

# Long Shot

Long Shot is een opwindend paardenrenspel waarin spelers op paarden wedden, paarden kopen en manipuleren gedurende een race rond het parcours.

Doel van Long Shot is meer geld te hebben dan elke andere speler op het eind van de race.

3-8 spelers - leeftijd 10+ - 45 tot 60 minuten

## **Inhoud**

Long Shot-spelbord

10 plasticen paarden (in 3 kleuren)

10 "Horse Cards"-kaarten

104 "Long Shot"-kaarten

papier geld

70 wedfiches

8 "reroll"-fiches

2 dobbelstenen (1 groene 6-zijdige bewegingsdobbelsteen en 1 10-zijdige paardendobbelsteen)

## **Long Shot-kaarten**

linksboven (eventueel) "Winner's Circle"-icoontje ; in het midden : type kaart (geld)

er zijn bewegingskaarten, steelkaarten en kaarten die enkel op 1 paard slaan

## **Horse Cards**

rechtsboven : prijs van het paard

linksmidden : paardeneigenschappen (horse features)

linksonder : kansen

rechtsonder : bewegingsstrook (movement bar)

## **Spelbord**

donkerbruin : "No bets"-zone : tenzij anders vermeld kunnen spelers niet wedden op paarden in deze zone

naast de start/finish : "Winner's Circle" waar de aangekomen paarden geplaatst worden

tegenover de start/finish : trek- en aflegruimte voor de "Long Shot"-kaarten

## **Voorbereiding**

Kies een speler als bankier/bookmaker.

De bankier/bookmaker speelt en wedt zoals de andere spelers, behalve dat hij ook alle bank- en wedtransacties behandelt ... kies dus een eerlijke speler !

Zet alle paarden achter de startlijn en stapel de wedchips en het geld naast het spelbord.

Plaats alle paardenkaarten naast elkaar open naast het spelbord.

Elke speler begint het spel met \$ 25 (3 x \$ 5, 1 x \$ 10), 3 willekeurig uitgedeelde "Long Shot"-kaarten en 1 bruine "Reroll"-fiche.

Plaats de rest van de "Long Shot"-kaarten verdekt in de hoek van het spelbord als aanvulstapel. Uitgespeelde kaarten worden daarnaast geplaatst.

Elke speler rolt de paardendobbelsteen (10-dobbelsteen) om te bepalen wie begint (hoogste begint). Na de beginspeler gaat men verder in wijzerzin.

## **Spelverloop**

- 1. Voer alle acties uit die van toepassing zijn volgens de "Horse features" van de paarden die de speler bezit.**
- 2. Gooi beide dobbelstenen en verplaats het overeenkomstige paard.**
- 3. Voer één actie uit (1 van de 4 hieronder vermeld).**
- 4. Trek een kaart.**
- 5. Geef de dobbelstenen door aan de volgende speler (wijzerzin)**

## Een speler mag één (en enkel één per beurt) van de volgende 4 acties uitvoeren :

- Speel 1 “Long Shot”-kaart en voer de actie uit die op de kaart staat.
- Koop een niet gekocht paard van de bank voor het bedrag vermeld in de rechterbovenhoek van de paardenkaart.
- Plaats een \$ 5- weddenschap op om het even welk paard dat niet in de “No bets”-zone staat. Spelers mogen maar \$ 5 wedden per beurt.
- Leg 2 kaarten af (tekstacties niet uitvoeren) en krijg \$ 5 van de bank. Er mogen slechts 2 kaarten afgelegd worden per beurt op deze manier.

## Spelverloop in detail

### 1. Horse Features (Paardeneigenschappen)

Een speler begint zijn beurt door alle paardeneigenschappen toe te passen die van toepassing zijn van de paarden die hij bezit.

### 2. Dobbelstenen gooien

De speler verplaatst het paard, aangegeven door de paardendobbelsteen, het aantal vakjes vooruit, aangegeven door de bewegingsdobbelsteen. Het paard, aangegeven door de paardendobbelsteen, gaat vooruit, onafhankelijk van wie het bezit. Als een paard, aangegeven door de paardendobbelsteen, al aangekomen is, moet de dobbelsteen opnieuw gegooid worden tot er een paard gegooid wordt dat nog niet is aangekomen.

*Voorbeeld : Michelle rolt een “7” op de paardendobbelsteen en een “3” op de bewegingsdobbelsteen. Ze beweegt paard # 7 3 velden vooruit, om het even of ze het paard wel of niet bezit.*

Daarbovenop mag de speler die aan de beurt is ALLE PAARDEN DIE HIJ BEZIT die het paardnummer dat net gegooid werd in de “movement bar” staan hebben ook het aantal velden verplaatsen als aangegeven door de bewegingsdobbelsteen. De “movement bar” staat onderaan de paardenkaarten. Spelers mogen paarden die ze bezitten ALLEEN IN HUN EIGEN BEURT op die manier verplaatsen.

*Voorbeeld : Gary gooit een “6” op de paardendobbelsteen en een “1” op de bewegingsdobbelsteen. Hij verplaatst paard # 6 (Six Gun) 1 veld op de racebaan. Hij bezit “Last Chance (7) en”Sure Lee” (5). “Sure Lee” heeft een “6” in zijn “movement bar”. Gary mag ook “Sure Lee” 1 veld (zoals aangegeven op de bewegingsdobbelsteen) vooruitplaatsen. Spelers mogen meer dan 1 paard verplaatsen op die manier als ze het nummer dat net gegooid werd staan hebben in hun “movement bar”.*

**Als een “0” gegooid wordt op de bewegingsdobbelsteen (alleen tijdens de oorspronkelijke worp van de speler) , dan wordt het paard, aangegeven door de paardendobbelsteen, niet verplaatst. In plaats daarvan mag de speler die net gooide een willekeurige kaart stelen van de bezitter van het paard, aangegeven door de paardendobbelsteen (als die minstens 1 kaart heeft).**

**Als het paard, aangegeven door de paardendobbelsteen, nog geen bezitter heeft (dus in bezit is van de bank), dan mag de speler aan beurt een kaart trekken van de trekstapel. Er verplaatsen geen paarden als een “0” gegooid werd op de bewegingsdobbelsteen. Paarden die het gegooid paardnummer in hun “movement bar” staan hebben gaan dus ook niet vooruit.**

### 3. Actie uitvoeren

a) speel een “Long Shot”-kaart

Bij het spelen van een “Long Shot”-kaart voer je uit wat in de tekst staat. Kaarten die weddenschappen toelaten op paarden, onafhankelijk van waar ze zich bevinden op de racebaan, mogen nog gespeeld worden zolang het paard in kwestie niet aangekomen is.

b) koop een paard dat nog niet in bezit is

Als je een paard dat nog niet verkocht is koopt van de bank, dan moet je het volledig bedrag (rechts bovenaan op de kaart) betalen. Prijzen van de paardenkaarten komen overeen met het aantal bewegingsnummers in de “movement bar”. Hoe meer bewegingsnummers, hoe duurder het paard.

c) wedden op een paard

Als je \$ 5 wedt op een paard, leg dan \$ 5 voor je en plaats een wedchip met hte overeenkomstige paardnummer erbovenop.

*(zie foto) de speler wedt op paard # 10 dat hij niet bezit*

Je mag op dezelfde manier wedden op een van je eigen paarden. In plaats van een wedchip te gebruiken schuif je nu het wedgeld onder de paardenkaart van het paard waarop je wil wedden.

*(zie foto) De speler wedt op zijn paard # 5*

Je mag niet meer dan \$ 5 wedden per keer.

Weddenschappen mogen “opstapelen” op paarden. (je mag dus in een volgende beurt opnieuw wedden op eenzelfde paard).

Eenmaal een paard in de “No bets”-zone is mogen spelers geen \$ 5 –weddenschappen meer afsluiten op dat paard. Spelers mogen wel nog steeds op andere paarden wedden. Daarbovenop mag op een paard dat zich in de “No bets”-zone bevond maar er terug uit gaat, weer gewed worden.

#### **4. Een kaart trekken**

Als alle kaarten van de trekstapel opgebruikt zijn voor het einde van het spel, dan vervalt deze fase : er wordt geen kaart meer getrokken.

<b>Een speler mag ook passen in zijn beurt en geen actie uitvoeren.</b>
---

### **Speleinde**

Het spel eindigt onmiddellijk nadat het 3de paard over de finishlijn gaat. Alle spelers leggen hun overblijvende kaarten af en verwijderen de weddenschappen ( geven het geld af aan de bank) op de paarden die niet aangekomen zijn. Paarden die niet bij de eerste 3 eindigen verdienen geen geld en worden teruggegeven aan de bank. Er mogen geen kaarten meer gespeeld worden en de beurt van de speler aan zet wordt afgebroken. Spelers houden hun handgeld (geld dat niet op paarden is ingezet). Plaats de winnende paarden in de “Winner’s circle” als ze de finish overschrijden.

#### **Verdiensten van de paarden**

- 1ste plaats ontvangt \$ 100 cash van de bank
- 2de plaats krijgt \$ 75 cash van de bank
- 3de plaats ontvangt \$ 50 cash van de bank

#### **Winsten op de weddenschappen**

Er zijn 3 soorten kansen voor elk paard die je terugvindt onderaan links op de paardenkaart. De “win”-kans (blauw) dient om uitbetaling te bepalen als het paard 1ste eindigde, de “place”-kans (rood) als het paard 2de eindigde en de “show”-kans (wit) als het paard 3de eindigde. Als spelers gewed hebben op paarden die de aankomstlijn overschreden hebben, dan ontvangen ze hun wedbedrag vermenigvuldigd met de kans (volgens welke het paard is aangekomen).

Eerst wordt het wedbedrag betaald aan de bank, daarna wordt de opbrengst uitbetaald aan de speler.

Doe dit weddenschap per weddenschap om verwarring te vermijden.

*Voorbeeld : Als Craig \$ 15 gewed heeft op “Slow Jenn” (4) en dit paard eindigde 2de, dan verdient Craig \$ 90 (d.i. zijn \$ 15 vermenigvuldigd met de 2de plaats-kans (6-1) van “Slow Jenn”).*

Alle weddenschappen op paarden die de finish niet overschreden hebben (dat zijn er 7) worden aan de bank gegeven. Op deze weddenschappen worden geen opbrengsten uitgekeerd. Daarna tellen de spelers hun opbrengsten samen met hun overgebleven handgeld om hun totaal te bepalen. Paarden in bezit zijn niets waard. De speler met het meeste geld is de winnaar.

#### **“Reroll”-fiche**

Op elk moment van het spel mag een speler zijn “reroll”-fiche inwisselen om 1 van de 2 dobbelstenen opnieuw te gooien onmiddellijk na de oorspronkelijke worp. Een speler moet beslissen of hij zijn “reroll”-fiche vooraleer spelers andere kaarten gebruiken in verband met de worp.

*Voorbeeld : Als een speler een “7” gooit op de paardendobbelsteen en een “1” op de beweegdobbelsteen en tevreden is met die worp, dan kan een “Lucky Numba 7”-kaart gespeeld worden. Als de speler daarentegen zijn “Reroll”-fiche inwisselt om de paardendobbelsteen opnieuw te gooien en dan een “4” gooit, dan kan een “Lucky Numba 4”-kaart gespeeld worden. De “Lucky Numba 7”-kaart kan dan niet gespeeld worden.*

*De nieuwe dobbelsteenworp, samen met de andere onveranderde dobbelsteen, wordt de nieuwe dobbeluitslag. Bewegingen van paarden volgen zoals gewoonlijk. Als een speler zijn “reroll”-fiche gebruikt heeft, wordt het verwijderd. Spelers mogen hun “reroll”-fiche niet combineren met een “Long Shot”-kaart. Niet-gebruikte “reroll”-fiches zijn niets waard op het einde van het spel.*

## **Verduidelijking van de regels**

“Long Shot”-kaarten hebben voorrang op de spelregels in de meeste gevallen. Toch zijn er enkele gevallen waarin een spelregel voorrang krijgt op een kaartactie :

- Sommige kaarten laten spelers toe op paarden te wedden in de “No bets”-zone of paarden over de finish te brengen. In alle gevallen schrijft de kaarttekst de spelers voor wat toegelaten is.
- Spelers mogen geen weddenschappen plaatsen op een paard dat de race beëindigd heeft, zelfs als ze een kaart spelen waarin de tekst dat toelaat.
- Van zodra 1 paard de race beëindigd heeft is er niet langer een “lead horse” (een paard aan de leiding) of een “lead space”. Alle “Long Shot”-kaarten die verwijzen naar “lead horse”, “lead space” of “in the lead” (kaarten uitgerust met een “Winner’s Circle”-icoontje) zijn niet meer geldig. en mogen dus niet meer gebruikt worden. Deze kaarten mogen wel afgelegd worden met andere kaarten om \$ 5 te verdienen als actie. Ook de paardenkaarten zoals “Wonder Bred” (1) en “Hangin’ 10” (10) wiens paardeneigenschappen het woord “lead” bevatten kunnen niet meer gebruikt worden als een paard de finish bereikt heeft.
- Eens een paard de race beëindigd heeft, mag het niet meer bewogen worden. Daarbovenop zijn weddenschappen (inbegrepen die toegelaten door kaarten) niet meer toegelaten op dat paard.
- Als een worp ervoor zorgt dat 2 paarden tegelijkertijd de race beëindigen, dan wordt eerst het paard dat gegooid werd op de paardendobbelsteen (oorspronkelijke worp) verplaatst, daarna eindigen paarden van die speler met dat nummer in de “movement bar”. Als op die manier meerdere paarden tegelijk finishen mag de bezitter bepalen in welke volgorde ze toekomen.

## **Eindscorevoorbeeld**

Brad bezit “Last Chance” (7), “Slow Jenn” (4) en “Eight’s Enough” (8). Hij plaatste een \$ 10-weddenschap op “Slow Jenn” (zijn paard) en ook een \$ 15-weddenschap op “Nine Lives” (9), een \$ 5-weddenschap op “Wonder Bred” (1) en een \$ 5-weddenschap op “Sure Lee” (5).

De race eindigt met :

- WIN (1ste) : “Last Chance” (7)
- PLACE (2de) : “Slow Jenn” (4)
- SHOW (3de) : “Sure Lee” (5)
  
- Brad ontvangt \$ 0 voor “Eight’s Enough” (8) die hij bezit omdat het niet bij de eerste 3 eindigde.
- Brad ontvangt \$ 135 voor “Slow Jenn”. Hij krijgt \$ 75 omdat hij dat paard bezit en het 2de eindigde. Daarbovenop had hij er een \$ 10-weddenschap op en de kans voor “Slow Jenn” om 2de te eindigen zijn 6 : 1. Brads \$ 10-weddenschap wordt vermenigvuldigd met 6. \$ 60 + \$ 75 = \$ 135.
- Brad ontvangt \$ 0 voor weddenschappen, geplaatst op paard # 9. Zijn \$ 15-weddenschap wordt aan de bank gegeven.
- Brad ontvangt \$ 20 voor weddenschappen, geplaatst op “Sure Lee” (5). Zijn \$5-weddenschap wordt vermenigvuldigd met de kans voor “Sure Lee” om 3de te eindigen (4 : 1).

Brads totale opbrengst : \$ 155.