

КРУГ ЧЕМПИОНОВ



ПРАВИЛА ИГРЫ



Круг Чемпионов

Линкор, Сухарь, Вызов, Секретариат - известнейшие скакуны ушедшего века - выходят на круг, чтобы определить чемпиона на все времена. Фавориты и чемпионы занимают стартовые позиции, болельщики кричат, подбадривая своих любимцев, жокеи в очередной раз проверяют упряжь, букмекеры принимают невиданные ставки, тренеры обнадеживают владельцев. Всё готово к старту гонки столетия...

Цель игры - разбогатеть!

Три заезда выявят, кто сорвёт наибольший куш на скачках Круга Победителей. В каждом заезде игроки будут делать ставки на участников, и когда будет дан старт, они будут подгонять своих фаворитов и отвлекать жокеев-соперников. Когда закончится третий заезд, игрок, получивший самый крупный выигрыш по сумме трёх скачек, станет победителем игры.

Компоненты игры

- 1 игровое поле: скаковой круг, таблица выплат и семь букмекерских окошек.
- 7 лошадей разных мастей
- 28 карт лошадей
- 6 карт цвета (отличительная карта игрока)
- 24 жетона ставок, по 4 штуки 6 цветов: пустая ставка (0), две одинарных (1) и одна двойная (2)
- 1 жетон лидера (с двумя хлыстами)
- Деньги (12 жетонов с номиналом 50, 26 с номиналом 100 и 12 с 500)
- 1 кубик с символами (конская голова на трёх гранях, жокейская шапочка, седло и подкова на трёх других)



1. Подготовка

Расположи поле по центру стола; лошадей, кубик, деньги и жетон лидера сложи рядом с полем. 28 карт лошадей перетасуй и положи закрытой колодой (лицом вниз) рядом с полем.

Каждый игрок выбирает цвет, кладёт перед собой карту выбранного цвета и забирает себе три жетона ставок (две одинарных и одну двойную ставки) выбранного цвета. Жетон пустой ставки (0) применяется только в варианте игры (см. раздел "Варианты"). Неиспользуемые карты цвета и жетоны ставок убери в коробку.

2. Течение игры

В каждом из трёх заездов есть следующие этапы:

- Выход на круг: игроки составляют программу заезда, выясняя, какие лошади в нём побегут.
- Приём ставок: обсудив силы и слабости каждого участника, каждый игрок делает ставки на трёх лошадей.

- Заезд: распорядитель бьёт в колокол, и лошади вырываются из стартовых кабинок под приветственный рёв толпы.
- Выплаты: игроки, поставившие на победителей, получают выигрыш, пока все прочие с досадой рвут букмекерские билеты.

Выход на круг

Положи жетон лидера на 18е деление скакового круга. Определи участников заезда следующим образом:

1. возьми из колоды верхнюю карту лошади и положи её на поле рядом с первым букмекерским окошком (в кабинку №1, как показано на рисунке);
2. поставь лошадь, цвет которой совпадает с цветом кабинки, на первое пустое деление перед серой линией старта/финиша (деление 36);
3. вытяни карту лошади для кабинки №2 и поставь лошадь нужного цвета на 35е деление круга;
4. продолжай процедуру, пока все кабинки не будут заполнены картами лошадей, а на делениях круга с 30 по 36 не будут стоять лошади.

Если ты хочешь большего разнообразия лошадей в заезде, для тебя есть вариант "Королевские скачки" (см. раздел "Варианты" в конце правил).

Приём ставок

Для первого заезда игрок, который будет делать первую ставку, определяется случайным образом. Этот игрок кладет один жетон ставки лицом вверх в одно из 7 букмекерских окошек, как показано на картинке. Этот жетон означает, что данный игрок считает лошадь претендентом на одно из трёх первых мест в заезде. Право сделать ставку передается по часовой стрелке, и каждый игрок, делая по одной ставке за круг, должен в итоге сделать три ставки. На одну лошадь один игрок может сделать только одну ставку, т.е. игрок должен сделать ставки на трёх разных лошадей. При этом чужие ставки, сделанные на выбранную игроком лошадь, не мешают ему сделать на нее ставку.

Во втором и третьем заезде приём ставок начинается с игрока, у которого на руках больше денег.

Если у нескольких игроков равное количество денег перед приёмом ставок, выберите из них одного, кто первым сделает ставку.

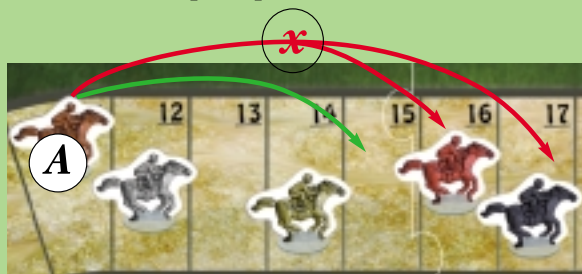


Заезд

Для начала заезда игрок, сделавший первую ставку, бросает кубик. Выпавший на кубике символ показывает, за счет какого свойства в этот ход побежит лошадь. Игрок сравнивает значения указанного кубиком свойства на картах лошадей и передвигает любую лошадь вперед на число делений, равное ее значению этого свойства. Помни, что масть лошади совпадает с цветом кабинки, в которой лежит ее карта. Переверни карту лошади рубашкой вверх, чтобы все видели: она этот ход совершила. Она не сможет больше ничего предпринять до тех пор, пока все другие лошади не сделают свои движения в этот ход (см. пример 1). По часовой стрелке от первого игрока игроки в свою очередь бросают кубик, выбирают лошадь и двигают ее вперед. Когда все лошади завершили ход, все их карты кладутся лицом вверх; следующий игрок сможет выбрать любую лошадь для движения.

В твой ход ты должен выбрать одну из открытых карт лошадей и попытаться пойти ею - пропускать ход нельзя. Но при этом на одном делении круга может стоять только одна лошадь. Если движение лошади должно завершиться на занятом делении, останови ее на первом свободном делении позади занятого деления (см. пример 2). В экстремальных случаях (особенно в начале скачки) лошадь может не сойти с места вообще из-за того, что значения ее свойства не хватает, чтобы выйти на свободное деление. Но ты можешь выбрать эту лошадь и перевернуть ее карту лицом вниз, показывая, что ее ход окончен, хоть она и не двигалась.

Пример движения



На кубике выпало седло. Это свойство позволяет лошади А пройти 6 делений.

Скачущая лошадь не может остановиться в занятом делении, поэтому лошадь А не входит ни на 17е, ни на 16е деление круга. Она должна остановиться на 15м делении, пройдя всего 4 деления вместо 6.

Первая лошадь, достигшая или прошедшая деление 18, становится лидером забега и приносит добавочные 100 \$ выигрыша на каждую ставку. Чтобы это отметить, в ее букмекерское окошко кладется жетон лидера.

Поставь первую лошадь, которая пересечет серую финишную линию, на деление "1" - "победа" рядом с таблицей выплат. Убери ее карту из игры. Вторая и третья лошади, достигшие финиша, занимают ячейки "2" - "место" и "3" - "выход", и их карты также покидают игру. Как только третья лошадь приходит на финиш, заезд завершается. Лошадь, которая на данный момент шла последней, занимает ячейку "7" справа от таблицы выплат. Время подсчитать выигрыш!

Выплаты

Таблица выплат размещена по центру поля. Чтобы понять, кто сколько денег выиграл, подсчитай число ставок на каждую из трех первых лошадей. Одинарная ставка в этом подсчете - это +1 к общему числу ставок, двойная ставка - это +2. Потом по ряду каждой лошади дойди до колонки с числом сделанных на нее ставок. На пересечении ряда и колонки стоит сумма выигрыша по каждой ставке. Каждый, кто сделал на лошадь одинарную ставку, получает указанную сумму, а двойная ставка приносит игроку вдвое больше денег.

Если одним из победителей заезда стала лошадь-лидер, каждый игрок, сделавший на нее ставку, получает на 100\$ больше (+100\$ за одинарную, +200 \$ за двойную ставку).

Каждый игрок со ставкой на лошадь, занявшую последнее место (лошадь на "7") теперь отдает букмекерам 100\$ за одинарную ставку или 200\$ за двойную ставку. Игрок, у которого не хватает денег для расплаты с букмекерами, отдает все, что имеет.

Все жетоны ставок возвращаются к игрокам, а семь карт лошадей этого заезда сбрасываются. Если это был первый или второй заезд, возвращайся к этапу "Выход на круг" и готовься к началу нового заезда.

Если это был третий заезд, все выплаты игрокам и букмекерам удваиваются! После выплат третьего заезда игрок с наибольшей суммой денег на руках побеждает в игре.

Пример выплат

		♦	♦♦	♦♦♦	♦♦♦♦	♦♦♦♦♦
1	Победа	500	350	250	200	150
2	Место	300	250	200	150	100
3	Выход	250	200	150	100	100

· Победа: игрок А сделал на победителя двойную ставку. Поскольку никто больше на эту лошадь не ставил, размер выигрыша по одной ставке можно найти во второй колонке. Игрок А получает 700\$ (2x350\$).

· Место: игрок Б сделал на эту лошадь двойную ставку, и по одинарной ставке на нее же сделали А и В. Размер выплаты за ее второе место ищем в 4й колонке. По итогам подсчета игрок Б получает 300\$, а игроки А и В - по 150\$ каждый.

· Выход: на третью в этом заезде лошадь ставил только игрок В. Его одинарная ставка (сумма в первой колонке) принесла ему 250\$.

· Лидер: лошадь, пришедшая к финишу второй, была лидером заезда. Те, кто ставил на нее, получают добавочный выигрыш. Игрок Б получает 200\$, а игроки А и В - по 100\$ каждый.

· Игрок В и игрок Г поставили деньги на последнюю лошадь. Двойная ставка игрока В вынуждает его отдать букмекерам 200\$, а игрок Г сделал одинарную ставку и теперь штрафуется на 100 \$.

3. Варианты

Скрытые ставки: этот вариант особенно рекомендован для игр с 2-4 участниками. Игра идет по обычным правилам, за некоторыми исключениями, о которых мы сейчас поведаем. Каждый игрок берет все четыре жетона ставок (пустую, двойную и две одинарные) своего цвета. Теперь приём ставок проходит в четыре круга, и игроки кладут свои жетоны ставок в букмекерские окошки лицом вниз (в свои жетоны игрок может смотреть в любой момент игры). Жетоны лежат так до конца заезда, когда они вскрываются, и все видят количество ставок на каждую лошадь. Пустые ставки не оказывают влияния на выплаты - они применяются для блефа.

Королевские скачки: этот вариант создан для фанатов классической игры Райнера Книзиа. Набирая лошадей в заезд перед его началом, откладывай в сторону любую карту, у которой первичное скаковое свойство (число рядом с конской головой на карте) такое же, как у любой лошади, уже стоящей в стартовой кабинке. Продолжай

набирать лошадей, пока все кабинки не будут заняты лошадьми с разными значениями. После этого замешай отложенные в этом процессе карты лошадей в колоду.

Толчя на круге: в этом варианте лошади могут вставить на занятые деления круга. Кроме того, все лошади стартуют с 36го деления.

Новая схема выплат: попробуй этот вариант, чтобы внести разнообразие в процесс выплат. Выбирая колонку по таблице выплат, считай не количество ставок, а количество жетонов в букмекерском окошке лошади (при этом двойная ставка будет считаться одним жетоном так же, как и одинарная). Примечание: если этот вариант используется одновременно со скрытыми ставками, пустые ставки тоже считаются. А так принципы выплат не изменяются, и игрок с одинарной ставкой получает указанную в таблице сумму, а игрок с двойной ставкой - вдвое больше. Пустая ставка денег не приносит.

Игра создана Райнером Книзиа.

Издание на русском языке выполнено ООО "СМАРТ" в 2009 году.