

2238 2240 2242 2244 2246

2248 2250 2252 2254 2256

2258 2260 2262 2264 2266

2268 2270 2272 2274 2276

2278 2280 2282 2284 2286

2288 2290 2292 2294 2296

2298 2300 2302 2304 2306

2308 2310 2312 2314 2316

2318 2320 2322 2324 2326

2328 2330 2332 2334 2336

2338 2340 2342 2344 2346

2348 2350 2352 2354 2356

2358 2360 2362 2364 2366

2368 2370 2372 2374 2376

2378 2380 2382 2384 2386

2388 2390 2392 2394 2396

2398 2400 2402 2404 2406

2408 2410 2412 2414 2416

2418 2420 2422 2424 2426

2428 2430 2432 2434 2436

2438 2440 2442 2444 2446

2448 2450 2452 2454 2456

2458 2460 2462 2464 2466

2468 2470 2472 2474 2476

2478 2480 2482 2484 2486

2488 2490 2492 2494 2496

2498 2500 2502 2504 2506

2508 2510 2512 2514 2516

2518 2520 2522 2524 2526

2528 2530 2532 2534 2536

2538 2540 2542 2544 2546

2548 2550 2552 2554 2556

2558 2560 2562 2564 2566

2568 2570 2572 2574 2576

2578 2580 2582 2584 2586

2588 2590 2592 2594 2596

2598 2600 2602 2604 2606

2608 2610 2612 2614 2616

2618 2620 2622 2624 2626

2628 2630 2632 2634 2636

2638 2640 2642 2644 2646

2648 2650 2652 2654 2656

2658 2660 2662 2664 2666

2668 2670 2672 2674 2676

2678 2680 2682 2684 2686

2688 2690 2692 2694 2696

2698 2700 2702 2704 2706

2708 2710 2712 2714 2716

2718 2720 2722 2724 2726

2728 2730 2732 2734 2736

2738 2740 2742 2744 2746

2748 2750 2752 2754 2756

2758 2760 2762 2764 2766

2768 2770 2772 2774 2776

2778 2780 2782 2784 2786

2788 2790 2792 2794 2796

2798 2800 2802 2804 2806

2808 2810 2812 2814 2816

2818 2820 2822 2824 2826

2828 2830 2832 2834 2836

2838 2840 2842 2844 2846

2848 2850 2852 2854 2856

2858 2860 2862 2864 2866

2868 2870 2872 2874 2876

2878 2880 2882 2884 2886

2888 2890 2892 2894 2896

2898 2900 2902 2904 2906

2908 2910 2912 2914 2916

2918 2920 2922 2924 2926

2928 2930 2932 2934 2936

2938 2940 2942 2944 2946

2948 2950 2952 2954 2956

2958 2960 2962 2964 2966

2968 2970 2972 2974 2976

2978 2980 2982 2984 2986

2988 2990 2992 2994 2996

2998 3000 3002 3004 3006

3008 3010 3012 3014 3016

3018 3020 3022 3024 3026

3028 3030 3032 3034 3036

3038 3040 3042 3044 3046

3048 3050 3052 3054 3056

3058 3060 3062 3064 3066

3068 3070 3072 3074 3076

3078 3080 3082 3084 3086

3088 3090 3092 3094 3096

3098 3100 3102 3104 3106

3108 3110 3112 3114 3116

3118 3120 3122 3124 3126

3128 3130 3132 3134 3136

3138 3140 3142 3144 3146

3148 3150 3152 3154 3156

3158 3160 3162 3164 3166

3168 3170 3172 3174 3176

3178 3180 3182 3184 3186

3188 3190 3192 3194 3196

3198 3200 3202 3204 3206

3208 3210 3212 3214 3216

3218 3220 3222 3224 3226

3228 3230 3232 3234 3236

3238 3240 3242 3244 3246

3248 3250 3252 3254 3256

3258 3260 3262 3264 3266

3268 3270 3272 3274 3276

3278 3280 3282 3284 3286

3288 3290 3292 3294 3296

3298 3300 3302 3304 3306

3308 3310 3312 3314 3316

3318 3320 3322 3324 3326

3328 3330 3332 3334 3336

3338 3340 3342 3344 3346

3348 3350 3352 3354 3356

3358 3360 3362 3364 3366

3368 3370 3372 3374 3376

3378 3380 3382 3384 3386

3388 3390 3392 3394 3396

3398 3400 3402 3404 3406

3408 3410 3412 3414 3416

3418 3420 3422 3424 3426

3428 3430 3432 3434 3436

3438 3440 3442 3444 3446

3448 3450 3452 3454 3456

3458 3460 3462 3464 3466

3468 3470 3472 3474 3476

3478 3480 3482 3484 3486

3488 3490 3492 3494 3496

3498 3500 3502 3504 3506

3508 3510 3512 3514 3516

3518 3520 3522 3524 3526

3528 3530 3532 3534 3536

3538 3540 3542 3544 3546

3548 3550 3552 3554 3556

3558 3560 3562 3564 3566

3568 3570 3572 3574 3576

3578 3580 3582 3584 3586

3588 3590 3592 3594 3596

3598 3600 3602 3604 3606

3608 3610 3612 3614 3616

3618 3620 3622 3624 3626

3628 3630 3632 3634 3636

3638 3640 3642 3644 3646

3648 3650 3652 3654 3656

3658 3660 3662 3664 3666

3668 3670 3672 3674 3676

3678 3680 3682 3684 3686

3688 3690 3692 3694 3696

3698 3700 3702 3704 3706

3708 3710 3712 3714 3716

3718 3720 3722 3724 3726

3728 3730 3732 3734 3736

3738 3740 3742 3744 3746

3748 3750 3752 3754 3756

3758 3760 3762 3764 3766

3768 3770 3772 3774 3776

3778 3780 3782 3784

# САМОСТІЙНА ГРА

Якщо ви прибули на іподром наодинці, проти вас постане відомий кінний магнат і успішний інвестор Роланд Райт. Перемогу проти нього здобути непросто.



## ПІДГОТОВКА

Готуйтеся, як звичайно, але з такими змінами:

- Роланд ( ваш опонент ) отримує спеціальний планшет самостійної гри, зображений вище.
- Видавши Роланду картку стартового положення, перенесіть на його планшет ставки, але не переносьте позначки на рядах лотків, оскільки його планшет не має рядів лотків.
- На початку при Роланд має 20 \$ ( ).



## ПЕРЕБІГ ГРИ

Кожного ходу спочатку відбувається ваша дія. Роланд ходить після вас. Визначте дію Роланда на його планшеті, спершу відшукавши стовпчик, відповідний до цифри на кубику, а потім рядок, відповідний до цифри на кубику. Виконайте знайдену дію. Якщо в описі дії вказано символ , киньте кубик ще раз і використайте цифру, що випала. Якщо дію неможливо виконати, Роланд використовує стандартну дію ( ), описану внизу стовпчика.

- 3 дії переважно роблять позначки на картках рисаків, схожі на придбання .
- 2 дії переважно роблять ставки на рисаків.
- 1 дії переважно купують рисаків.

**Важливо:** рисаки, яких придбав Роланд, не використовують свої таланти.

## ВИТРАЧАННЯ КОШТІВ

Так само, як і ви, Роланд витрачає кошти на купівлю рисаків і ставки, якщо не вказано, що дія безкоштовна.

## РІВНІСТЬ У ВИЗНАЧЕННІ ДІЙ

Якщо дія Роланда рівнозначно вказує на кілька рисаків, Роланд завжди обирає рисака з меншим номером.

## ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

Роланд одержує виграші за ставки, призові гроші за рисаків, що фінішували, і додає залишок власних коштів. Запишіть підсумкові гроші у відповідну клітинку внизу планшета самостійної гри. Підрахуйте ваші підсумкові гроші й порівняйте з Роландовими.

## ТЕРМІНОЛОГІЯ

**Лідер:** рисак (рисаки), що не фінішував, але якому залишається найменша з усіх кількість поділок до фінішу.

**Аутсаідер:** рисак (рисаки), якому залишається найбільша з усіх кількість поділок до фінішу.

**Номерок:** номер рисака в зоні другорядного руху (на зазначеній картці рисака).

## ПРИКЛАД ДІЙ

Після вашого ходу настає Роландова черга. На ваших кубиках випало 1 3, отже Роланд мусить **позначити номерок купленого лідера на** .

Перевіривши іподром і картки Роландових рисаків поряд із планшетом самостійної гри, ви бачите, що рисак #4 йде попереду з-поміж усіх, хто належить Роланду.

Опис дії містить символ , отже ви кидаєте кубик і визначаєте картку рисака, на якій зробили позначку – і вам випадає 7.



Знайдіть картку рисака #7 і позначте **X** на рисаку #4 в зоні другорядного руху внизу.

## ПОЯСНЕННЯ ДІЙ САМОСТІЙНОЇ ГРИ

- 1 3** Позначте лідера з-поміж Роландових рисаків на картці з номером .
- 2 3** Позначте аутсайдера з-поміж Роландових рисаків на картці з номером  і додайте 1 \$ до його коштів.
- 3 3** Позначте усіх Роландових рисаків на картці з номером .
- 5 3** На картці з номером  позначте рисака, на якому стоїть найбільша Роландова ставка.
- 7 2** Перемістіть лідера з-поміж рисаків, що ви купили, назад на 2 поділки.
- 8 2** Перемістіть рисака, на якому стоїть найбільша ваша ставка, назад на 2 поділки.
- 1 1** Роланд купує лідера з-поміж доступних на ринку рисаків.
- 2 1** Роланд купує рисака з найнижчим номером з-поміж доступних на ринку.

## НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Авторство гри: Кріс Генді

Розробка гри: Джон Брігер, Джон Велгус

Ілюстрації: Кло Соуза

Художнє оформлення: Кріс Генді

Концепт «Роланда Райта»: Деніел Сопіс і Г'рем Расселл

Тестування гри: Дженн Генді, Раян Каулер, Крістіан Монтею, Коллін Монтею,

Бернардо Салсідо, Кевін Балдзюн, Луїс Мендоза, Грейс Парадіс,

Джон Мак-Клауд, Джон Віктор, Пол Батлер, Джанін Вайлдман, Корі Даунем,

Bay Area Game Designers and Boosters, Pacificon Protospiel,

Майлк Дансмор, Джеремі Коммандер, Тінг Чау, Джон Сімантов,

Аарон Даар, Джон Вестенгавер, Бріз Г'ріас, Карло Гайєр,

Джон Фурт, Зак Німан, Браян Фетті, Гленн Коттер, Браян Мак-Кей,

Майк Мігелсік, Джошуа Норріс.

Більше інформації шукайте на [www.LongShotDiceGame.com](http://www.LongShotDiceGame.com)

(c) 2023 Perplext, LLC – всі права захищено

Українська локалізація

Головний редактор: Володимир Янчарін

Перекладач: Олесь Петік

Верстальник: Влад Дімаков

Коректори: Степан Бобошко, Тетяна Рижикова, Антон Мінаков