

Гонки единорогов — Упрощенный вариант

(v1.0)

Сокращенный список компонентов

- Игровое поле
- Фигурки единорогов (x6)
- Кольца-подставки для единорога (x6)
- Кубики ускорения (x2)
- Жетон первого игрока
- Читы:
 - I. Жетоны ставок на победителя (x6)
 - II. Жетоны поздней ставки на лидера (x6)
 - III. Жетоны коэффициентов (x6)
 - IV. Маркер гонки, счетчик раундов (x1)
 - V. Жетоны славы (маленькие x59)
 - VI. Жетоны золота и драгоценных камней (x124)
- Карты:
 - I. Карты гонки (x23)
 - II. Карты волшебства (x44)
 - III. Карты договоров (x6) – используйте 6 карт, которые дают 1 бонус славы за 1/2/3 место.



Это 6 карт договоров, используемых для скрытых ставок. Значение имеет только цвет.



Все, что нужно для игры

Подготовка

- Раздайте каждому игроку по 5 (маленьких) Жетонов славы, которые используются в качестве маркеров ставок. Дополнительный жетон славы добавляется в каждом раунде.

Раунд #	# кол. жетонов славы на одного игрока
1	5
2	6
3	7
4	8

- Назначьте цветные колечки-подставки единорогам так, как вам нравится. Разместите фигуры единорогов на шести гоночных трассах, подбирая цвет. Единорогам не нужна их карта (здесь нет системы «в ударе»).
- Выложите жетоны коэффициентов на шкалу коэффициентов - по цветам гоночной трассы, для удобства игры. Верхнюю позицию шкалы коэффициента занимает красный жетон, а нижнюю — фиолетовой жетон.
- Игроки начинают с нулевым количеством золота. Перед каждым игроком должно быть только 5 жетонов славы. У одного игрока будет ещё - жетон первого игрока (случайно).

Фаза 1, раунда => Раздача жетонов и карт

- a) Раздайте # волшебных карт рубашкой вверх каждому игроку, в зависимости от # игроков. Игроки могут посмотреть на свои карты.

# игроков	# кол. карт, каждому игроку
2	7
3	5
4	5
5	4
6	4

- b) Положите все 6 жетонов ставки на победителя в чашу. Один игрок держит чашу над головой (или под столом) и случайным образом вытягивает и раздает по 1 жетону каждому игроку.
- c) Положите все 6 жетонов поздней ставки в чашу. Один игрок держит чашу над головой (или под столом) и случайным образом вытягивает и раздает по 1 жетону каждому игроку.
- d) Один игрок перетасовывает все 6 карт договоров и раздает по 1 карте рубашкой вверх каждому игроку. Игроки смотрят на свою карточку, чтобы определить **цвет** выигрыша, а затем кладут ее лицевой стороной вниз рядом со своим жетоном ставки на победителя и жетоном поздней ставки на лидера, перед своей игровой зоной.

Фаза 2, раунда => Действие игрока (планирование)

- a) Начиная с 1-го игрока и двигаясь по часовой стрелке, игроки по очереди кладут волшебные карты лицевой стороной вниз под 6-ть фигурок единорога. Игроки распределяют карты между 6 единорогами так, как им нравится. Игроки выкладывают **все** свои карты до того, как начнет следующий игрок.
- b) Начиная с последнего игрока и двигаясь против часовой стрелки, игроки по очереди ставят жетоны Славы, размещая их рядом с 3-мя местами для ставок (победитель, открытая и скрытая) в своей игровой зоне. Игроки распределяют жетоны по этим 3 локациям так, как им нравится. Игроки размещают **все** свои жетоны Славы, перед тем как начнет следующий игрок.



Пример ставки в 1 раунде (Победитель=3, Открытая=1, Скрытая=1)

- c) Игроки раскрывают свою скрытую карточку Договора, переворачивая её. Приготовьтесь к гонке.

Фаза 3, раунда => Гонка

- Общий ход гонки не изменился.
 - 1) Раскройте все карты волшебные.
 - 2) Перемешайте колоду гонки.
 - 3) Гонка:
 - a) Вскройте карту гонки/перемещения.
 - b) Бросьте кубики ускорения.
 - c) Проверьте финиш.
- Остановите гонку после того, как будет известно 3-е место.
- Если один и тот же цвет выпадает дважды на кубиках, единорог на дорожке этого цвета перемещается на 2 ячейки вперед.
- Если выпадает цвет для единорога, который закончил гонку в предыдущий ход, бросьте кубик повторно.

Фаза 4, раунда => Выплата (результат)

- Коэффициенты выплат определяются позицией и типом ставки (победитель, открытая и скрытая). Размер ставки определяется количеством жетонов Славы, размещенных рядом с определенным типом ставки.

Место	на Победителя	Открытая	Скрытая
1	[ставка × коэфф.]	[ставка × 2]	[ставка × 3]
2		[ставка × 2]	[ставка × 2]
3		[ставка × 2]	[ставка × 1]

- Выплаты производятся золотом, а не жетонами славы. Жетоны славы используются только в качестве маркеров для ставок.
- За проигрыш ставки у игрока ничего не отнимается.
- Никакого налога на славу.

Подготовка к следующему раунду

- а) Сбросьте шкалу коэффициентов. Выложите жетоны коэффициентов на шкалу коэффициентов - по цветам гоночной трассы, для удобства игры. Верхнюю позицию шкалы коэффициента занимает красный жетон, а нижнюю — фиолетовой жетон.
- б) Игроки возвращают свою скрытую карту договора и жетоны ставок. В зонах игроков должны быть только их жетоны Золота и жетоны Славы.
- в) Дайте каждому игроку по одному дополнительному жетону славы.

Раунд #	# кол. жетонов славы на одного игрока
1	5
2	6
3	7
4	8

- д) Передайте жетон первого игрока следующему игроку по часовой стрелке.

Завершение игры

- Базовая игра проводится - 4 раунда. Этот вариант проводится быстрее, и для вашего стола может подойти большее количество раундов. Просто добавляйте дополнительный жетон славы в каждом раунде, чтобы продолжить игру.
- Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество золота. Победа делится при - ничьей.