

• JOHN D CLAIR •

# 賽馬大亨

READY SET  
BET™



45-60'



2至9人



10歲或以上

遊戲說明書



JOHN D CLAIR

# 賽馬大亨

恍如真實賽馬，感受下注和獲發派彩的緊張刺激，讓你化身為賽馬大亨！

你打算提前下注來鎖定最佳賠率，還是準備觀望賽事進展，並在最後一刻才出手下注呢？在《賽馬大亨》這款模擬賽馬實況的遊戲裡，一切選擇都由你來決定！

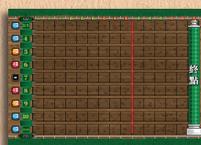
## 遊戲概覽

《賽馬大亨》以四場賽馬為一局遊戲，玩家會在每場賽事進行期間下注，並在賽後結算投注結果。玩家不僅可贏取貴賓獎勵，還可以通過在特別彩池中下注來增加遊戲體驗。經過四場賽事之後，贏得最多彩金的玩家獲勝！

## 遊戲配件



1張  
投注版圖



1張  
賽道版圖



2枚  
骰子



9枚  
馬匹棋子



6枚  
獨贏、位置、  
前三名標記



40枚  
玩家投注標記  
(共有八種顏色)



12枚  
獎勵投注標記



28張  
特定主題投注牌



5張  
特別彩池牌



32張  
貴賓牌



55枚  
1元籌碼



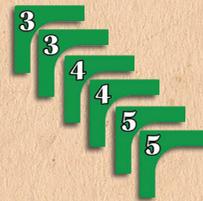
48枚  
5元籌碼



32枚  
25元籌碼



8枚  
100元籌碼



6枚  
主持人投注標記

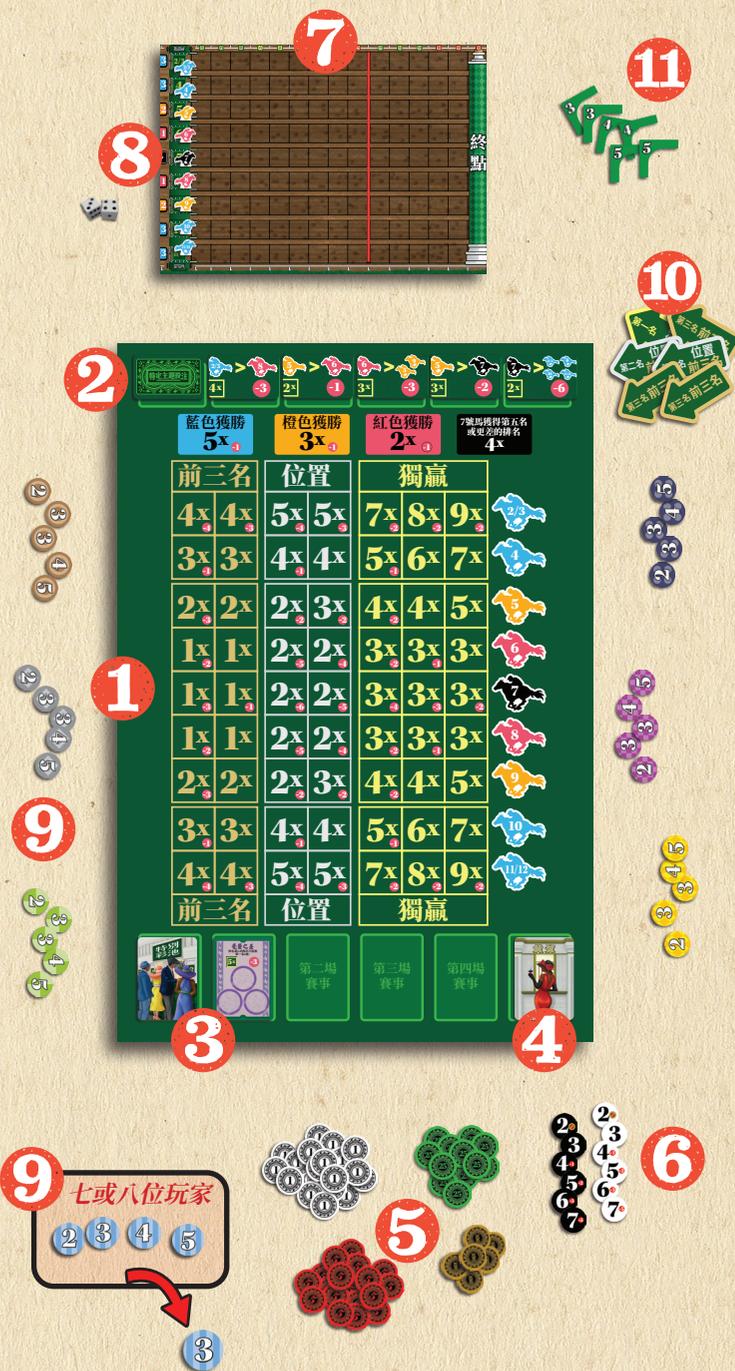
## 《賽馬大亨》手機應用程式

[alderac.com/ready-set-bet/](http://alderac.com/ready-set-bet/)

除了使用盒中的遊戲配件，玩家還可使用本遊戲的手機應用程式來進行遊戲。手機應用程式可代替主持人，使投擲骰子、馬匹移動和賽事報導自動化。請到訪上面的網址，以獲得手機應用程式的下載選項。

## 遊戲設置

- 1 將**投注版圖**放在桌面中央。
- 2 洗勻**特定主題投注牌**並疊好，然後面朝下放在投注版圖頂部的「特定主題投注」區上，接著抽出牌庫頂的5張牌，將它們面朝上放在牌庫右邊的空格上。
- 3 洗勻**特別彩池牌**並疊好，然後面朝下放在投注版圖左下角的「特別彩池」區上，接著抽出牌庫頂的那張牌，將它面朝上放在牌庫右邊的「第一場賽事」空格上。
- 4 洗勻**貴賓牌**並疊好，然後面朝下放在投注版圖右下角的「貴賓」區上。
- 5 將**籌碼**放在投注版圖旁，形成供應堆。  
註：在第一場賽事開始前，沒有玩家會獲派籌碼。不過，主持人或會在開始遊戲時獲得籌碼（請參閱第8頁的〈主持人投注之變體規則〉）。
- 6 將**獎勵投注標記**放在投注版圖旁邊。
- 7 推選一人擔任**主持人**，並將**賽道版圖**放在其前面，讓其負責進行賽事。除非使用第8頁所述的變體規則來遊玩，否則**主持人**並不參與投注，而是透過處理賽事的進行和報導來推進遊戲。
- 8 將**2枚骰子**和**9枚馬匹棋子**交給主持人，在賽道版圖左邊的綠色起跑閘放上與其號碼對應的馬匹棋子。
- 9 主持人以外的每位玩家拿取一組**5枚相同顏色的玩家投注標記**。如果有**七或八位非主持人的玩家**，每位玩家就要將其**3號標記**放回盒中。
- 10 將**6枚獨贏、位置、前三名標記**放在投注版圖旁邊。
- 11 如果主持人玩家除了執行賽馬外還希望下注，便須要拿取**6枚主持人投注標記**（請參閱第8頁所述的變體規則）。



你可以不使用特定主題投注牌、特別彩池牌和/或貴賓牌以簡化遊戲。

## 每場賽事流程概覽

- **進行賽馬** · 主持人開始賽事。
- **投注** · 玩家在賽事進行期間下注。
- **結算投注結果** · 賽事結束後，玩家結算各自的投注。
- **整理** · 處理所有牌並重置賽道。

## 進行賽馬

擔任**主持人**的玩家可以單純處理賽事的進行和報導來推進遊戲，或者也可以在賽前於投注版圖上下注來競逐彩金(請參閱第8頁的〈主持人投注變體規則〉)。如果使用手機應用程式來遊玩，賽事的進行就會自動化，那麼玩家就無須擔任主持人的角色。

主持人要喊道：「**開跑了!**」，以宣布賽事正式開始。

主持人同時投擲2枚骰子兼大聲公布擲出點數的總和，然後將有對應該總和數目號碼的馬匹棋子向右移動1格，如果另有**獎勵移動**也要一併處理。主持人繼續**明快**地擲骰、報數並移動馬匹，其他玩家則同時對賽事進行下注。



## 獎勵移動

起跑閘左邊顯示每匹馬的**獎勵移動**值，唯獨**7號馬**沒有此項獎勵。

當連續兩次擲骰都出現相同點數，就會觸發獎勵移動：紅色的**6號**和**8號**馬額外移動1格，橙色的**5號**和**9號**馬額外移動2格，藍色的**2/3號**、**4號**、**10號**和**11/12號**馬額外移動3格。

至於**2/3號**和**11/12號**馬，只要主持人連續兩次擲骰的點數總和是以上各數字對的其中一個數字，就會觸發獎勵移動。舉例來說，如果第一次擲骰的點數總和是3，而緊接下來的擲骰點數總和是2或3時，就會觸發獎勵移動。

第三次連續擲骰的點數總和都相同**並不會**觸發獎勵移動。承接上面的例子，如果第三次擲骰的結果也是2或3，則不會觸發獎勵移動，因此**2/3號**馬只會按正常情況向右移動1格。

然而，如果在第四次擲骰也是得出2或3，那就會觸發新的獎勵移動，因為第三次和第四次擲骰給視為一組新的、單獨的連續投擲。



## 主持人

除了投擲骰子、宣布擲骰結果、移動賽道上的馬匹棋子外，**主持人**還應該代入真實賽馬評述員的角色，進行明快、緊湊的擲骰和報導，並不時加上「領頭位置出現變動」、「有馬匹嘗試突圍領放」、「有馬匹遠遠落後」，還有大喊出獎勵移動使賽事出現變化等精彩評述，從而營造出觀看實況賽馬的刺激氣氛。

主持人還有以下責任：

- 確保在擲出一對1時喊出「**蛇眼!**」和在擲出一對6時喊出「**柵車!**」，因為這兩個擲骰結果會給持有某些**貴賓牌**的玩家獲得獎勵。此外，主持人也要清楚公布每次的擲骰結果，以便玩家可以追尋其他貴賓牌的蹤跡。
- 每當有馬匹越過賽道版圖上的**紅線**，主持人必須提醒玩家快要「**截止投注!**」。當有**第三匹**馬越過**紅線**，主持人就要馬上清楚大喊：「**截止投注!**」，而玩家也即時不得再下注。

## 賽事結束

一旦有馬匹到達終點線(賽道上第15個格子)，賽事就會**立即完結**。同時，投注版圖上不得再放置更多的投注標記。所有馬匹都應該留在賽事結束時的位置以便結算投注結果。主持人在投注版圖上用**獨贏**、**位置**、**前三名標記**來標示對應的馬匹(第6頁有詳細解說)。

## 投注

每位非主持人玩家都有一組編號為2、3、3、4和5的投注標記用來在每場賽馬中下注（在七或八人遊戲時，每位非主持人玩家須在遊戲開始前交回一枚3號投注標記）。

賽事進行期間——在喊出「截止投注！」或有馬匹到達終點線之前——玩家可以將1枚投注標記放置在投注版圖上任何未被佔用的下注區上。玩家不須輪流下注，下注時機完全由玩家自行決定，先到先得。一旦在下注區放上投注標記，該標記就不能被移動或拿掉。

紫色玩家不得將標記放置在已被別人佔用的下注區上。



紫色玩家不得在同一個下注區放置多枚標記。



紫色玩家可以在3個不同的空置下注區各放上1枚標記，以博取2/3號馬的獨贏彩金。



## 結算投注結果

賽事完畢時，所有玩家都會因其下注的輸贏而贏得彩金或輸掉注碼。

贏得彩金的玩家首先從投注版圖上收回其標記，並從供應堆中拿取相應於彩金金額的籌碼，然後到輸掉注碼的玩家收回標記，並將相應於輸掉的金額的籌碼放回供應堆。所有玩家可以同時進行結算。

彩金金額以獲勝的投注標記面值乘以其所在格子所示的賠率（即「X」左方的數字）而得出。

至於輸掉的投注，玩家不須理會其投注標記的面值為何，只須將下注區上紅圈所示虧本金額的同等面值籌碼放回供應堆便可。如果下注區上沒有紅圈，則玩家不用向供應堆支付任何籌碼。如果玩家失去了所有籌碼，就不用再向供應堆支付籌碼，也不會因此而欠債。

紫色玩家收回其5號投注標記。  
如果2/3號馬獲勝：紫色玩家就從供應堆拿取45元(9 x 5)。  
如果2/3號馬輸了：按照紅圈所示的「-2」，向供應堆支付2元籌碼。



### 給新手玩家的提示：

在前三名、位置和獨贏的賠率列中，愈是位於右邊的格子愈提供更好的賠率，而輸掉投注時的賠本金額/機會也較小。

前三名		位置		獨贏			
4x	4x	5x	5x	7x	8x	9x	
3x	3x	4x	4x	5x	6x	7x	
2x	2x	2x	3x	4x	4x	5x	

## 就獨贏、位置、前三名作投注

玩家可以就賽事結果的獨贏、位置、前三名作投注。在投注版圖上，每一橫行對應不同的馬匹編號，每一縱列則對應獨贏、位置或前三名的派彩和虧本賠率：

- **獨贏**是投注一匹馬將獲得**第一名**。每匹馬都有三個**獨贏**下注區，各有不同的派彩和虧本賠率。
- **位置**是投注一匹馬將獲得**前二名之一**。每匹馬都有兩個**位置**下注區，各有不同的派彩和虧本賠率。
- **前三名**是投注一匹馬將以**三甲名次**完成賽事。每匹馬都有兩個**前三名**下注區，各有不同的派彩和虧本賠率。

由此可知，以**第一名**完成賽事的馬匹皆符合**獨贏、位置和前三名**的資格，因此對該馬匹作獨贏、位置、前三名下注的所有玩家都會獲得彩金。至於位列**第二名**或與**第二名並列**的馬匹，則都符合**位置和前三名的資格**。

如果有多於兩匹馬並列第二名，它們全部都當為以第二和第三名完成賽事，而落後於它們的馬匹皆**不被列入前三名**。同理，所有位列**第三名**或與**第三名並列**的馬匹都符合**前三名的資格**，因此對該些馬匹作前三名投注的玩家皆會獲得彩金。



使用**6枚獨贏、位置、前三名**標記來幫助記錄賽果，以便結算派彩（第二名的標記位於第三名的標記背面）。

## 就馬匹顏色投注



投注版圖有以上四個下注區。

左邊的三個下注區：如果由相應顏色的馬匹獲得第一名，就會向贏出的投注派發彩金。

右邊的下注區：當**7號馬**在賽事結束時**位列第五名或處於更差的位置**（即是有至少四匹馬排在7號馬前面），就會向有對此條件下注的玩家派發彩金。

一如慣例，以上每個下注區都只允許放置**1枚投注標記**。

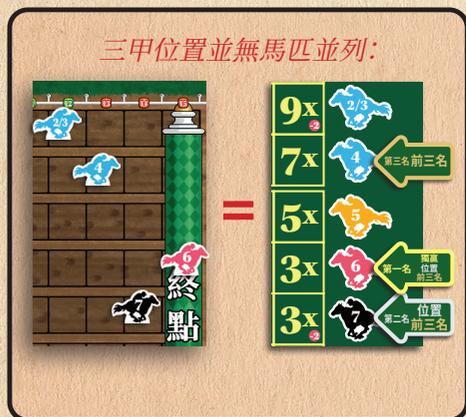
## 特定主題投注



在每場賽馬，投注版圖的頂部將放置**5張面朝上的特定主題投注牌**，它們各自都作為一個額外的下注區。一如慣例，每張投注牌都只允許放置**1枚投注標記**。這些牌都有特定的投注主題，例如，投注指定馬匹在賽事結束時排名高於另一馬匹或領先一群同顏色的馬匹。如果受注的馬匹在賽事結束時與其他馬匹並列，則相關的投注皆被視為輸掉。

在完成結算投注結果後，必須換上**5張新的特定主題投注牌**，以確保四場賽馬都有不同的特定主題供玩家下注。

以上圖為例，左邊第一張面朝上卡牌的投注主題是**2/3號馬**在賽事結束時會比**8號馬**有更好的排名；第二張的投注主題是**7號馬**會領先**全部四匹藍色馬**（2/3號、4號、10號和11/12號）。



## 特別彩池投注



5張特別彩池牌各有三個下注區，每位玩家**不得**在同一張特別彩池牌上放置超過1枚投注標記。

設置第一場賽事時，將1張特別彩池牌面朝上放置在投注版圖底部的對應位置。在結算完每場賽馬的投注結果後，就要從特別彩池牌庫頂抽一張牌，並將它面朝上放置在上一張牌右邊的方格上，從而為下一場賽事添加新投注玩法。到第四場賽事開始時，投注版圖底部應該總共有4張面朝上的特別彩池牌。

- **不相上下**：請謹記，如果馬匹並列第二名，它們也被視為並列第三名。

## 整理

對於第一至第三場賽事，在所有玩家結算投注結果之後，就要進行以下整理：

- 更換5張**特定主題投注牌**（請參閱第6頁的〈特定主題投注〉）。
- 翻開1張新的**特別彩池牌**（請參閱本頁的〈特別彩池投注〉）。
- 向每位玩家派發**2張貴賓牌**，讓玩家自行選擇保留其中一張（請參閱本頁的〈貴賓牌〉）。
- 將馬匹棋子重新放回**賽道版圖**左邊的起跑閘。

## 貴賓牌



設置遊戲時，將**32張貴賓牌**洗勻並放置在投注版圖上。在**第一場賽事**結算完所有投注結果後，每位玩家會獲發2張面朝下的貴賓牌，玩家查看後自行選擇保留其中一張，而另一張則要放到共用的棄牌堆中。

各玩家將保留下來的貴賓牌面朝上放在自己前面，在餘下的遊戲中，他們都能享有自己那張貴賓牌的增益效果。

在第二和第三場賽事結束及結算投注結果後也要重複以上步驟。換言之，玩家到第三場賽事時應該持有2張貴賓牌，而到第四場時則會有3張。新加入的貴賓牌要放在前一張的右邊，以顯示玩家獲得它們的次序。玩家在每場賽事都享有自己所有貴賓牌的增益效果。當貴賓牌庫用光，將其棄牌堆的牌洗勻疊好以形成新牌庫。

有些貴賓牌讓玩家能夠違反某些遊戲規則，例如，在另一位玩家的投注標記上放置指定的投注標記，或者在三匹馬已越過紅線之後仍可以下注。假如貴賓牌的指示與正常遊戲規則發生衝突，皆以貴賓牌的指示為準。

- **免費籌碼**：打出這張牌以獲得一次性派彩，之後玩家仍保留這張牌在自己前面。
- **快押投注**：可以用於相應編號的獎勵投注標記上。

## 獎勵投注標記



有些**貴賓牌**讓玩家獲得黑色或白色的**獎勵投注標記**，在餘下的遊戲中，這些玩家就可以將它們加入自己的普通投注標記中使用，而該張貴賓牌也要保持面朝上放置，以便各人得知這些獎勵投注標記屬於哪一位玩家。

獎勵投注標記上有一大數目字，其用途與玩家投注標記號碼的用途完全一樣，即是在投注獲勝時用來與賠率相乘的數目。獎勵投注標記大多帶有一個包含數字的紅圈，如果使用這些標記投注且輸掉，該下注玩家除了要支付等同於下注區上紅圈數字的籌碼外，**還要**就其押下的獎勵投注標記所示的紅圈數字支付相應的籌碼。

面值為2的獎勵投注標記上有一個特殊符號 $\text{Ⓢ}$ ，它會使這些獎勵投注標記所在的下注區的虧本值失效，換言之，若玩家使用了這類標記下注且輸掉，是不須向供應堆支付任何籌碼的。

## 遊戲結束

當第四場賽事完結且所有投注結果都已結算完畢，所有玩家隨即清點手上的籌碼，當中擁有最高金額的玩家就是贏家。如果最高金額遇平手，則該些玩家共享勝利。

## 主持人投注之變體規則

(適用於二至九人遊戲)



如果主持人也想參與投注，就必須在每場賽馬開始之前拿取**6枚主持人投注標記**，並選擇將它們各自放在投注版圖上六個不同下注區(包括特定主題投注牌和特別彩池牌)的左上角位置，以免遮蓋這些下注區所顯示的數字。

這些下注區仍被視為空置，當賽事開始，其他玩家可以照常將投注標記放置其上。

當賽事完結，主持人注碼的結算方式與一般玩家的投注結果結算方式完全相同。

遊戲開始時，主持人會獲得18元籌碼。遊戲期間，主持人並不會抽取任何**貴賓牌**。

## 手機應用程式之變體規則

(適用於二至八人遊戲)

如果使用手機應用程式來代為進行賽馬，**遊戲就不需要主持人**(請參閱第2頁)。

## 主持人輪換之變體規則

(適用於二至八人遊戲)

這項變體規則讓每場賽馬可能由不同的玩家擔任主持人。

首先隨機決定第一位主持人玩家，該玩家須要使用6枚主持人投注標記(請參閱本頁的〈主持人投注之變體規則〉)。在每場賽事結束後，當前的主持人玩家可以選擇繼續擔任下一場賽馬的主持人。如果希望輪換，當前主持人左邊的第一位玩家就有權選擇成為主持人，若受到拒絕，就由順時針方向的下一位玩家有權選擇，如此類推，直到有人願意擔任主持人為止。

假如最終無人應允，當前主持人左邊的第一位玩家就會**強制**成為主持人。

成為主持人的玩家不得在該場賽事中使用自己的**貴賓牌**。不過在該場賽事的投注結果結算完畢後，該主持人也會與其他玩家一樣照常抽取並選擇1張貴賓牌，以便在接下來的賽事中使用(例外情況：如果主持人玩家選擇保留的是免費籌碼牌，就必須立即結算其效果)。

作為對無法使用貴賓牌的補償，第二場賽事主持人的玩家會從供應堆獲得3元籌碼，第三場賽事的主持人會獲得6元，而第四場的主持人則獲得9元。這些補償在每場賽事開始之前派發。

## 謹對以下遊戲測試者致以衷心感謝：

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 Kutan, 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

## 工作人員

英文版本

遊戲設計 - John D Clair

項目總監 - Nicolas Bongiu

生產 - David Lepore,

Adelheid Zimmerman

開發負責人、規則撰寫 - Kirk W Buckendorf

平面設計 - Kirk W Buckendorf

規則編輯 - Andre Chautard

插畫 - Athena Cagle &

Kirk W Buckendorf

中文版本

翻譯 - 陸離

主編 - Nep. L

美術 - Shum,

Machai

校對 - 呂伊恩



©2022 Alderac Entertainment Group

Ready Set Bet and all related marks are

™, ©, and ® Alderac Entertainment Group, Inc. or John D Clair.

2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052

All rights reserved. Printed in China.



栢龍玩具有限公司  
Broadway Toys Limited

http://www.broadwaygames.com.hk

domestic@longshore.com.hk

Tel: +852 23631998

© 2023 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。