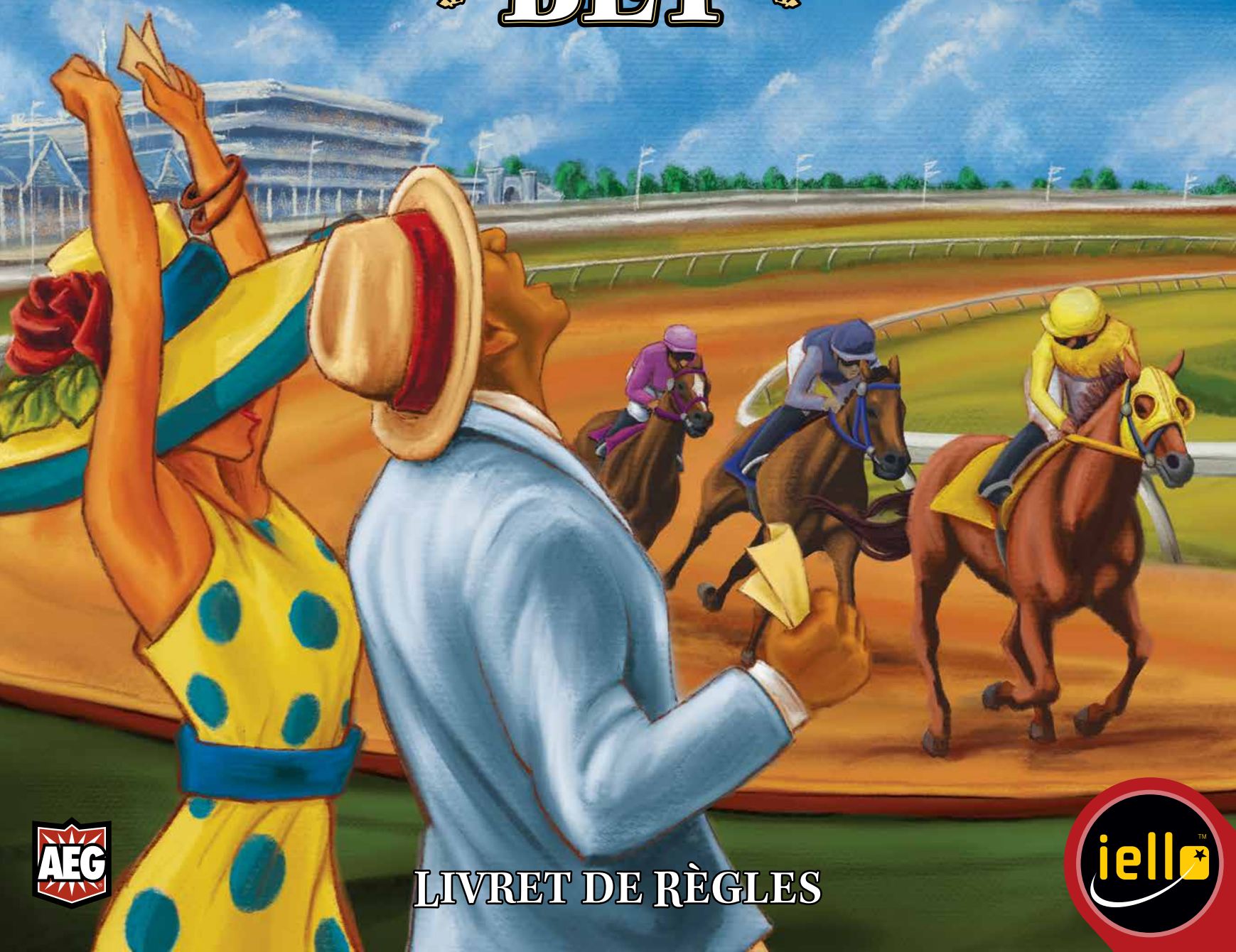


2-9
10+
45-60

• JOHN D. CLAIR •

READY SET BET™



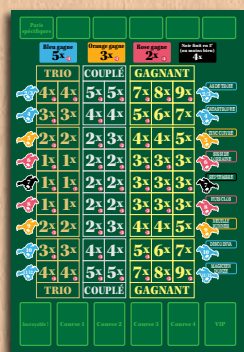
LIVRET DE RÈGLES



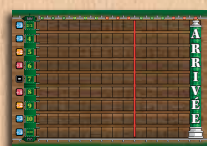
Bienvenue sur le champ de courses !

Quel genre de parieur êtes-vous ? Celui qui fonce tête baissée vers les chevaux aux meilleures cotes ou celui qui attend les dernières secondes pour tout miser ? À vous de définir votre stratégie dans ce jeu de paris hippiques en temps réel !

Matériel



1 plateau des paris



1 plateau Champ de courses



2 dés



9 pions Cheval



6 jetons Gagnant, Couplé, Trio



40 jetons Pari (de 8 couleurs différentes, 1 par joueur actif)



12 jetons Pari Bonus



28 cartes Pari spécifique



5 cartes Incroyable !



32 cartes VIP



55 jetons 1 €



48 jetons 5 €



32 jetons 25 €



8 jetons 100 €



6 jetons Pari du speaker

Noms des chevaux

Nous vous encourageons à utiliser les noms des chevaux pendant vos parties :

- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| 2/3 : As de Troie | 8 : Huis Clos |
| 4 : Catastrophe | 9 : Neully Runner |
| 5 : Zinc cuivré | 10 : Disco Diva |
| 6 : Sissi de Lorraine | 11/12 : Magicien d'Onze |
| 7 : Septembre | |

Retrouvez l'application Ready Set Bet sur : iello.fr/jeux/ready-set-bet

Tout ce dont vous avez besoin pour jouer à Ready Set Bet se trouve déjà dans la boîte. Désignez l'un ou l'une d'entre vous, qui sera le ou la speaker. Alternativement, vous pouvez utiliser l'application, qui gèrera les lancers de dés et l'avancée des chevaux et commentera la course à la place du speaker. Consultez le lien ci-dessus pour télécharger la version adaptée à votre appareil !

Remarque : Le terme « joueur », dans ces règles, fait référence également aux joueuses.

Mise en place

Pour une partie moins complexe, vous pouvez laisser de côté les cartes *Pari spécifique*, les cartes *Incredible !* et/ou les cartes *VIP*.

Ignorez les étapes en bleu si vous jouez avec l'application.

- 1** Placez le **plateau des paris** au centre de la table.
- 2** Mélangez les **cartes Pari spécifique**, formez un paquet et placez-le, face cachée, sur l'emplacement prévu à cet effet, en haut à gauche du plateau des paris. Piochez ensuite 5 cartes de ce paquet et placez-les face visible sur les emplacements prévus à cet effet, à droite du paquet.
- 3** Mélangez les **cartes Incredible !**, formez un paquet et placez-le, face cachée, sur l'emplacement prévu à cet effet, en bas à gauche du plateau des paris. Piochez la première carte de ce paquet et placez-la, face visible, sur l'emplacement *Course 1*, à droite du paquet.
- 4** Mélangez les **cartes VIP**, formez un paquet et placez-le, face cachée, sur l'emplacement prévu à cet effet, en bas à droite du plateau des paris.
- 5** Regroupez les **jetons Argent** à côté du plateau des paris : ils forment la **banque**.
- 6** Placez les **jetons Pari Bonus** noirs et blancs à proximité du plateau des paris.
- 7** Désignez l'un d'entre vous qui sera responsable du suivi de la course et placez le plateau *Champ de courses* devant lui. Cette personne est appelée le **speaker** et elle n'est pas en compétition : elle se charge d'animer la partie, de commenter les moments forts et s'assure du bon déroulement de la course. Il existe deux variantes qui permettent au speaker de prendre part plus activement à la partie (voir p. 8).
- 8** Le speaker prend les **2 dés** et les **9 pions Cheval**. Il place les chevaux sur les cases de départ (cases vertes) correspondant à leurs numéros, à gauche, sur le plateau *Champ de courses*.
- 9** Les autres joueurs (actifs) prennent chacun **5 jetons Pari d'une couleur de leur choix**. Dans une partie à **7 ou 8 joueurs actifs**, chaque joueur range l'un de ses jetons Pari numéro 3 dans la boîte.
- 10** Placez les **6 jetons Gagnant, Couplé et Trio** à proximité du plateau des paris.
- 11** Si le speaker souhaite participer à la compétition en plus de gérer les courses hippiques, il prend les **6 jetons Pari du speaker** (voir p. 8, les variantes du speaker).
- 12** Dans une partie à **2, 3 ou 4 joueurs actifs** (qui parient), nous vous conseillons d'appliquer la variante qui consiste à bloquer certaines colonnes du tableau des paris (voir p. 8).



Aperçu d'un tour

- **Lancer une course** : le speaker lance le début de la course hippique.
- **Placer des paris** : les joueurs placent leurs paris pendant la course.
- **Résoudre les paris** : à la fin de la course, les joueurs résolvent leurs paris.
- **Nettoyer le terrain** : le champ de course est remis à zéro et on renouvelle les cartes.

Lancer une course

Le **speaker** anime la partie en commentant les moments forts et en géant les courses, mais il peut aussi participer à la compétition en utilisant les **jetons Pari du speaker** : il place alors ses paris avant le début de la course (voir p. 8 : variante *Speaker parieur*). Si vous utilisez l'application, celle-ci gère le bon déroulement des courses : vous n'avez donc pas besoin de désigner un speaker.

Le speaker lance le début de la course en annonçant « **Ils sont partis !** ».

Le speaker lance les 2 dés simultanément et annonce le total obtenu à l'ensemble des joueurs : il avance alors d'1 case vers la droite le pion Cheval portant le numéro correspondant à la somme des deux dés. Le speaker enchaîne **rapidement** les lancers en prenant soin d'annoncer à chaque fois le cheval qui avance et de faire avancer son pion après chaque lancer. Il annonce et applique également les éventuels **bonus de déplacement**. Pendant ce temps, les joueurs actifs placent leurs paris.



Bonus de déplacement

À gauche des cases de départ des chevaux est indiqué un **bonus de déplacement**. **Septembre** (cheval n° 7) fait exception et ne bénéficie d'aucun bonus.

Un bonus de déplacement est déclenché quand deux lancers consécutifs font avancer le même cheval. Les chevaux n'ont pas tous les mêmes bonus : les **chevaux roses Sissi de Lorraine** (n° 6) et **Huis Clos** (n° 8) se déplacent d'1 case supplémentaire, les **chevaux orange Zinc cuivré** (n° 5) et **Neully Runner** (n° 9) de 2 cases supplémentaires, et les **chevaux bleus As de Troie** (n° 2/3), **Catastrophe** (n° 4), **Disco Diva** (n° 10) et **Magicien d'Onze** (n° 11/12) de 3 cases supplémentaires.

Le bonus de déplacement d'**As de Troie** (n° 2/3) et de **Magicien d'Onze** (n° 11/12) est déclenché s'ils obtiennent 2 fois de suite l'un ou l'autre de leurs numéros aux lancers de dés. Par exemple, si le premier lancer de dés donne un 3, un bonus de déplacement sera déclenché si le prochain lancer donne un 2 **ou** un 3, car le même cheval (As de Troie, n° 2/3) sera déplacé deux fois de suite.



Il n'y a **pas de bonus de déplacement** si un lancer fait avancer le même cheval pour la 3^e fois consécutive. Dans l'exemple précédent, si un 2 ou un 3 est obtenu lors d'un 3^e lancer, le bonus de déplacement n'est pas déclenché : As de Troie (n° 2/3) avance d'1 case vers la droite, selon la règle habituelle.

Toutefois, si, au cours d'un 4^e lancer consécutif, un 2 ou un 3 est à nouveau obtenu, un deuxième bonus de déplacement est déclenché. En effet, lors des 3^e et 4^e lancers, il y a de nouveau eu **deux activations successives** d'un même cheval.

Le speaker

Si vous jouez avec l'application, elle s'occupe de **tout** ce que doit gérer le speaker.

En plus de lancer les dés, d'annoncer les résultats et de faire avancer les chevaux sur le champ de courses, le **speaker** est encouragé à commenter ses lancers pour plonger les autres joueurs dans l'ambiance de la course. Il souligne toute évolution notable de la course (un nouveau cheval qui passe en tête, des chevaux qui distancent le peloton ou qui traînent à l'arrière, un bonus de déplacement déclenché...).

Le speaker a également les responsabilités suivantes :

- Il doit crier « **Double 1 !** » lorsqu'il obtient un 2 et « **Double 6 !** » pour un 12, car certaines **cartes VIP** octroient des bonus aux joueurs pour ces lancers. Il annonce tous les résultats de dés intelligemment afin que les autres joueurs puissent repérer les cartes VIP intéressantes pour eux.
- Le speaker doit tenir les joueurs informés de l'approche de la « **Clôture des paris !** » en annonçant clairement chaque fois qu'un cheval franchit la **LIGNE ROUGE** sur le plateau Champ de courses. Dès qu'un **TROISIÈME** cheval franchit la **LIGNE ROUGE**, le speaker doit crier « **Clôture des paris !** ». Une fois la clôture annoncée, les joueurs ne peuvent plus placer de jetons Pari.

Fin de la course

Dès qu'un cheval franchit la ligne d'arrivée (la 15^e case du plateau Champ de courses), la course **PREND IMMÉDIATEMENT FIN**. Si cela n'a pas déjà été annoncé, les paris sont clos et plus aucun jeton Pari ne peut être placé sur le plateau des paris. Tous les chevaux restent à l'endroit où ils se trouvent sur le champ de courses. Le speaker place les jetons **Gagnant**, **Couplé** et **Trio** sur les lignes des chevaux concernés, sur le plateau des paris (voir p. 6).

Placer des paris

Chaque joueur actif (autre que le speaker) dispose de jetons Pari numérotés 2, 3, 3, 4 et 5, qu'il peut utiliser pour placer des paris lors de chaque course. *Remarque : Dans une partie à 7 ou 8 joueurs actifs, les joueurs n'ont qu'un seul jeton Pari 3.*

Pendant la course, **AVANT** l'annonce de la « **Clôture des Paris !** » et **AVANT** qu'un cheval ne franchisse la ligne d'arrivée, les joueurs peuvent placer chacun de leurs jetons Pari sur une case Pari vide du plateau des paris. Il n'y a pas de tour de jeu à respecter : les joueurs placent leurs paris simultanément. Premier arrivé, premier servi !

Les joueurs peuvent placer leurs jetons Pari à leur rythme tout au long des courses. Un jeton Pari ne peut pas être posé sur une case sur laquelle se trouve déjà un jeton Pari. Une fois qu'un jeton Pari a été placé, il ne peut pas être retiré ni déplacé.

Un joueur NE PEUT PAS placer un jeton sur une case où se trouve déjà un autre jeton. Ici, le joueur violet ne peut pas placer son jeton là où se trouve celui du joueur jaune.



Un joueur NE PEUT PAS placer plusieurs jetons sur une même case.



Ici, le joueur violet PEUT placer 3 jetons sur 3 cases libres différentes pour parier qu'As de Troie (n° 2/3) sera gagnant.



Résoudre les paris

À la fin de la course, tous les joueurs **gagnent** ou **perdent** de l'argent selon qu'ils ont **gagné** ou **perdu** leurs paris.

Les joueurs doivent tout d'abord récupérer tous leurs jetons Pari **gagnants** du plateau, en percevant à chaque fois les jetons Argent correspondant à leur gain. Les joueurs récupèrent ensuite leurs jetons Pari **perdants** et paient le nombre de jetons Argent correspondant (en les remettant dans la banque). Tous les joueurs résolvent leurs paris simultanément.

Pour un **pari gagnant**, le joueur gagne autant d'argent que la valeur de son jeton Pari multipliée par la valeur indiquée (devant le x) sur la case Pari sur laquelle il était placé.

Pour un **pari perdant**, le joueur paie le montant indiqué dans le rond rose de la case Pari, quelle que soit la valeur de son jeton Pari. S'il n'y a pas de rond rose sur une case, le joueur ne paie pas d'argent. Si un joueur a perdu tous ses jetons Argent, il ne paie rien (il ne passe pas dans le négatif).

Le joueur violet récupère son jeton Pari 5.

Si As de Troie (n° 2/3) a terminé gagnant : il gagne 45 € (9 x 5), sous la forme de jetons Argent pris dans la banque.

Si As de Troie (n° 2/3) n'a pas terminé gagnant : il paie 2 € à la banque, comme indiqué par le « -2 » dans le rond rose.



Astuce pour les novices :

Dans les colonnes Trio, Couplé et Gagnant, les emplacements de DROITE rapportent plus et/ou sont associés à des pertes plus faibles.

TRIO		COUPLÉ		GAGNANT			AS DE TR
4x ₄	4x ₃	5x ₄	5x ₃	7x ₂	8x ₂	9x ₂	2/3
3x ₃	3x ₂	4x ₃	4x ₂	5x ₃	6x ₃	7x ₃	CATASTRO
2x ₃	2x ₂	2x ₂	3x ₂	4x ₂	4x ₂	5x ₂	ZINC CUT

Paris Gagnant, Couplé et Trio

Les joueurs peuvent parier sur la position d'arrivée des chevaux (Gagnant, Couplé ou Trio) en plaçant un jeton Pari sur la case Pari correspondante. Chaque ligne correspond à un cheval. Les colonnes correspondent aux différents paris possibles Trio (3^e), Couplé (2^e) ou Gagnant (1^{er}). *Remarque : Ces termes sont choisis pour leur clarté, il ne s'agit pas forcément des termes utilisés par les fans de courses hippiques.*

- Parier **GAGNANT**, c'est parier sur le fait que le cheval termine à la **1^{er} place**. Il y a **trois** cases dans la colonne pari Gagnant pour chaque cheval, offrant chacune divers gains et pertes.
- Parier **COUPLÉ**, c'est parier sur le fait que le cheval termine **à l'une des 2 premières places**. Il y a **deux** cases dans la colonne pari Couplé pour chaque cheval, offrant chacune divers gains et pertes.
- Parier **TRIO**, c'est parier sur le fait que le cheval termine **à l'une des 3 premières places**. Il y a **deux** cases dans la colonne pari Trio pour chaque cheval, offrant chacune divers gains et pertes.

Un cheval qui termine à la **1^{er} place** est donc considéré comme **Gagnant, Couplé et Trio**, et rapporte des gains pour les paris Gagnant, Couplé et Trio faits sur lui. Un cheval terminant à la **2^e place** (ou étant à égalité pour cette place) est considéré comme **Couplé et Trio**.

Si des chevaux sont à égalité pour la 2^e place, ils sont considérés comme ayant fini à la 2^e et 3^e place, et les chevaux derrière eux **ne sont pas considérés comme étant dans le Trio**. Sinon, tout cheval terminant à la **3^e place** (ou étant à égalité pour cette place) est considéré comme **Trio** et rapporte des gains pour les paris Trio faits sur lui.



Utilisez les **6 jetons Gagnant, Couplé et Trio** pour vous aider à identifier les chevaux qui rapportent des gains. Le speaker les place sur la ligne du cheval concerné, à droite du pari gagnant. *(Les jetons 2^e et 3^e sont recto verso.)*

Aucune égalité
(1^{er}, 2^e, 3^e) :



TRIO	COUPLÉ	GAGNANT
4x 4x	5x 5x	7x 8x 9x
3x 3x	3 ^e TRIO	5x 6x 7x
2x 2x	2x 3x	4x 4x 5x
1x 1x	2x 2x	3x 3x 3x
1x 1x	2x 2x	2 ^e COUPLÉ TRIO
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
TRIO	COUPLÉ	GAGNANT

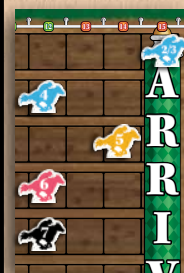
Égalité pour
la 2^e (et donc pour
la 3^e) place



TRIO	COUPLÉ	GAGNANT
4x 4x	5x 5x	2 ^e COUPLÉ TRIO
3x 3x	4x 4x	3 ^e TRIO
2x 2x	2x 3x	2 ^e COUPLÉ TRIO
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
TRIO	COUPLÉ	GAGNANT

3^e TRIO
N'est pas utilisé

Égalité pour
la 3^e place :



TRIO	COUPLÉ	GAGNANT
4x 4x	5x 5x	7x 8x 9x
3x 3x	3 ^e TRIO	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
TRIO	COUPLÉ	GAGNANT

Paris de couleur

Bleu gagne
5x₋₁

Orange gagne
3x₋₁

Rose gagne
2x₋₁

Noir finit en 5^e
(ou moins bien)
4x

Le plateau des paris comporte également 3 cases Pari colorées qui fonctionnent comme les autres cases Pari et rapportent des gains si l'un des chevaux de la couleur correspondante termine à la 1^{er} place.

La case Pari noire rapporte des gains si **Septembre (n° 7)**, le cheval noir, termine à la **5^e place ou à une moins bonne place** (c.-à-d. que 4 chevaux ou plus sont devant lui). Il ne peut y avoir qu'**1 seul jeton Pari** par case, comme le veut la règle habituelle.

Paris spécifiques



À chaque course, **5 cartes Pari spécifique** sont placées face visible tout en haut du plateau des paris. Chaque carte fonctionne comme une case Pari supplémentaire. Il ne peut donc y avoir qu'**1 seul jeton Pari** par carte, comme pour toute autre case Pari. Vous pouvez parier sur le fait qu'un cheval termine la course devant un autre cheval ou devant un groupe de chevaux de même couleur. Si les chevaux concernés sont à égalité à la fin de la course, le pari est considéré comme perdu.

Une fois les paris résolus à la fin de chaque course, défaussez les cartes Pari spécifique utilisées et révélez-en 5 nouvelles. Ainsi, les paris seront renouvelés pour chacune des 4 courses.

Par exemple, la 1^{re} carte illustrée ci-dessus (la plus à gauche, à côté du paquet) correspond à un pari sur le fait qu'**As de Troie (n° 2/3)** finira devant **Huis Clos (n° 8)**. La 2^e carte correspond à un pari sur le fait que **Septembre (n° 7)** finira devant **TOUS les chevaux bleus** (As de Troie [2/3], Catastrophe [4], Disco Diva [10] et Magicien d'Onze [11/12]).

Paris incroyables



Chacune des **5 cartes Incroyable !** comporte 3 cases Pari. Un joueur **NE PEUT PAS** placer plus d'1 jeton Pari sur une carte Incroyable !.

Lors de la mise en place de la 1^{re} course, 1 carte Incroyable ! est placée face visible en bas du plateau des paris. Une fois les paris résolus après chaque course, piochez 1 nouvelle carte Incroyable ! et placez-la, face visible, à droite de la carte précédente. Vous ajouterez ainsi une carte Incroyable ! à chaque nouvelle course. Au début de la 4^e course, il doit y avoir 4 cartes Incroyable ! face visible.

• **Photo-finish** : N'oubliez pas que si des chevaux sont à égalité pour la 2^e place, ils sont également considérés à égalité pour la 3^e.

Nettoyer le terrain

À l'issue des manches 1 à 3, une fois que les paris de tous les joueurs ont été résolus, suivez ces étapes, dans l'ordre :

- Remplacez les **5 cartes Pari spécifique** (voir « Paris spécifiques », p. 6).
- Révélez **1 nouvelle carte Incroyable !** (voir « Paris incroyables », ci-dessus).
- Distribuez **2 cartes VIP** à chaque joueur actif. Ces derniers choisissent la carte qu'ils gardent et défaussent la deuxième (voir « Cartes VIP », ci-dessus).
- Remplacez les pions Cheval du plateau Champ de courses sur leur position de départ.

Cartes VIP



Lors de la mise en place, **32 cartes VIP** sont mélangées et placées sur le plateau des paris. **Une fois la 1^{re} course terminée et les paris résolus**, distribuez 2 cartes VIP, face cachée, à chaque joueur actif. Chacun d'eux consulte ses cartes, en choisit 1 qu'il conserve et place l'autre dans une défausse commune.

Chaque joueur place la carte VIP qu'il a conservée face visible devant lui et gagne le bonus de cette carte pour le reste de la partie.

Répétez ces étapes à la fin de la 2^e et de la 3^e course. Les joueurs auront donc 2 cartes VIP devant eux au début de la 3^e course (et 3 cartes

VIP devant eux au début de la 4^e course). Les joueurs conservent les bonus de toutes ces cartes pour chaque course. Si le paquet de cartes VIP est vide, mélangez les cartes de la défausse pour former un nouveau paquet.

Certaines cartes VIP permettent aux joueurs d'ignorer certaines règles (par ex. : certaines cartes permettent de placer un jeton Pari spécifique sur celui d'un autre joueur ou de placer des paris même après que 3 chevaux ont franchi la ligne rouge). Lorsque les règles du jeu normales et le texte d'une carte VIP se contredisent, c'est le texte de la carte VIP qui prévaut.


- **Jetons offerts** : ces cartes octroient un gain une seule fois lorsqu'elles sont jouées, mais les joueurs les conservent tout de même devant eux.
- **Paris jumelés** : ils peuvent s'appliquer à un jeton Pari Bonus de la même valeur.

Jetons Pari Bonus



Certaines **cartes VIP** octroient aux joueurs un **jeton Pari Bonus** noir ou blanc. Le joueur ajoute le jeton Pari Bonus indiqué à sa réserve de jetons Pari pour le reste de la partie et conserve la carte VIP, face visible, devant lui, afin que tous les joueurs sachent quels jetons Pari Bonus sont à lui.

Les valeurs indiquées sur ces jetons fonctionnent comme celles indiquées sur les autres jetons Pari : les gains sont multipliés par cette valeur. La plupart des jetons Pari Bonus présentent également un rond rose. Si le pari placé avec ce jeton est perdant, le joueur paie, comme d'habitude, l'argent indiqué dans le rond rose de la case Pari, **MAIS AUSSI** celui indiqué dans le rond rose du jeton Pari Bonus.

Les jetons Pari Bonus de valeur 2 disposent d'un symbole spécial : . Celui-ci annule la valeur de perte de toute case Pari sur laquelle il sont placés : le joueur ne paiera rien si un pari placé avec un tel jeton est perdant.

Fin de la partie

Une fois la 4^e course terminée et tous les paris résolus, les joueurs comptent leur argent. Le joueur ayant le plus d'argent est le grand gagnant de la journée ! En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Variante Speaker parieur

(2 à 9 joueurs)



Si le speaker veut également participer à la compétition, avant le début de chaque course, il prend les **6 jetons Pari du speaker** et les place dans le coin supérieur gauche de 6 cases Pari différentes de son choix sur le plateau des paris (y compris les cartes Pari spécifique et les emplacements des cartes Incroyable !), en prenant soin de ne pas cacher les valeurs indiquées dans ces cases.

Quand la course commence, les cases Pari occupées par un jeton Pari du speaker sont toujours considérées disponibles et un autre joueur peut y placer normalement un de ses jetons Pari.

À la fin de chaque course, les jetons Pari du speaker sont résolus comme les jetons Pari des autres joueurs.

Le speaker commence la partie avec 18 € et **ne pioche aucune carte VIP** au cours de la partie.

Variante avec l'application

(2 à 8 joueurs)

Si vous choisissez de laisser l'application gérer la course, aucun joueur n'incarne le **speaker** (voir p. 2).

Crédits

Auteur : John D. Clair

Directeur des projets : Nicolas Bongiu

Producteurs : David Lepore, Adelheid Zimmerman

Responsable développement / rédaction des règles :

Kirk W. Buckendorf

Graphisme : Kirk W. Buckendorf

Relecture des règles anglaises : Andre Chautard

Illustrations : Athena Cagle & Kirk W. Buckendorf

Édition française : IELLO

Traduction française : MeepleRules.fr

Relecture française : Marie-Laure Faurite, Robin Leplumey



Copyright & Contact

© 2022 Alderac Entertainment Group

© 2023 IELLO pour la version française

Ready Set Bet et toutes les marques associées sont TM, © et ® Alderac Entertainment Group, Inc. ou John D. Clair.

Variante Changement de speaker

(2 à 8 joueurs)

Dans cette variante, le joueur qui incarne le speaker peut changer à chaque course.

Choisissez au hasard qui sera le premier speaker. Le speaker utilise les 6 jetons Pari du speaker comme expliqué dans la **variante Speaker parieur**. À la fin de chaque course, le speaker actuel peut décider de rester speaker pour la course suivante. S'il choisit de ne pas rester speaker, le joueur à sa gauche peut devenir le speaker à son tour (s'il refuse, on continue dans le sens horaire jusqu'à trouver un nouveau speaker).

Si aucun joueur n'accepte, le joueur à la gauche du speaker actuel **doit** devenir le speaker.

Lors d'une manche où il est speaker, un joueur ne peut pas utiliser ses **cartes VIP**. Toutefois, à la fin de la manche, il reçoit et choisit normalement une carte VIP en même temps que les autres joueurs : il l'utilisera lors des manches suivantes. *Exception : Si le speaker choisit de conserver une carte Jetons offerts, cette dernière est résolue immédiatement.*

Comme il ne peut pas utiliser ses cartes VIP, le speaker reçoit en compensation 3 € lors de la manche 2, 6 € lors de la manche 3 et 9 € lors de la manche 4, pris dans la banque. Cet argent est perçu avant le début de la course de la manche concernée.

Variantes à 2, 3 et 4 joueurs

Dans une partie à **2 joueurs actifs** (qui parient), ne placez pas de jetons Pari dans les 3 colonnes de type Gagnant, Couplé et Trio les plus à gauche.

Dans une partie à **3 joueurs actifs** (qui parient), ne placez pas de jetons Pari dans les 2 colonnes de type Gagnant et Couplé les plus à gauche.

Dans une partie à **4 joueurs actifs** (qui parient), ne placez pas de jetons Pari dans la colonne de type Gagnant la plus à gauche.

Remarque : Vous pouvez placer des jetons Argent pour recouvrir les colonnes non utilisées.

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180

Heillecourt, France

Tous droits réservés. Imprimé en Chine.

Pour plus d'informations sur le jeu,

rendez-vous sur : iello.fr/jeux/ready-set-bet

