

# ВЕРХОГОНИ™

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 ризику 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.



25



14+



1-8



## 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 укладав будь-яке парі, дістається статус активного гравця і обидва кубики.

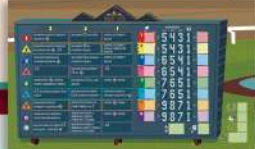
Перегони от-от почнуться! Ви готові грати у «Верхогони: перемога на грані».



## 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

**ЗОЛОТІ-ЛУТИ**

1	🏠	🏡
2	🏠	🏡
3	🏠	🏡
4	🏠	🏡
5	🏠	🏡
6	🏠	🏡
7	🏠	🏡
8	🏠	🏡

ВІД-ВІДНІ РІВНО, ЧИ СЛОВНИЧКА:

7s	7s	7s
-2-2	🏠	-2-2
3	🏠	3

🏠 ПОТІВ: ПОВІТАЄ 🏠 З НОМЕРОМ  
 🏡 ВОТІВ: ПОВІТАЄ 🏡 З НОМЕРОМ  
 🏢 ФІТІВ: ПОВІТАЄ 🏢 З НОМЕРОМ  
 🏠 СЛОВНИЧКА: ПОВІТАЄ ДО 3 \$ НА РИСАКА НОМЕР  
 🏡 РУВІВ: ПРИДАЄТЬ РИСАКА НОМЕР

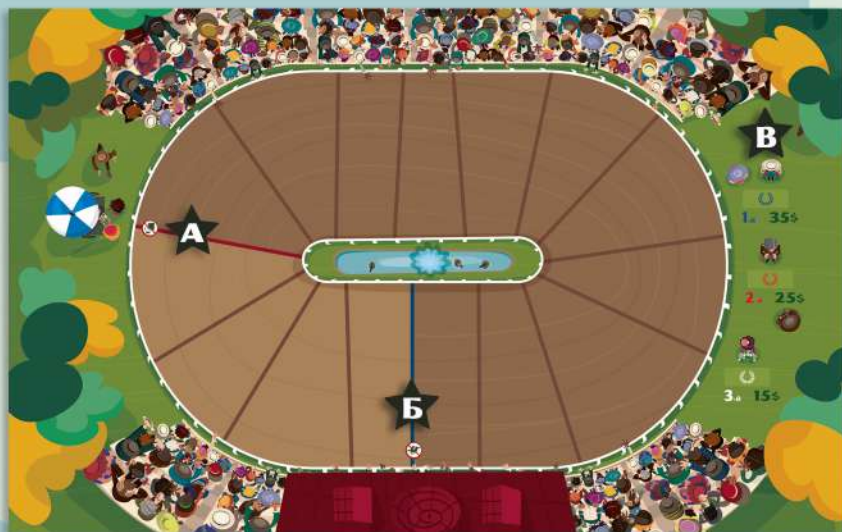
**МНОЖЕННЯ**

1s	5	4	3	1	=	
2s	5	4	3	1	=	
3s	6	5	4	1	=	
4s	2	6	5	4	1	=
5s	7	6	5	1	=	
6s	7	6	5	1	=	
7s	4	9	8	7	1	=
8s	4	9	8	7	1	=

🏠 ПОТІВ: ПОВІТАЄ 🏠 З НОМЕРОМ  
 🏡 ВОТІВ: ПОВІТАЄ 🏡 З НОМЕРОМ  
 🏢 ФІТІВ: ПОВІТАЄ 🏢 З НОМЕРОМ  
 🏠 СЛОВНИЧКА: ПОВІТАЄ ДО 3 \$ НА РИСАКА НОМЕР  
 🏡 РУВІВ: ПРИДАЄТЬ РИСАКА НОМЕР

## 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 переходять 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.

**4 РАННЯ ПТАШКА**

**Г**: ВАША ПЕРША СТАВКА НА РИСАКА, ЯКИЙ ІЩЕ НЕ МАЄ ВАШИХ , БЕЗКОШТОВНА.

**Д**

**Е**

**Ж**

**З**

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

### **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.).

### **Є** 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, помножьте 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 іподрому.

## 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 стирати 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.

**ЗЛАТИ • ЛУТИ**

**Е**

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

ВУДЬ-ЯКИЙ РЯДОК ЧИ СТОВПЧИК:

-2	-2
3	3

**Ж**

**А Б В Г Г Д**

1	2	3	4	5	6	7	8
2	3	4	5	6	7	8	9
3	4	5	6	7	8	9	10
4	5	6	7	8	9	10	11
5	6	7	8	9	10	11	12
6	7	8	9	10	11	12	13
7	8	9	10	11	12	13	14
8	9	10	11	12	13	14	15

**МНОЖНИК**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

**ДІ**

ПОПІК: ПОЗНАЧКА З НОМЕРОМ

ШОЛОМ: ПОЗНАЧКА З НОМЕРОМ

ФУТБОЛКА: ПОЗНАЧКА З НОМЕРОМ

ВУДЬ-ЯКИЙ X НА КАРТЦІ


СТАВКА: ПОСТАВТЕ ДО 3 \$ НА РИСАКА НОМЕР

РИНОК: ПРИДАЙТЕ РИСАКА НОМЕР

### ★ **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.

У кінному спорті жокейські футболки також називаються шовки.



### ★ **Г** СТАВКИ

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

### ★ **Г** 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 .

## ★ РЕЯДИ 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 кубіку!

## ★ ДІЇ

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

## ★ КРУЖАЛЬЦЕ КОШТІВ


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  ПОДІЛОК.
3. РУХАЙТЕ УСІ  НА  РИСАКУ НА 1 ПОДІЛКУ.
4. УСІ ГРАВЦІ ВИКОНУЮТЬ ОДНУ ДІЮ.





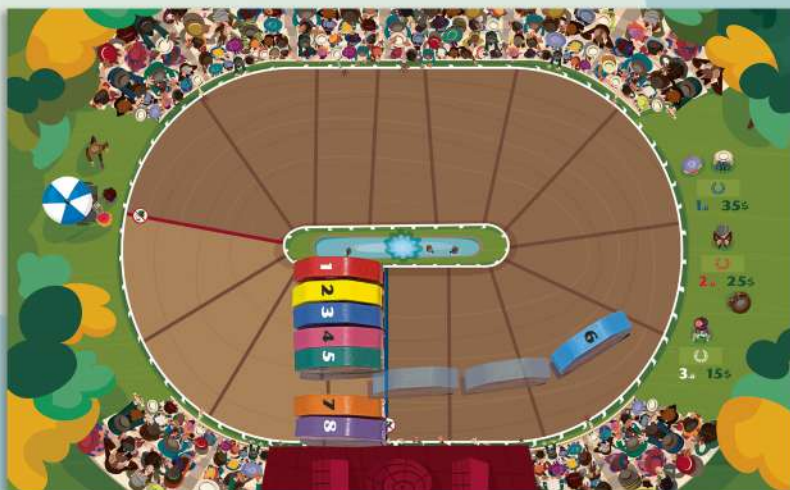
# ПОСЛІДОВНІСТЬ ХОДУ

## 1. КИДАЙТЕ КУБИКИ

Активний гравець кидає обидва кубики.



## 2. РУХАЙТЕ РИСАКА НА ПОДІЛОК



Перемістіть фішку рисака з номером, що співпадає з цифрою на  кубіку, на кількість поділок, що дорівнює цифрі на  кубіку. 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  кубіку, й подивіться на зону другорядного руху вниз. Починаючи з найнижчого номера, по черзі перемістіть на одну поділку всіх рисаків, на чиєму номері стоїть позначка .

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

### 6 ДИВО-ДИВИЦЯ

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



1	2	3	4	5	6	7	8
							





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



## РУХ РИСАКІВ

Додаткові правила пересування фішок:

- На одній поділці іподрому може перебувати скільки завгодно фішок рисаків.
- Якщо дія (чи одночасні дії) пересувають кількох рисаків, здійсніть 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 рисою 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 кубики  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 **X** 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 **X** на одній із  (круглих чарунок на рядах лотків), номер якої співпадає з номером .

Позначивши повну горизонтальну чи вертикальну 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 вертикальну лінії, позначте й використайте два бонуси лоточника.

### БОНУСИ ЛОТОЧНИКА

**7\$**

Отримайте 7 \$.

**-2-2**

Перемістіть будь-яких двох рисаків назад на дві поділкі.

**-3**

Перемістіть будь-якого рисака назад на три поділкі.

**+2+2**

Перемістіть будь-яких двох рисаків уперед на дві поділкі.

**+3**

Перемістіть будь-якого рисака вперед на три поділкі.

**3\$ FREE**

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 3 \$ 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

Деякі 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.



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 здійснійте 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  кубики випав вказаний номер.



Коли ви ставите позначку в рядах лотків.



Коли ви отримуєте шолом.



Коли ви отримуєте футболку.



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 ризику фінішу, поставте його фішку на найвище незайняте 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 ризикою 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 ризику фінішу, жоден інший рисак не може фінішувати. В такому разі будь-який рух рисака зупиняється на поділці безпосередньо перед ризикою старту-фінішу.



## КІНЕЦЬ ГРИ


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

## 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 виграш. 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

Додайте залишок ваших коштів.

### ПІДСУМОК ПЛЮС ДОДАТКОВІ ТАЛАНТИ

Складіть разом усі виграшні й 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 \$.

І зрештою при собі наприкінці він мав 4 \$.

Його остаточний виграш — 109 \$.

МНОЖНИК	1.	2.	3.	0.	Результат	
1	6	5	4	3	0	= 6
2	5	5	4	3	1	=
3	6	5	4	1	=	
4	5	6	5	4	1	= 20
5	7	6	5	1	=	
6	7	6	5	1	=	
7	6	9	8	7	1	= 54
8	3	9	8	7	1	= 80

КІТЯК: ПОЗНАЧТЕ 3 НОМЕРОМ  
 ШОПОН: ПОЗНАЧТЕ 3 НОМЕРОМ  
 ФУТБОЛКА: ПОЗНАЧТЕ 3 НОМЕРОМ  
 БУЛЬ-ЯКИЙ X НА КАРТЦІ  
 СТАВКА: ПОСТАВТЕ ДО 3 \$ НА РИСАКА НОМЕР  
 РИНОК: ПРИБАВТЕ РИСАКА НОМЕР

Залишок коштів: 4 \$  
 Призові гроші: 15 \$  
 Виграш за ставками: 80 \$  
 Додаткові гроші за обмундирування: 10 \$  
**Підсумок: 109 \$**

# САМОСТІЙНА ГРА

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

ХОЛОД - АЗІЯ

3	2	1
1 ПОЗНАЧТИ НИСЯКИ КУЗЕНЬКОГО ПІДЕРЯ НА $\clubsuit$	ПОСТАВИТИ 2\$ НА ПІДЕРЯ	КУПИТИ ДОСТУПНОГО ПІДЕРЯ
2 ПОЗНАЧТИ НИСЯКИ КУЗЕНЬКОГО КОТОНІДЕРЯ НА $\clubsuit$ -1\$	ПОСТАВИТИ 3\$ НА КУЗЕНЬКОГО ПІДЕРЯ	КУПИТИ ДОСТУПНОГО РИСАКА З НАЙВИЩОЮ НИСЯКОЮ
3 ПОЗНАЧТИ НИСЯКИ ВСІХ КУЗЕНЬКИХ РИСАКІВ НА $\clubsuit$	ПОСТАВИТИ 1\$ НА КОЗЯКА КУЗЕНЬКОГО РИСАКА	КУПИТИ ДОСТУПНОГО ПІДЕРЯ
4 +2\$	ВЕЗКОШТОВИ ПОСТАВИТИ 2\$ НА $\clubsuit$	-4\$
5 ПОЗНАЧТИ НА $\clubsuit$ ПІДЕРЯ РИСАКА З НАЙВИЩОЮ СТАВКОЮ	ПОСТАВИТИ ДО 2\$ НА ДВОХ ПІДЕРЯХ	КУПИТИ $\clubsuit$ РИСАКА
6 -1\$ ЗА КОЖНУ ПОЗНАЧКУ X НА ПІДЕРЯ	ВЕЗКОШТОВИ ПОСТАВИТИ 1\$ НА КОЖНОГО З КУЗЕНЬКОГО РИСАКА	ПОЗНАЧТИ НИСЯКИ КУЗЕНЬКОГО ПІДЕРЯ НА $\clubsuit$
7 ПОЗНАЧТИ НИСЯКИ КУЗЕНЬКОГО ПІДЕРЯ НА $\clubsuit$	ПЕРЕНЕСТАТИ ПІДЕРЯ ЩО КУПИЛИ ГРАВЦЬ НА -2	КУПИТИ $\clubsuit$ РИСАКА
8 ПОЗНАЧТИ НА КУЗЕНЬКОМУ ПІДЕРЯ ВАНСЯКІЙ НИСЯКОЮ	ПЕРЕНЕСТАТИ РИСАКА З НАЙВИЩОЮ СТАВКОЮ ГРАВЦЬ НА -2 ПОДЕРЯ	КУПИТИ $\clubsuit$ РИСАКА
* БЕЗКОШТОВИ ПОСТАВИТИ 2\$ НА ПІДЕРЯ - КУЗЯКА	ПЕРЕНЕСТАТИ РИСАКА З НАЙВИЩОЮ СТАВКОЮ ГРАВЦЬ НА -2 ПОДЕРЯ	-3\$

1-4 2-4  
5 4  
6 5  
7 6  
8 5  
9 4  
10 3  
11 2  
12 1  
13 0  
14 0  
15 0  
16 0  
17 0  
18 0  
19 0  
20 0

★ A \$20

## 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 гри 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  $\blacklozenge$  кубуку, а потім рядок, відповідний до цифри на  $\blacktriangle$  кубуку. Виконайте знайдену дію. Якщо в описі дії вказано символ  $\blacktriangle$ , киньте  $\blacktriangle$  кубик іще 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  $\blacklozenge$ .

**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 ДІЇ

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.

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

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

## ПРИКЛАД ДІЇ

Після вашого ходу настає Роландова черга. На ваших кубиках випало  , 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 СХОВОК**





У КІНЦІ ГРИ:  
ОТРИМАЙТЕ 2\$ ЗА  
КОЖНОГО РИСАКА,  
НА ЯКОГО  
ЗРОБИЛИ .

9  
8  
7

1 2 3 4 5 6 7 8

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 Бріфер, Джон Велгус

Ілюстрації: Кло Суза

Художнє оформлення: Кріс Генді

Концепт «Роланда Райта»: Деніел Соліс і Грем Расселл

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

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

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

Bay Area Game Designers and Boosters, Pacificon Protospiel,

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

Аарон Даар, Джон Вестенгавер, Бріз Грігас, Карло Гайер,

Джон Фурт, Зак Німан, Браян Феттіг, 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

