

• JOHN D CLAIR •

# READY SET BET™



10+ 2-9 45-60

FAMILIE KENNER EXPERTE

SPIELANLEITUNG



STROHMANN  
GAMES

JOHN D. CLAIR  
**READY SET BET**

## Verehrtes Publikum, Ihre Einsätze, bitte!

Wettst du kurzentschlossen auf die besten Quoten oder bist du geduldig und platzierst erst im letzten Moment deinen Einsatz? Bei diesem rasanten Pferderennen liegt die Entscheidung ganz bei dir.

## Spielmaterial

## Spielidee

Eine Partie Ready Set Bet verläuft über 4 Runden. Während das Pferderennen in Echtzeit abläuft, platziert ihr eure Wetteinsätze. Je nachdem, wie gut ihr gewettet habt, verliert oder gewinnt ihr am Ende des Rennens Geld. VIP-Karten bringen euch individuelle Vorteile, während Spezial- und Nebenwetten eure Möglichkeiten erweitern, Einsätze zu platzieren. Wer von euch nach 4 Runden das meiste Geld besitzt, gewinnt!

The image displays the following game components:

- 1 Wetttableau**: A green betting board with columns for SHOW, PLACE, and WIN, and rows for different betting combinations.
- 1 Rennbahn**: A brown race track with numbered lanes.
- 2 Würfel**: Two white dice.
- 9 Pferde**: Nine horse tokens numbered 1 through 9, each with a different color and design.
- 6 Win-, Place-, Show-Plättchen**: Three green arrow-shaped tokens labeled 1. WIN PLACE SHOW, 2. PLACE SHOW, and 3. SHOW.
- 40 Wettchips (in 8 Spielerfarben)**: Forty circular chips in eight colors (blue, pink, brown, purple, grey, yellow, green, white), each with numbers 2, 3, 3, 4, 5.
- 12 Bonuswettchips**: Twelve circular chips in two colors (white and black), each with numbers 2, 3, 4, 5, 6, 7.
- 28 Nebenwettkarten**: Twenty-eight small cards with horse icons and numbers.
- 5 Spezialwettkarten**: Five cards with horse icons and numbers.
- 32 VIP-Karten**: Thirty-two cards with horse icons and numbers.
- \$1 Jetons**: Five small silver tokens.
- \$5 Jetons**: Four red tokens.
- \$25 Jetons**: Three green tokens.
- \$100 Jetons**: Two gold tokens.
- 6 Rennleitungs-Wettplättchen**: Six green arrow-shaped tokens with numbers 3, 3, 4, 4, 5, 5.

## Ready Set Bet App:

[strohmann-games.de/ready-set-bet-app/](http://strohmann-games.de/ready-set-bet-app/)

Die App für Ready Set Bet übernimmt das Würfeln und lässt das Rennen für euch in Echtzeit ablaufen. Dadurch muss niemand von euch die Rolle der Rennleitung übernehmen. Auf der hier angegebenen Internetseite findet ihr die Links zu allen verfügbaren Plattformen! Natürlich könnt ihr Ready Set Bet aber auch ganz ohne technische Hilfsmittel spielen.

# Spielaufbau

- 1** Legt das Wetttableau so zwischen euch, dass es alle gut erreichen können.
- 2** Mischt die Nebenwettkarten und legt den Stapel verdeckt auf das Feld „Nebenwetten“ links oben auf dem Wetttableau. Zieht 5 Karten vom Stapel und legt sie offen auf die 5 Felder rechts daneben.
- 3** Mischt die Spezialwettkarten und legt den Stapel verdeckt auf das Feld „Spezialwetten“ links unten auf dem Wetttableau. Zieht 1 Karte vom Stapel und legt sie offen auf das Feld „Rennen 1“.
- 4** Mischt die VIP-Karten und legt den Stapel verdeckt auf das Feld „VIP-Karten“ rechts unten auf dem Wetttableau.
- 5** Legt die Jetons als Vorrat neben das Wetttableau.
- 6** Legt die Bonuswettchips neben das Wetttableau.
- 7** Bestimmt einen Spieler, der das Rennen leitet, und gibt ihm die Rennbahn. Dieser Spieler übernimmt die Rennleitung. Falls ihr keine der Varianten für die Rennleitung (S. 8) nutzt, nimmt dieser Spieler nicht an den Wetten teil. Er ist stattdessen dafür verantwortlich, das Rennen zu leiten und zu moderieren.
- 8** Die Rennleitung nimmt sich die 2 Würfel und die 9 Pferde. Sie platziert die Pferde ihrer Nummer entsprechend auf den grünen Startfeldern auf der linken Seite der Rennbahn.
- 9** Alle anderen nehmen sich jeweils 5 Wettchips einer Farbe. Bei 7 oder 8 Spielern (ohne die Rennleitung) legt jeder Spieler 1 Wettchip mit der Nummer 3 zurück in die Schachtel.
- 10** Legt die 6 Win-, Place- und Show-Plättchen neben das Wetttableau.
- 11** Falls die Rennleitung auch mitwetten möchte, nimmt sie sich die 6 Rennleitungs-Wettplättchen (siehe Rennleitung-Varianten S. 8)



Nehmt für ein einfacheres Spiel die Nebenwettkarten, Spezialwettkarten und /oder VIP-Karten aus dem Spiel und legt sie zurück in die Schachtel (überspringt beim Spielaufbau die Schritte 2-3 und/oder 4 und 6).

Verwendet ihr die App, überspringt die Schritte 7, 8 und 11.

## Ablauf einer Runde

- **Das Rennen:** Die Rennleitung startet und leitet das Pferderennen.
- **Wetten platzieren:** Ihr platziert während des Rennens eure Wetten.
- **Wetten auswerten:** Ihr wertet am Ende des Rennens eure Wetten aus.
- **Aufräumen:** Ihr passt die Kartenauslage an, verteilt VIP-Karten und setzt die Rennbahn zurück.

## Das Rennen

Als Rennleitung hast du die Aufgabe, das Spiel zu leiten und zu moderieren. Du kannst aber auch aktiv mitwetten, indem du die Rennleitungs-Wettplättchen nutzt. Du platziert sie, bevor das Rennen startet (siehe S. 8 Rennleitung-Varianten). Verwendet ihr die App, übernimmt diese die Rolle der Rennleitung und führt die Rennen durch.

Verkünde als Rennleitung den Start des Rennens, indem du z.B. rufst: „Und da gehen die Boxen auf!“

Wirf als Rennleitung beide Würfel gleichzeitig und sage die Summe laut an. Bewege dann das Pferd mit der entsprechenden Nummer um 1 Feld vorwärts und führe eventuelle Zusatzbewegungen aus (siehe unten). Wiederhole diesen Vorgang möglichst zügig immer wieder, während die anderen ihre Wetten platzieren.



## Zusatzbewegungen

Für jedes Pferd (außer Nr. 7) steht links neben jedem Startfeld ein Wert für Zusatzbewegungen.

Eine Zusatzbewegung wird ausgeführt, sobald dieselbe Zahl 2-mal hintereinander geworfen wird. Die zwei roten Pferde mit der Nummer 6 und 8 laufen 1 **zusätzliches** Feld, die orangen Pferde mit der Nummer 5 und 9 laufen 2 **zusätzliche** Felder und die blauen Pferde mit den Nummern 2/3, 4, 10 und 11/12 laufen 3 **zusätzliche** Felder.

Die Zusatzbewegung für die Nummern 2/3 und 11/12 wird ausgeführt, sobald eine der beiden Zahlen 2-mal hintereinander geworfen wird. *Beispiel: Bei einem Würfelergebnis von 3 wird eine Zusatzbewegung ausgeführt, wenn danach eine 2 oder 3 geworfen wird.*



Wird 3-mal hintereinander dieselbe Zahl geworfen, gibt es **KEINE** weitere Zusatzbewegung. *Beispiel: Es wurde eine 2 und direkt danach eine 3 geworfen. Wird daraufhin erneut ein Ergebnis von 2 oder 3 geworfen, gibt es keine weitere Zusatzbewegung.*

Wird aber 4-mal hintereinander dasselbe Ergebnis geworfen, gibt es wieder eine neue Zusatzbewegung. Der 3. Wurf wird wie ein 1. Wurf dieser Zahl behandelt, da mit dem 3. Wurf wieder eine neue Wurfserie beginnt.

## Die Rennleitung

Als Rennleitung hast du die Aufgabe, die Würfel zu werfen, die Ergebnisse anzusagen und die Pferde zu bewegen. Dabei darfst du das Ganze gerne wie bei einem Sportevent kommentieren. Lass es die anderen enthusiastisch wissen, wenn sich die führenden Pferde abwechseln, ein Pferd zurückfällt oder Zusatzbewegungen ausgeführt werden!

Zusätzlich bist du als Rennleitung für Folgendes verantwortlich:

- Rufe laut „Einserspasch!“ bei einem Ergebnis von 2 und „Sechserpasch!“ bei einem Ergebnis von 12. Manche VIP-Karten geben den Spielern Boni für diese Zahlen. Achte darauf, alle Ergebnisse so deutlich wie möglich anzusagen, damit die anderen ihre VIP-Karten darauf überprüfen können.
- Informiere die anderen Spieler regelmäßig darüber, wann der **„Nichts geht mehr!“**-Ausruf bevorsteht, indem du jeden Übertritt eines Pferdes über die **ROTE LINIE** ansagst. Sobald das **DRITTE** Pferd die **ROTE LINIE** überschreitet, rufst du laut und deutlich: **„Nichts geht mehr!“**. Ab jetzt dürfen keine Wetten mehr platziert werden.

## Ende des Rennens

Sobald ein Pferd die Ziellinie erreicht (das 15. Feld), **ENDET** das Rennen **SOFORT**. Falls es nicht vorher schon durch den „Nichts geht mehr“-Ausruf untersagt war, könnt ihr jetzt keine Wetten mehr platzieren. Für das Auswerten der Wetten bleiben alle Pferde auf ihren erreichten Feldern. Markiere als Rennleitung die Pferde auf dem Wetttableau mit den Win-, Place- und Show-Plättchen (siehe dazu die Erläuterungen auf S. 6).

## Wetten platzieren

Alle (außer der Rennleitung) haben 5 Wettchips mit den Werten 2, 3, 3, 4 und 5. Mit diesen Wettchips platziert ihr eure Wetten. Bei 7 oder 8 Spielern (ohne Rennleitung) hat jeder Spieler einen 3er-Wettchip weniger.

Während eines laufenden Rennens darfst du jeden deiner Wettchips auf einem freien Wettfeld auf dem Wetttableau platzieren. Hat ein Pferd das Ziel erreicht oder wurde „Nichts geht mehr!“ ausgerufen, darfst du keine Wetten mehr platzieren. Es gibt keine Spielerreihenfolge, ihr spielt alle gleichzeitig.

Du darfst frei entscheiden, zu welchem Zeitpunkt im Rennen du deine Wettchips platzierst. Liegt auf einem Wettfeld bereits ein Wettchip, darfst du auf diesem Feld keine weiteren Wettchips platzieren. Hast du einen Wettchip platziert, darfst du ihn später nicht mehr wegnehmen oder verschieben.

Spielt ihr nur **zu zweit** (ohne Rennleitung), dürft ihr in der jeweils linken Spalte der Win-, Place- und Show-Bereiche auf dem Wetttableau keine Wettchips platzieren.

*Violett kann auf dem „8x“-Feld KEINEN Wettchip platzieren, da dort bereits ein Wettchip von Gelb liegt.*



*Es ist auch NICHT erlaubt, mehrere eigene Wettchips auf ein Wettfeld zu platzieren.*



*Violett darf 3 Wettchips auf die 3 freien Wettfelder des 2/3-Pferdes platzieren.*



## Wetten auswerten

Am Ende eines Rennens gewinnt oder verliert ihr Geld, je nachdem, wie erfolgreich eure Wetten waren.

Sammelt zuerst alle eure Wettchips von gewonnenen Wetten ein und nehmt euch den entsprechenden Wert an Jetons aus dem Vorrat. Sammelt dann eure Wettchips von verlorenen Wetten ein und zahlt den entsprechenden Verlust in den Vorrat. Diese Phasen dürft ihr gleichzeitig ausführen. Legt eure Jetons so vor euch, dass alle sehen können, wie viel Geld ihr besitzt.

Für eine gewonnene Wette bekommst du den Wert des Wettchips multipliziert mit dem Wert (z.B. 9x), der auf dem Wettfeld aufgedruckt ist, ausgezahlt.

Für eine verlorene Wette zahlst du den negativen Wert im roten Kreis, der auf dem entsprechenden Wettfeld aufgedruckt ist. Der Wert deines Wettchips spielt bei einer verlorenen Wette keine Rolle. Gibt es auf dem Wettfeld keinen aufgedruckten Negativwert, musst du auch nichts zahlen.

Falls du keine Jetons mehr besitzt, aber noch weitere Verluste zahlen müsstest, verfallen deine restlichen Schulden. Ein Spieler kann niemals eine negative Zahl an Jetons haben.

*Violett sammelt seinen 5er-Wettchip ein.*

*Falls das Pferd Nr. 2/3 gewonnen hat: Violett erhält \$45 (9x5) und nimmt sich entsprechende Jetons aus dem Vorrat.*

*Falls das Pferd Nr. 2/3 nicht gewonnen hat: Violett zahlt \$2 in den Vorrat, da auf dem Wettfeld eine „-2“ im roten Kreis steht.*



*Tipp für neue Mitspieler:*

*In den Spalten für „Win“, „Place“ und „Show“ schütten die Wettfelder ganz rechts höhere Gewinne aus und haben geringere Verlustwerte.*

SHOW		PLACE		WIN			
4x	4x	5x	5x	7x	8x	9x	
3x	3x	4x	4x	5x	6x	7x	
2x	2x	2x	3x	4x	4x	5x	

## Win-, Place- und Show-Wetten

Ihr könnt eure Wettchips auf Win-, Place- und Show-Feldern platzieren, um auf das dazugehörige Pferd zu wetten. Die Reihen entsprechen den verschiedenen Nummern der Pferde, die Spalten entsprechen den Wettfeldern für Win, Place und Show:

- Mit WIN wettest du, dass ein Pferd auf dem **1. Platz** landet. Es gibt für jedes Pferd 3 Win-Felder, jedes mit unterschiedlichen Gewinn- und Verlustmöglichkeiten.
- Mit PLACE wettest du, dass ein Pferd **unter die ersten 2 Plätze** kommt. Es gibt für jedes Pferd 2 Place-Felder, jedes mit unterschiedlichen Gewinn- und Verlustmöglichkeiten.
- Mit SHOW wettest du, dass ein Pferd **unter die ersten 3 Plätze** kommt. Es gibt für jedes Pferd 2 Show-Felder, jedes mit unterschiedlichen Gewinn- und Verlustmöglichkeiten.

Das Pferd, das auf dem **1. Platz** landet, zählt demnach für die **Win-, Place- UND Show**-Wertung. Alle Pferde, die auf dem **2. Platz** landen, zählen für die **Place- UND Show**-Wertung.

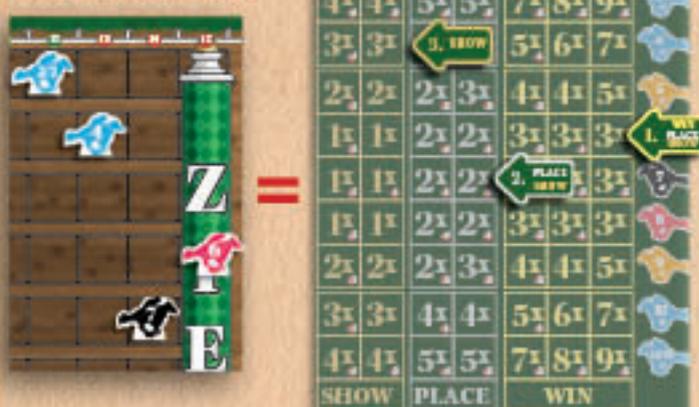
Falls 2 oder mehr Pferde auf dem **2. Platz** landen, zählen sie für den 2. UND 3. Platz – alle Pferde, die dahinter liegen, zählen **NICHT** für die **Show**-Wertung (es wird kein 3. Platz vergeben).

Falls mehrere Pferde auf dem **3. Platz** landen, zählen sie alle für die **Show**-Wertung.



Benutzt die 6 Win-, Place- und Show-Plättchen, um zu markieren, welche Pferde welchen Gewinn ausschütten (die 5 PLACE/SHOW-Plättchen sind doppelseitig). Legt sie in die Reihe des entsprechenden Pferdes, so dass der Pfeil auf die zu wertende Kategorie zeigt (siehe Beispiele unten).

**Eindeutiger 1., 2. und 3. Platz (keine Gleichstände):**



**Gleichstand 2. Platz (und dadurch kein 3. Platz vergeben):**



**Gleichstand 3. Platz:**



## Farbwetten



Die drei farbigen Wettfelder unterhalb der Nebenwetten schütten einen Gewinn aus, falls ein beliebiges Pferd der entsprechenden Farbe auf dem **1. Platz** landet.

Das schwarze Wettfeld schüttert einen Gewinn aus, falls das Pferd Nr. 7 auf dem **5. Platz** oder schlechter landet (4 oder mehr Pferde landen vor dem Pferd Nr. 7). Wie bei allen anderen Feldern kann nur 1 Wettchip auf jedem Wettfeld platziert werden.

## Nebenwetten



Für jedes Rennen legt ihr 5 unterschiedliche Nebenwettkarten im oberen Teil des Wetttableaus offen aus. Jede Karte zählt als zusätzliches Wettfeld. Auf diesen Feldern dürft ihr darauf wetten, dass ein Pferd vor einem anderen Pferd oder einer Gruppe von Pferden derselben Farbe landet. Landet das Pferd auf demselben Platz oder dahinter, gilt die Wette als verloren. Wie bei allen anderen Feldern kann nur 1 Wettchip auf jedem Wettfeld platziert werden.

*Beispiel: Auf der 1. Karte kann gewettet werden, dass das Pferd Nr. 2/3 vor dem Pferd Nr. 8 landet. Mit der 2. Karte kann gewettet werden, dass das Pferd Nr. 7 vor ALLEN 4 blauen Pferden landet (2/3, 4, 10, 11/12).*

Nachdem die Wetten am Ende eines Rennens ausgewertet wurden, entfernt die Nebenwettkarten der vorherigen Runde und legt 5 neue Nebenwettkarten vom Stapel offen aus.

## Spezialwetten



Jede der 5 Spezialwettkarten hat 3 Wettfelder, auf denen ihr Wettchips platzieren dürft. Kein Spieler darf mehr als 1 eigenen Wettchip (auch keinen eigenen zusätzlichen schwarzen oder weißen Bonuswettchip) auf eine Spezialwettkarte platzieren.

Beim Spielaufbau legt ihr 1 Spezialwettkarte im unteren Bereich des Wetttableaus aus. Nach jedem Rennen und dem Auswerten der Wetten zieht ihr eine weitere Spezialwettkarte vom Stapel und legt sie offen rechts neben bereits ausliegende Spezialwettkarten. Zu Beginn des 4. Rennens sollten also 4 Spezialwettkarten ausliegen.

**Nicht vergessen:** Denkt bei der Spezialwettkarte „Fotofinish“ daran, dass 2 oder mehr Pferde, die auf dem 2. Platz landen, auch für den 3. Platz zählen (siehe Win-, Place- und Show-Wetten S. 6).

## Aufräumen

Nachdem ihr alle Wetten ausgewertet habt, führt ihr nach den Runden 1–3 jeweils folgende Schritte aus:

- Entfernt die Nebenwettkarten der Vorrunde und legt 5 neue aus (siehe „Nebenwetten“ S. 6).
- Deckt 1 weitere Spezialwettkarte auf (siehe „Spezialwetten“ S. 7).
- Teilt jedem Spieler 2 VIP-Karten aus, jeder behält 1 davon (siehe „VIP-Karten“ S. 7).
- Setzt die Pferde auf ihre Startfelder auf der Rennbahn zurück.

## VIP-Karten



Beim Spielaufbau habt ihr die 32 VIP-Karten gemischt und als verdeckten Stapel bereitgelegt. **Nach der Auswertung der Wetten des 1. Rennens** teilt jedem von euch 2 VIP-Karten verdeckt aus. Seht euch die Karten an und wählt 1 aus, die ihr behaltet. Werft die andere Karte offen auf einen gemeinsamen Ablagestapel ab.

Legt eure gewählte VIP-Karte offen vor euch aus. Ihr dürft den Vorteil der Karte für den Rest der Partie nutzen.

**Wiederholt diesen Vorgang nach dem 2. und 3. Rennen.** Vor dem 3. Rennen sollte also jeder von euch 2 VIP-Karten besitzen und vor dem 4. Rennen 3 VIP-Karten. Die Vorteile der Karten dürft

ihr für jedes Rennen nutzen. Sobald der Stapel der VIP-Karten aufgebraucht ist, mischt den Ablagestapel und bildet einen neuen verdeckten Stapel.

Einige VIP-Karten ändern die Grundregeln des Spiels (z.B. einen bestimmten Wettchip auf einen bereits gelegten Wettchip eines anderen Spielers platzieren oder noch Wetten platzieren zu dürfen, nachdem bereits 3 Pferde die rote Linie überschritten haben). Sollten die Grundregeln und der Regeltext auf einer VIP-Karte im Widerspruch stehen, hat der Regeltext auf der VIP-Karte Vorrang.

**VIP-Karte „Gratis-Jetons“:** Der Bonus wird nur 1-mal beim Ausspielen der Karte ausgezahlt. Du lässt die Karte aber bis zum Ende der Partie offen bei dir ausliegen.

**VIP-Karte „Huckepack-Wette“:** Du darfst statt dem Wettchip deiner Farbe auch einen Bonuswettchip (den du durch eine andere VIP-Karte erhalten hast) mit dem entsprechenden Wert einsetzen, um die Fähigkeit dieser Karte zu nutzen.

## Bonuswettchips



Durch einige VIP-Karten erhaltet ihr weiße oder schwarze Bonuswettchips. Erhältst du einen solchen Chip, legst du ihn zu deinen regulären Wettchips und darfst ihn für den Rest der Partie nutzen. Lass die VIP-Karte bis zum Ende der Partie offen bei dir ausliegen, damit jeder weiß, wem welcher Bonuswettchip gehört.

Der große Wert auf den Bonuswettchips hat dieselbe Funktion wie die Werte auf den normalen Wettchips: Gewonnene Wetten werden mit diesem Wert multipliziert. Die meisten Bonuswettchips haben einen roten Kreis mit Negativwert aufgedruckt. Falls du die Wette verlierst, auf der du einen der Bonuswettchips platziert hast, musst du den Verlust vom Wettfeld UND den Verlust vom Bonuswettchip zahlen.

Die Bonuswettchips mit Wert 2 haben ein spezielles -Symbol aufgedruckt. Dieses Symbol hebt den negativen Wert auf einem Wettfeld auf. Du musst also bei einer verlorenen Wette keinen Verlust von diesem Feld zahlen.

## Spielende

Habt ihr alle Wetten des 4. Rennens ausgewertet, zählt den Wert eurer gesammelten Jetons zusammen. Wer von euch den höchsten Gesamtwert hat, gewinnt die Partie! Bei einem Gleichstand teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

## Variante: Aktive Rennleitung

(2–9 Spieler)



Diese Variante ermöglicht es der Rennleitung, aktiv an den Wettrunden teilzunehmen. Platziere als Rennleitung vor dem Start jedes Rennens deine 6 Rennleitungs-Wettplättchen jeweils in der oberen linken Ecke von 6 beliebigen verschiedenen Wettfeldern (inklusive Nebenwetten und Spezialwetten), ohne dabei die Zahlen auf den Wettfeldern zu verdecken.

Wenn das Rennen beginnt, sind diese Felder für alle Spieler frei und Wetten können dort regulär platziert werden.

Am Ende des Rennens werden die Rennleitungs-Wettplättchen genauso wie die normalen Wettchips der Spieler ausgewertet.

Du erhältst als Rennleitung zu Beginn der Partie \$18 und im Laufe der Partie keine VIP-Karten.

## App-Variante

(2–8 Spieler)

Benutzt ihr die App, übernimmt niemand von euch die Rennleitung (siehe S. 2).

## Variante: Wechselnde Rennleitung

(2–8 Spieler)

In dieser Variante kann die Rolle der Rennleitung während der Partie wechseln.

Bestimmt zufällig, wer zuerst die Rolle der Rennleitung übernimmt. Nutze als Rennleitung die 6 Rennleitungs-Wettplättchen, wie in der Variante „Aktive Rennleitung“ beschrieben. Nach der Aufräumphase jedes Rennens darfst du als aktuelle Rennleitung entscheiden, ob du die Rolle behalten oder abgeben willst. Falls du die Rolle abgeben willst, darf der Spieler zu deiner Linken die Rolle annehmen. Lehnt dieser ab, wird die Rolle im Uhrzeigersinn weiteren Spielern angeboten.

Falls jeder Spieler ablehnt, muss der Spieler zur Linken der aktuellen Rennleitung die Rolle annehmen.

Übernimmst du in einer Runde die Rolle der Rennleitung, darfst du deine VIP-Karten nicht benutzen. Am Ende jeder Runde ziehst du jedoch regulär neue VIP-Karten für das nächste Rennen. (Ausnahme: Falls du als Rennleitung die VIP-Karte „Gratis-Jetons“ wählst, wird der Bonus der Karte sofort ausgeführt.)

Als Ausgleich dafür, dass du als Rennleitung deine VIP-Karten nicht nutzen kannst, erhältst du vor Beginn des Rennens \$3 in Runde 2, \$6 in Runde 3 und \$9 in Runde 4.

## Impressum

Autor: John D Clair

Projektleitung: Nicolas Bongiu

Produktion: David Lepore, Adelheid Zimmerman

Entwicklungsleitung & Spielanleitung: Kirk W Buckendorf

Grafikdesign: Kirk W Buckendorf

Lektorat Spielanleitung: Andre Chautard

Illustrationen: Athena Cagle & Kirk W Buckendorf

Deutsche Übersetzung: Board Game Circus (Benjamin Rodigas)

Lektorat Deutsche Ausgabe: Patrick Fresow, Gerhard Tischler



Originalversion:

© 2022 Alderac Entertainment Group

Ready Set Bet und alle zugehörigen Marken sind <sup>TM</sup>, © und ® Alderac Entertainment Group, Inc. oder John D Clair.

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

Deutsche Ausgabe/Spielanleitung:

© 2023 Strohmänn Games, Marcel Straub unter Lizenz von Alderac Entertainment Group.

Marcel Straub (Strohmänn Games), Schnellweider Str. 54, 51067 Köln, www.strohmänn-games.de

Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple – der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne – in unserem Logo.

Alle Rechte vorbehalten.

## Testspieler

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

## Copyright & Kontakt



**STROHMANN**  
GAMES