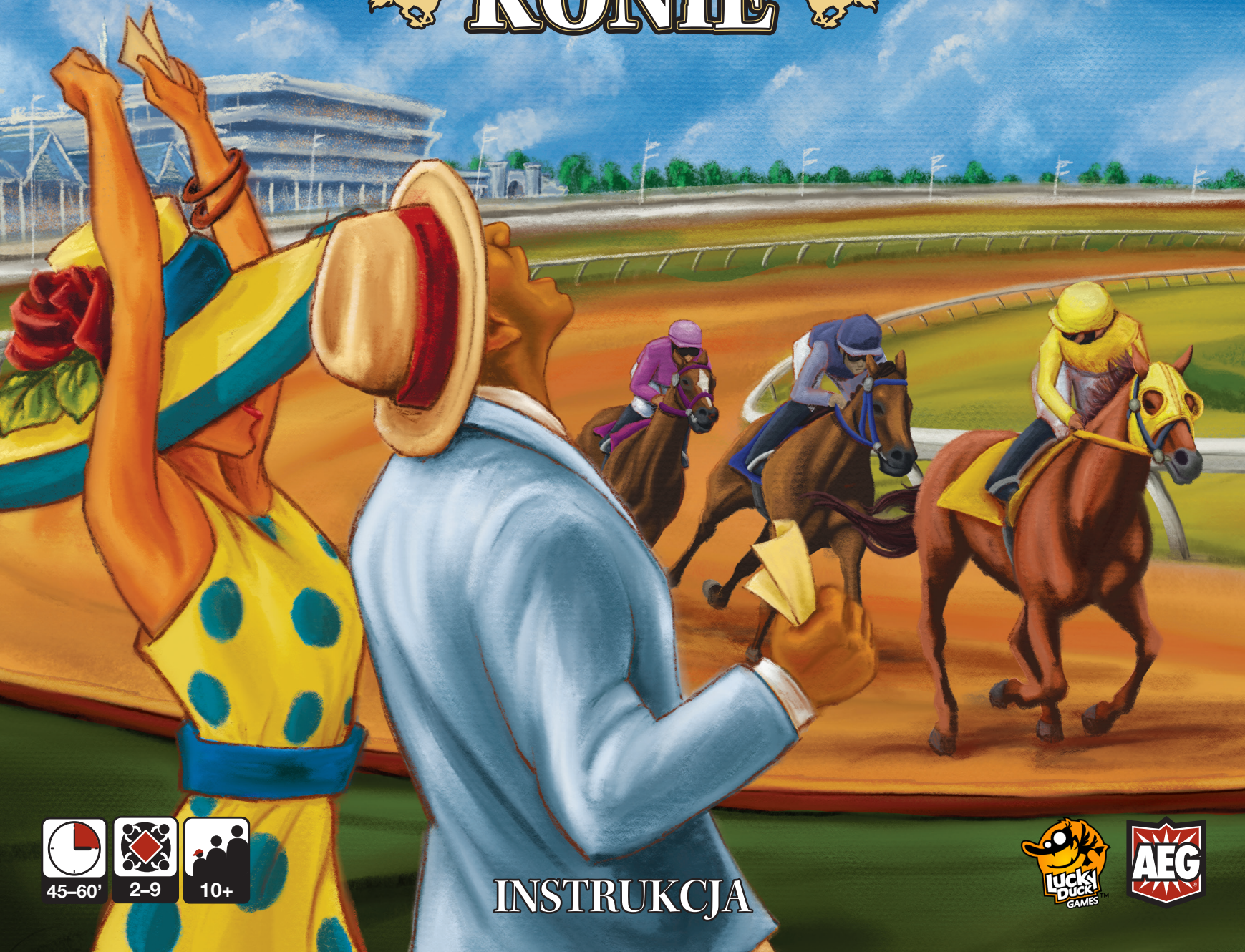


• JOHN D CLAIR •

POSZŁY KONIE



45-60'



2-9



10+

INSTRUKCJA



JOHND CLAIR
**POSZŁY
 KONIE**

I ruszyły! Czas rozpocząć obstawianie.

Zaczniesz obstawiać wcześniej, by skorzystać z najlepszych notowań, czy też poczekaasz na rozwój wypadków i obstawisz w ostatniej chwili? W tej grze o obstawianiu wyścigów konnych w czasie rzeczywistym wybór należy do ciebie.

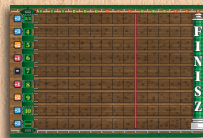
Elementy gry

Opis gry

Rozgrywka w „Poszły konie” trwa 4 rundy. W każdej rundzie gracze będą obstawiać pojedynczą gonitwę. Robią to w czasie rzeczywistym, reagując na sytuację na torze. Po każdej gonitwie gracze zdobywają lub tracą pieniądze na podstawie obstawionych zakładów. Zakłady specjalne, zakłady odległości i nagrody VIP-ów zwiększą możliwości obstawiania i zapewnią dodatkową zabawę. Po czterech rundach wygrywa gracz z największą ilością pieniędzy!



planșa zakładów



planșa toru
wyścigowego



2 kości



9 figurek
koni



6 żetonów
zwycięstwa,
dwójki, trójki



40 żetonów
zakładów
(w 8 kolorach
graczy)



12
dodatkowych
żetonów
zakładów



28 kart
zakładów
specjalnych



5 kart zakładów
odległości



32 karty VIP



55 żetonów
1 \$



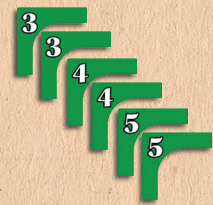
48 żetonów
5 \$



32 żetony
25 \$



8 żetonów
100 \$



6 żetonów
zakładów
prowadzącego

Aplikacja Poszły konie (Ready Set Bet):

Wszystko, czego potrzebujesz do gry w „Poszły konie”, znajduje się w pudełku, jednak przygotowaliśmy też aplikację. Aplikacja pozwala symulować rzuty kośćmi i prowadzić wyścigi, dzięki czemu nie będzie potrzebny gracz odgrywający rolę prowadzącego.



Przygotowanie do gry

- 1** Umieść **planszę zakładów** na środku stołu.
- 2** Przetasuj wszystkie **karty zakładów specjalnych** i umieść ich talie zakrytą w lewym górnym rogu planszy zakładów. Następnie dobierz 5 wierzchnich kart z tej talii i umieść je odkryte na pustych polach po prawej stronie talii.
- 3** Przetasuj **karty zakładów odległości** i umieść ich talie w lewym dolnym rogu planszy zakładów. Dobierz wierzchnią kartę i umieść ją odkrytą na polu GONITWA 1 po prawej stronie talii.
- 4** Przetasuj **karty VIP** i umieść ich talie w prawym dolnym rogu planszy zakładów.
- 5** Umieść **żetony pieniędzy** w puli obok planszy zakładów.
- 6** Umieść czarno-białe **dotatkowe żetony zakładów** w pobliżu planszy zakładów.
- 7** Wybierz, kto wcieli się w rolę obsługującego wyścigi, i ulóż planszę toru w zasięgu tej osoby. Będzie ona nazywana **prowadzącym**. Prowadzący nie bierze udziału w grze, a jedynie zarządza rozgrywką poprzez prowadzenie i ogłaszanie gonitw (*na str. 8 są opisane warianty, w których prowadzący ma większy udział w grze*).
- 8** Prowadzący bierze **2 kości** oraz **9 figurek koni**. Następnie umieszcza konie na planszy toru w boksach startowych z odpowiadającymi im numerami.
- 9** Wszyscy pozostali gracze biorą zestaw **5 żetonów zakładów** w jednym kolorze. **Jeśli w grze bierze udział 7 lub 8 graczy (nie licząc prowadzącego), każdy gracz zwraca do pudełka jeden ze swoich żetonów oznaczony liczbą 3.**
- 10** Umieść **6 żetonów zwycięstwa/dwójki/trójki** w pobliżu planszy zakładów.
- 11** Jeśli prowadzący chce brać udział w rozgrywce, powinien wziąć **6 żetonów zakładów prowadzącego** (szczegółowe zasady tego wariantu są opisane na stronie 8).



Dla uproszczenia rozgrywki możecie zrezygnować z używania kart zakładów specjalnych, odległości lub kart VIP.

Przebieg rundy

- **Przeprowadzenie gonitwy** • Prowadzący rozpoczyna gonitwę.
- **Obstawianie zakładów** • Gracze obstawiają zakłady podczas gonitwy.
- **Rozpatrywanie zakładów** • Na koniec każdej gonitwy gracze rozstrzygają swoje zakłady.
- **Sprzątanie** • Usunięcie wszystkich kart i zresetowanie planszy toru.

Przeprowadzenie gonitwy

Prowadzący, poza obsługą gonitwy, może brać udział w grze, umieszczając **żetony zakładów prowadzącego** na planszy przed rozpoczęciem gonitwy (*patrz „Wariant z zakładami prowadzącego” na stronie 8*). Jeśli korzystasz z aplikacji, to ona przeprowadzi wszystkie gonitwy, zatem prowadzący nie będzie potrzebny.

Prowadzący ogłasza rozpoczęcie gonitwy słowami: **„I ruszyli!”**.

Prowadzący rzuca obiema kośćmi, ogłasza wyrzucony wynik tak, by usłyszeli go wszyscy gracze, i porusza właściwą figurkę konia o 1 pole w prawo plus ewentualnie o wartość **ruchu dodatkowego**. Prowadzący kontynuuje rzucanie kośćmi, ogłaszanie wyników i przesuwanie koni w **szybkim tempie**, podczas gdy gracze obstawiają zakłady.



Ruch dodatkowy

Po lewej stronie boku każdego konia (z wyjątkiem **konia 7**, który nie ma takiej premii) jest wartość **ruchu dodatkowego**.

Ruch dodatkowy aktywuje się, kiedy ten sam wynik wypadnie dwa razy z rzędu. Czerwone **konie 6 i 8** poruszają się o 1 dodatkowe pole, pomarańczowe **konie 5 i 9** poruszają się o 2 dodatkowe pola, a niebieskie **konie 2/3, 4, 10, i 11/12** – o 3 dodatkowe pola.

W przypadku **konie 2/3 i 11/12** ruch dodatkowy aktywuje się, gdy dowolny z tych dwóch wyników wypadnie na kościach dwa razy z rzędu. Przykładowo, jeśli pierwszy rzut to 3, ruch dodatkowy aktywuje się, jeśli w kolejnym rzucie wypadnie wynik 2 lub 3.

Ruch dodatkowy **NIE** aktywuje się, jeśli wynik wypadnie trzeci raz z rzędu. Kontynuując powyższy przykład, jeśli 2 lub 3 wypadnie po raz trzeci z rzędu, ruch dodatkowy nie aktywuje się, a **koń 2/3** porusza się jedynie o 1 pole w prawo.



Jednak jeśli 2 lub 3 wypadnie po raz czwarty z rzędu, ruch dodatkowy znowu się aktywuje, jako że trzeci i czwarty rzut tworzą nową, oddzielną kombinację dwóch następujących po sobie rzutów.

Prowadzący

Prowadzący rzuca kośćmi, ogłasza wyniki i przesuwa konie. Aby ubarwić grę, może komentować wydarzenia na torze w sposób dynamiczny i żywiołowy, w stylu spikerów z torów wyścigowych. Warto w swoim komentarzu podkreślić dramatyczne momenty, takie jak zmiana lidera czy oderwanie się jakiegoś konia od reszty stawki. Nie zapominaj o ruchach dodatkowych!

Pozostałe obowiązki prowadzącego:

- Prowadzący powinien zawsze podkreślić wyrzucenie **dwóch jedynek i dwóch szóstek**, bo niektóre **karty VIP** zapewniają graczom premie przy tych wynikach. Wszystkie inne wyniki również należy ogłaszać klarownie, by gracze mogli śledzić potencjalne premie wynikające z kart VIP.
- Prowadzący powinien zawsze informować graczy, gdy jakiś koń przekroczy **CZERWONĄ LINIĘ** na planszy toru. Kiedy **TRZECI** koń przekroczy **CZERWONĄ LINIĘ**, prowadzący powinien jasno i wyraźnie oznajmić: **„Koniec przyjmowania zakładów!”**. Gdy się tak stanie, gracze nie mogą już obstawiać zakładów.

Koniec gonitwy

Kiedy dowolny koń dotrze do linii finisu (*15. pole*), gonitwa **NATYCHMIAST SIĘ KOŃCZY**. Jeśli do tej pory nie zostało ogłoszone, od tego momentu nie można umieszczać już żadnych żetonów zakładów na planszy zakładów. Wszystkie konie należy zostawić na torze, a następnie rozpatrzyć zakłady. Prowadzący oznacza konie na planszy zakładów **żetonami zwycięstwa, dwójki i trójki**, jak wyjaśniono na stronie 6.

Obstawianie zakładów

Każdy gracz poza prowadzącym ma zestaw żetonów zakładów z numerami: 2, 3, 3, 4 i 5, którymi obstawia zakłady w każdej gonitwie (w rozgrywce 7- i 8-osobowej gracze nie używają 1 żetonu z liczbą 3).

W czasie gonitwy — **ZANIM nastąpi „Koniec przyjmowania zakładów!”** lub któryś z koni dotrze na finisz — gracze mogą umieszczać swoje żetony zakładów na pustych polach zakładów na planszy zakładów. Nie ma żadnej kolejności i gracze obstawiają zakłady jednocześnie, na zasadzie „kto pierwszy, ten lepszy”.

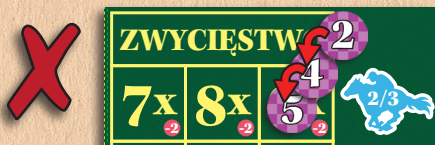
Gracze mogą rozmieszczać swoje żetony zakładów w takim tempie, jak im pasuje. Gracze nie mogą umieścić żetonu zakładu na polu, na którym jest już inny żeton zakładu. Raz umieszczonego żetonu nie można przesunąć lub zabrać.

Gdy w grze jest tylko **2 obstawiających**, nie wolno umieszczać żetonów w lewej skrajnej kolumnie każdego zakładu: zwycięstwa, dwójki i trójki.

Fioletowy gracz NIE może umieścić żetonu w miejscu zajęтым przez żeton innego gracza.



Fioletowy gracz NIE może umieścić kilku żetonów na tym samym miejscu.



Fioletowy gracz może umieścić 3 żetony na 3 różnych, pustych polach obstawiających zwycięstwo konia 2/3.



Rozpatrywanie zakładów

Na koniec gonitwy gracze **zdobycją** lub **tracą** pieniądze za **wygrane** bądź **przegrane** zakłady.

Najpierw gracze zabierają swoje **żetony z wygranych zakładów** z planszy zakładów wraz z nagrodą wypłacaną z ogólnej puli. Następnie gracze zabierają wszystkie **żetony z przegranych zakładów**, placąc odpowiednią ilość pieniędzy do ogólnej puli. Gracze mogą to robić jednocześnie.

Wygrany zakład zapewnia nagrodę w wysokości wartości żetonu zakładu pomnożoną przez liczbę umieszczoną obok symbolu „x” na polu zakładu, na którym umieszczono dany żeton.

W przypadku **przegranego zakładu** gracz musi zapłacić do ogólnej puli kwotę widoczną w czerwonym kole na polu zakładu, niezależnie od wartości umieszczonego tam żetonu zakładu. Jeśli na danym polu nie ma czerwonego koła, gracz nie musi nic płacić. Jeśli gracz straci wszystkie żetony pieniędzy, nie musi rozliczać pozostałych przegranych zakładów i nie popada w długi.

Fioletowy gracz zabiera swój żeton zakładu o wartości 5.

Jeśli koń 2/3 wygrał gonitwę: gracz zdobywa 45 \$ (9 × 5) i odbiera swoją wygraną z ogólnej puli.

Jeśli koń 2/3 nie wygrał: gracz musi zapłacić 2 \$ do ogólnej puli, na co wskazuje liczba „-2” w czerwonym kole.



Rada dla nowych graczy:

Pola wysunięte najbardziej na PRAWO w kolumnach trójka, dwójka i zwycięstwo zapewniają najlepsze wygrane i najmniejsze przegrane.

TRÓJKA		DWÓJKA		ZWYCIĘSTWO			
4x ₄	4x ₃	5x ₄	5x ₃	7x ₂	8x ₂	9x ₂	
3x ₄	3x ₃	4x ₄	4x ₃	5x ₄	6x ₄	7x ₄	
2x ₃	2x ₂	2x ₂	3x ₂	4x ₂	4x ₂	5x ₂	

Zakłady na zwycięstwo, dwójkę i trójkę

Gracze mogą obstawiać zwycięstwo, dwójkę i trójkę, umieszczając żeton zakładu na odpowiednim polu zakładu. Rzędy odpowiadają różnym numerom koni, natomiast kolumny odpowiadają różnym zakładom na trójkę, dwójkę lub zwycięstwo:

- **ZWYCIĘSTWO** oznacza zakład, że dany koń zakończy gonitwę na **1. miejscu**. Każdy koń ma trzy pola zakładów na **zwycięstwo** o różnych wartościach nagród i przegranych.
- **DWÓJKA** oznacza zakład, że dany koń ukończy gonitwę na **jednym z dwóch pierwszych miejsc**. Każdy koń ma dwa pola zakładów na **dwójkę** o różnych wartościach wygranych i przegranych.
- **TRÓJKA** oznacza zakład, że dany koń ukończy gonitwę na **jednym z trzech pierwszych miejsc**. Każdy koń ma dwa pola zakładów na **trójkę** o różnych wartościach wygranych i przegranych.

Tym samym koń, który ukończy gonitwę na **1. miejscu**, spełnia warunki **zwycięstwa, dwójki ORAZ trójki**, dzięki czemu wszystkie zakłady na zwycięstwo, dwójkę i trójkę wygrywają. Wszystkie konie, które ukończą gonitwę samotnie lub ex-aequo na **2. miejscu**, spełniają warunek **dwójki ORAZ trójki**.

Jeśli dwa lub więcej koni remisuje na 2. miejscu, uznaje się, że zakończyły tę gonitwę na 2. i 3. miejscu, więc wszystkie konie za nimi **NIE** liczą się w zakładach obstawiających trójkę. W innym wypadku wszystkie konie, które ukończą gonitwę samotnie lub ex aequo na **3. miejscu**, spełniają warunek **trójki** i zapewniają wygraną postawionym na nie zakładom.



Użyj **6 żetonów zwycięstwa, dwójki i trójki**, by ułatwić graczom sprawdzanie, które zakłady wygrały. Umieść je w rzędach właściwych koni, wskazując wygrane zakłady, jak pokazano na poniższych przykładach.

Klarowne 1., 2. i 3. miejsce (bez wyników ex aequo):



=

TRÓJKA	DWÓJKA	ZWYCIĘSTWO
4x 4x	5x 5x	7x 8x 9x
3x 3x	4x 4x	5x 6x 7x
2x 2x	2x 3x	4x 4x 5x
1x 1x	2x 2x	3x 3x 3x
1x 1x	2x 2x	3x 3x 3x
1x 1x	2x 2x	3x 3x 3x
2x 2x	2x 3x	4x 4x 5x
3x 3x	4x 4x	5x 6x 7x
4x 4x	5x 5x	7x 8x 9x
TRÓJKA	DWÓJKA	ZWYCIĘSTWO

Dwa konie kończą ex aequo na 2. miejscu (a co za tym idzie również na 3):



=

TRÓJKA	DWÓJKA	ZWYCIĘSTWO
4x 4x	5x 5x	7x 8x 9x
3x 3x	4x 4x	5x 6x 7x
2x 2x	2x 3x	4x 4x 5x
1x 1x	2x 2x	3x 3x 3x
1x 1x	2x 2x	3x 3x 3x
1x 1x	2x 2x	3x 3x 3x
2x 2x	2x 3x	4x 4x 5x
3x 3x	4x 4x	5x 6x 7x
4x 4x	5x 5x	7x 8x 9x
TRÓJKA	DWÓJKA	ZWYCIĘSTWO

Nie używać 3-TRÓJKA.

Ex aequo 3. miejsce:



=

TRÓJKA	DWÓJKA	ZWYCIĘSTWO
4x 4x	5x 5x	7x 8x 9x
3x 3x	4x 4x	5x 6x 7x
2x 2x	2x 3x	4x 4x 5x
1x 1x	2x 2x	3x 3x 3x
1x 1x	2x 2x	3x 3x 3x
1x 1x	2x 2x	3x 3x 3x
2x 2x	2x 3x	4x 4x 5x
3x 3x	4x 4x	5x 6x 7x
4x 4x	5x 5x	7x 8x 9x
TRÓJKA	DWÓJKA	ZWYCIĘSTWO

Zakłady koloru



3 pola zakładów po lewej stronie zapewniają wypłatę, jeśli dowolny koń w danym kolorze ukończy gonitwę na 1. miejscu.

Najbardziej wysunięte na prawo pole zapewnia wypłatę, jeśli **koń 7** ukończy gonitwę na **5. lub dalszym miejscu** (czyli przed nim będą przynajmniej 4 inne konie). Jak zawsze, na każdym polu może znajdować się tylko **1 żeton zakładu**.

Zakłady specjalne



W każdej gonitwie będzie **5 różnych kart zakładów specjalnych**, które umieszczane są odkryte u góry planszy zakładów. Każda z tych kart służy jako dodatkowe pole zakładów. Jak zawsze, na każdym polu może znajdować się tylko **1 żeton zakładu**. Te zakłady obstawiają, że dany koń ukończy gonitwę przed innym koniem lub grupą koni tego samego koloru. Jeśli wymienione konie ukończą gonitwę ex aequo, zakład uznaje się za przegrany.

Po rozpatrzeniu wszystkich zakładów, na koniec gonitwy, dobierz 5 nowych kart zakładów specjalnych tak, aby w każdej z 4 gonitw pojawił się inny ich zestaw.

Przykładowo pierwsza zaprezentowana karta oznacza zakład, że **koń 2/3** ukończy gonitwę przed **koniem 8**. Druga karta oznacza zakład, że **koń 7** ukończy gonitwę przed **WSZYSTKIMI 4 niebieskimi końmi** (czyli końmi 2/3, 4, 10 i 11/12).

Zakłady odległości



Każda z **5 kart zakładów odległości** ma 3 aktywne pola zakładów, na których gracze mogą umieszczać żetony zakładów. Gracz **NIE** może umieścić więcej niż jednego żetonu zakładów na pojedynczej karcie zakładu odległości.

Podczas przygotowania pierwszej gonitwy u dołu planszy zakładów umieść 1 odkrytą kartę zakładu odległości. Po rozpatrzeniu wszystkich zakładów w danej gonitwie dobierz 1 dodatkową kartę zakładu odległości i połóż ją obok wcześniejszej karty, dzięki czemu w każdej kolejnej gonitwie pojawi się nowy zakład. Na początku czwartej gonitwy na stole powinny być odkryte 4 karty zakładów odległości.

- **Fotofinisz:** Pamiętaj, że jeśli konie zajmują ex aequo 2. miejsce, uznaje się też, że zajmują ex aequo 3. miejsce.

Sprzątanie

W rundach 1–3, po tym, jak wszyscy gracze rozpatrzyli swoje zakłady, należy wykonać następujące czynności:

- Zastąp **5 kart zakładów specjalnych** (patrz „Zakłady specjalne” na stronie 6).
- Odkryj dodatkową **kartę zakładu odległości** (patrz „Zakłady odległości” powyżej).
- Rozdaj **po 2 karty VIP** każdemu graczowi. Gracze zachowują 1 z tych kart (patrz „Karty VIP” poniżej).
- Zresetuj ustawienie figurek koni na **planszy toru**.

Karty VIP



W grze występują **32 karty VIP**, które należy przetasować i umieścić na planszy podczas przygotowania. **Po zakończeniu pierwszej gonitwy** i rozpatrzeniu wszystkich zakładów należy rozdać każdemu graczowi po 2 zakryte karty VIP. Gracze oglądają te karty, zachowują jedną z nich i odrzucają drugą na stos kart odrzuconych.

Następnie gracze umieszczają wybraną kartę VIP odkrytą przed sobą i przez resztę gry mogą korzystać z jej zdolności.

Cały proces należy powtórzyć po drugiej i trzeciej gonitwie. To oznacza, że gracz powinien zaczynać trzecią gonitwę z dwoma kartami VIP, a czwartą – z trzema. Gracze mogą korzystać ze zdolności kart w każdej gonitwie. Jeśli w talii kart VIP zabraknie kart, przetasuj stos kart odrzuconych, by stworzyć nową talię.

Niektóre karty VIP pozwalają złamać niektóre reguły gry, takie jak umieszczanie żetonów zakładów na zajęтым polu albo obstawianie zakładów nawet po tym, jak trzy konie przekroczą czerwoną linię. Kiedy standardowe reguły gry stoją w sprzeczności z kartą VIP, należy się kierować zasadami na karcie VIP.

- **Dodatkowe pieniądze** zapewniają graczowi jednorazową wypłatę, jednak gracz wciąż zachowuje kartę przed sobą.
- **Podczepiony zakład** można zastosować względem dodatkowych żetonów zakładów o wskazanej wartości.

Dodatkowe żetony zakładów



Niektóre **karty VIP** zapewniają graczom czarne lub białe **dodatkowe żetony zakładów**. Gracze powinni dodać wskazany żeton zakładu do swojej puli żetonów zakładów na resztę gry, zachowując odkrytą kartę VIP przed sobą, żeby wszyscy wiedzieli, do kogo należy dodatkowy żeton zakładu.

Duża liczba na tych żetonach działa tak samo jak liczba na żetonach zakładów graczy: wygrane zakłady należy przemnożyć przez tę liczbę. Większość dodatkowych żetonów zakładów ma również cyfrę w czerwonym kole. Jeśli zakład z tego żetonu okaże się przegrany, gracz musi zapłacić kwotę widoczną w czerwonym kole na polu zakładu **ORAZ** kwotę widoczną w czerwonym kole na dodatkowym żetonie zakładu.

Na żetonach zakładów dodatkowych o wartości 2 widnieje specjalny symbol 🚫. Symbol ten neguje wartość przegranej na polu zakładu, na których zostanie umieszczony, co oznacza, że gracz nie będzie musiał płacić kary za przegrany zakład z tym żetonem.

Koniec gry

Po zakończeniu czwartej gonitwy i rozpatrzeniu zakładów wszystkich graczy gracze powinni podliczyć swoje pieniądze. Gracz z największą ilością pieniędzy wygrywa! W przypadku remisu zwycięzcami są wszyscy remisujący gracze.

Wariant z obstawianiem prowadzącego

(2–9 graczy)



Jeśli prowadzący również chce brać udział w grze, przed każdą gonitwą bierze **6 żetonów zakładów prowadzącego** i umieszcza je w lewym górnym rogu sześciu różnych wybranych przez siebie pól zakładów na planszy zakładów (wliczając w to karty zakładów specjalnych oraz odległości), tak by nie zasłaniały one liczb nadrukowanych w tych miejscach.

Te pola zakładów uznaje się za niezajęte i inni gracze mogą umieszczać na nich swoje żetony zakładów w normalny sposób.

Na koniec każdej gonitwy prowadzący rozpatruje wszystkie żetony zakładów w ten sam sposób co pozostali gracze.

Prowadzący rozpoczyna grę z 18 \$ i w trakcie gry nie dobiera żadnych **kart VIP**.

Wariant z rotacją prowadzącego

(2–8 graczy)

W tym wariacie prowadzący zmienia się co gonitwę.

Losowo wybierzesz, który gracz będzie prowadzącym jako pierwszy. Prowadzący używa 6 żetonów zakładów prowadzącego, tak jak opisano to w **Wariacie z obstawiającym prowadzącym**. Po każdej gonitwie bieżący prowadzący może wybrać innego gracza, który będzie prowadzącym w następnej gonitwie. Jeśli tego nie zrobi, gracz po jego lewej stronie — a następnie każdy kolejny gracz w kolejności ruchu wskazówek zegara — ma możliwość zostania prowadzącym.

Jeśli nikt się nie zgodzi, gracz po lewej stronie od bieżącego prowadzącego **musi** nim zostać.

W rundzie, w której gracz jest prowadzącym, nie może korzystać ze swoich **kart VIP**. Jednak na koniec rundy gracz ten dobiera kartę VIP wraz z innymi graczami i może z niej normalnie korzystać w kolejnych rundach. (*Wyjątek: Jeśli prowadzący postanowi zachować kartę „Dodatkowe pieniądze”, kartę tę należy rozpatrzyć natychmiast.*)

W ramach kompensacji za niemożność użycia kart VIP prowadzący otrzymuje z puli ogólnej 3 \$ w rundzie 2, 6 \$ w rundzie 3 i 9 \$ w rundzie 4. Pieniądze wypłacane są przed rozpoczęciem gonitwy w danej rundzie.

Wariant z aplikacją

(2–8 graczy)

Jeśli postanowicie grać z aplikacją, w grze nie będzie **prowadzącego** (patrz strona 2).

Testerzy

Csilla Clair, Shannon Clair, Matthew Clair, Katalin Balogh, Eva Balogh, Leon Blight, Christopher Buckley, Avery Sakamoto, Ben Lesel, Yan Yan, Paul Alewitz, Sean Growley, Andy McGuire, Chris Buskirk, Michael Kután, Eric Martinez, Erik Lima, Dwight Stone, Mike Rizzo, Dino De Blasio, Thomas Raben, Neil Kimball, Vladimir Orellana, Josh Wood, Mark Wootton, John Goodenough, Kyle Nunn, Luke Peterschmidt, John Zinser, Kaz Nyborg-Anderson, Todd Rowland, Ashwin Kamath, Amanda Wong, Zane Messina, Matthew Ransom, Theodore Coyer, Ketan Deshpande, Francisco “Paco” Rojas, Karan Tolani, Ryan Roper

Twórcy

Projekt gry – John D Clair

Dyrektor projektów – Nicolas Bongiu

Produkcja – David Lepore, Adelheid Zimmerman

Kierownik rozwoju, zasady – Kirk W Buckendorf

Opracowanie graficzne – Kirk W Buckendorf

Redakcja zasad – Andre Chautard

Ilustracje – Athena Cagle i Kirk W Buckendorf

Edycja polska

Tłumaczenie – Andrzej Jakubiec

Lektor – Maciej Rowiński

Korekta – Marta Kania

Konsultacja merytoryczna – Krzysztof Bielecki

Konsultacja zasad – Łukasz Cyran

Redakcja – Patryk Blok

Skład i opracowanie graficzne – Marek Baranowski

Wydawca – Michał Herman



© 2022 Alderac Entertainment Group
2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052
Marka Ready Set Bet oraz powiązane z nią symbole są ™, ©, i ©
Alderac Entertainment Group, Inc. lub Johna D Claira.
Wszelkie prawa zastrzeżone. Wydrukowano w Chinach.



© 2023 Lucky Duck Games
ul. Zielińskiego 11
30-320 Kraków, Polska

W razie braków elementów lub pytań do zasad prosimy o kontakt: info@luckyduckgames.com