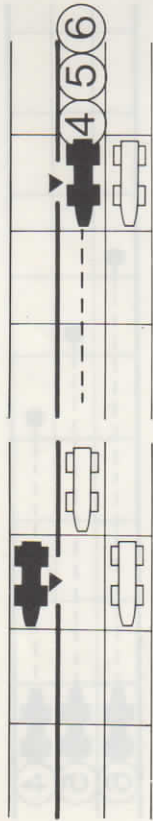
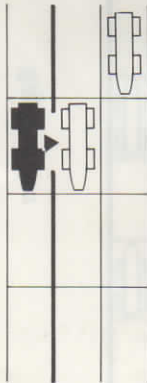


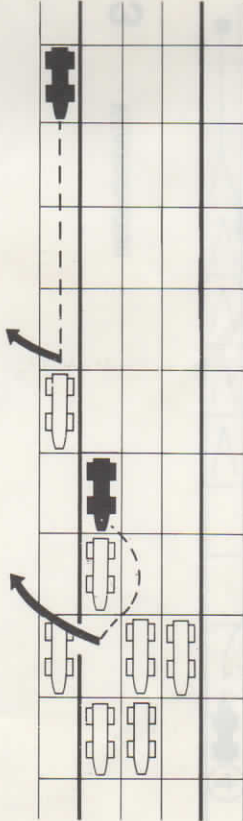
### 5 Rückkehr von den Seitenstreifen



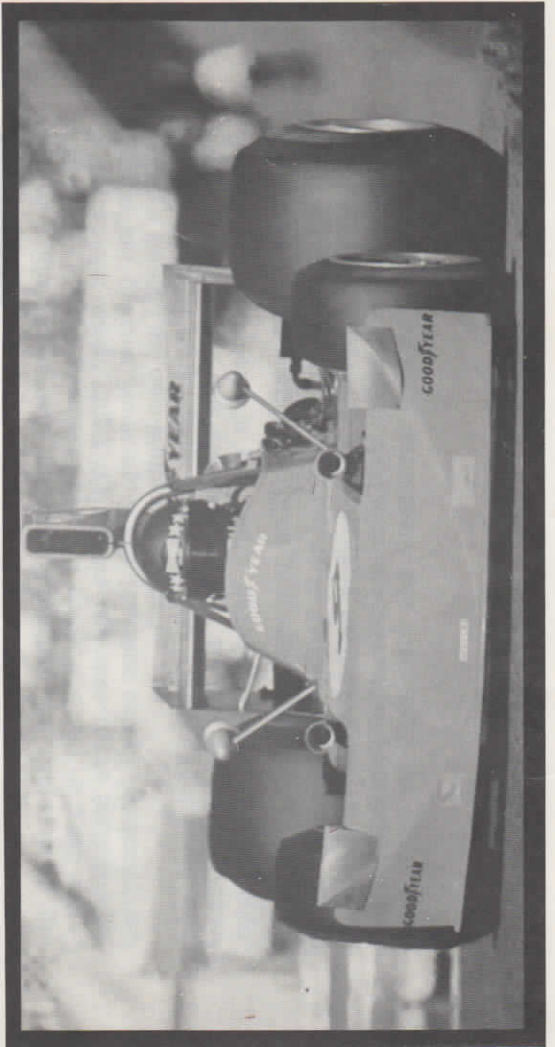
### Warten!



### 6 Ausschneiden



## 2 spannende Familienspiele



Lizenzausgabe mit Genehmigung des Otto Maier Verlages, Ravensburg, für Bertelsmann Reinhard Mohn oHG, Gütersloh, Europäische Bildungsgemeinschaft Verlags-GmbH, Stuttgart, Buchgemeinschaft Donauland Kremayr & Scheriau, Wien, Europaring Schweiz. Diese Lizenz gilt auch für die Deutsche Buch-Gemeinschaft C. A. Koch's Nachf., Berlin-Darmstadt-Wien.



# JOCKEY GRAND PRIX

# jockey

Ein Pferderennspiel für 2-6 Personen

Inhalt: Spielplan,  
54 Jockey-Karten,  
4 Pferdefiguren,  
6 x 3 Markierungssteine,  
Wettblock.

Dieses spannende Spiel läßt die erregende Atmosphäre eines Rennplatzes erleben. Es werden Wetten abgeschlossen. Es gilt diese Wetten durch überlegtes und taktisches Führen der Pferde zu realisieren und somit das Wettkapital zu vermehren.

Jeder Spieler erhält einige „Jockey-Karten“ sowie Anfangskapital, mit dem er die Wetten abschließen kann. Sind die „Jockey-Karten“ ausgegeben, schätzt jeder Spieler seine Möglichkeiten ab und wettet auf bestimmte Pferde. Reihum spielt jeder Teilnehmer eine Jockey-Karte aus. Nach den Anweisungen der Karten werden die Pferde gesetzt, wobei jeder Spieler jedes Pferd bewegen kann. Durch scharfes Beobachten, geschickten Einsatz der eigenen Karten und durch Ausnutzen der Spielzüge der Mitspieler versucht jeder Spieler die Pferde, auf die er gewettet hat, zum Sieg zu führen und seine Wette zu gewinnen.

Ziel des Spieles ist, nach drei Renndurchgängen das höchste Wettkapital zu besitzen.

## Vorbereitungen

Die vier Pferde werden auf die Startfelder des Spielplanes gesetzt.

Jeder Spieler erhält einen Wettschein und drei runde Markierungsfiguren mit gleicher Nummer. Diese Nummer sowie der Name des Spielers werden auf dem Wettschein notiert.

Als Startkapital erhält jeder Spieler 1000. Dieser Kontostand wird festgehalten, indem eine Markierungsfigur auf das Feld 1 der 1000er Reihe der Zähltablette in der Mitte des Spielplanes gesetzt wird.

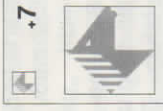
Die Jockey-Karten werden gründlich gemischt und verteilt:

Je 15 Karten bei 2 Spielern, je 10 Karten bei 4 Spielern,  
je 12 Karten bei 3 Spielern, je 9 Karten bei 5 und 6 Spielern.  
Restliche Karten werden als Reserve verdeckt in einem Stapel beiseite gelegt.

## Jockey-Karten

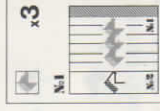
Nach dem Ausspielen einer Jockey-Karte wird ein Pferd entsprechend den folgenden Angaben auf der Karte bewegt. Mit den folgenden Kartenarten werden nur Pferde einer bestimmten Farbe geführt:

① Von dieser Karte gibt es zwei Versionen: „+7“ und „+10“. Das Pferd dieser Farbe wird um die angegebene Anzahl Felder nach vorne gesetzt.

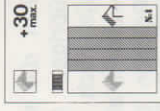


② Liegt das Pferd dieser Farbe in Führung, wird sein Vorsprung verdreifacht (x3).

Beispiel: Rot liegt sechs Felder vor dem nächsten Pferd. Rot wird zwölf Felder vorgerückt und erweitert den Vorsprung auf 18 Felder.

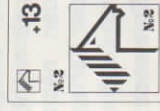


③ Dieses Pferd wird 30 Felder vorgesetzt (+30 max.), aber nicht weiter als 5 Felder hinter das führende Pferd. Restliche Felder verfallen.

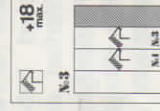


Neutrale Jockey-Karten, sie können für jedes Pferd eingesetzt werden.

④ Es gibt zwei Karten dieser Art: „No. 2 + 13“ und „No. 4 + 20“. Die Pferde an zweiter und vierter Position werden um die angegebene Anzahl Felder vorgerückt.



⑤ Das Pferd an dritter Position rückt 18 Felder vor (+18 max.), aber nicht weiter als ein Feld vor das führende Pferd. Restliche Felder verfallen.

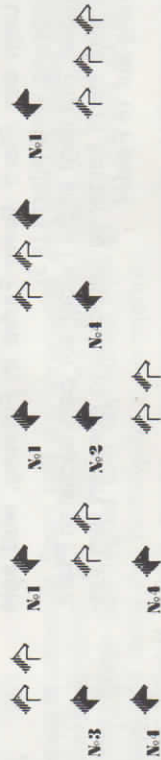


## Spielverlauf

Ein Spiel besteht aus drei Rennen. Vor jedem Rennen ordnen die Spieler ihre Karten nach Farbkarten und neutralen Karten. Entsprechend den 4 Wettarten schätzen sie die Gewinnchancen ab, die ihnen diese Karten bieten. Daraufhin schließt jeder verdeckt seine Wette ab. Zieleinlauf und Wettbetrag werden auf dem Wett-

schein im Abschnitt „1. Rennen“ notiert. Die Wertscheine werden eingesammelt und bis Schluß eines jeden Rennens zur Seite gelegt. Der älteste Teilnehmer beginnt. Er spielt die erste Jockey-Karte aus, legt sie offen neben den Spielplan und rückt ein Pferd auf dessen Bahn entsprechend den Angaben der Karte vor. Reihum spielt nun jeder Teilnehmer eine Karte aus, legt sie auf die bereits ausgespielte Karte und bewegt das jeweils betreffende Pferd.

Es muß grundsätzlich eine Karte ausgespielt werden, man darf nicht „passen“. Wenn ein Spieler aus taktischen Gründen eine Situation nicht verändern will, kann er eine Karte „abwerfen“. Das ist möglich, wenn zwei oder mehr Pferde auf dem gleichen Feld stehen. Die Platzierung dieser Pferde ist dann nicht bestimmbar.



Nur die mit „No“ bezeichneten Platzierungen sind bestimmbar, die übrigen nicht. Die Karten für die nicht erkennbaren Positionen (je nach Spielsituation Karten ②, ③, ④, ⑤) können ausgespielt werden, aber kein Pferd wird bewegt. Siehe Abbildung.

Reichen die Karten zur Beendigung eines Rennens nicht aus, erhalten die Spieler nochmals je zwei Karten aus dem Stapel, der beiseite gelegt wurde, oder die jeweils untersten Karten aus dem Stapel der ausgespielten Karten. Wurdens für ein Rennen nicht alle Karten gebraucht, darf jeder Spieler bis zu zwei Karten seiner Wahl für den nächsten Lauf zurückbehalten und erhält beim Neuverteilen der Karten entsprechend weniger.

### Spielende

Ein Rennen ist beendet, wenn zwei Pferde das Ziel nach Feld 80 passiert haben. Die Wertscheine werden aufgedeckt, Gewinn oder Verlust ermittelt und der neue Kontostand durch Setzen der drei Markierungsfiguren auf der Zähltafel festgehalten.

Für das zweite und dritte Rennen werden die Karten jeweils neu gemischt und die Wetten auf dem Wertschein im Abschnitt „2. Rennen“ und „3. Rennen“ notiert.

### Wetten

Wetten werden nur abgeschlossen auf den Sieger und auf den zweiten Platz. Der Einsatz für eine verlorene Wette wird grundsätzlich vom Guthaben abgezogen. Für jedes Rennen kann nur eine Wette abgeschlossen werden.

### Siegwette



Beispiel

Gewettet wird nur auf das Siegpferd. Trifft die Wette zu, gewinnt der Spieler das Dreifache seines Einsatzes. Beispiel: Einsatz 300 auf den Sieg des gelben Pferdes, gewinnt Gelb, werden dem Spieler 900 gutgeschrieben, gewinnt ein anderes Pferd, werden 300 vom Guthaben abgezogen.

Haben mehrere Spieler auf das gleiche Pferd eine Siegswette abgeschlossen oder das Pferd auf Platz 1 ihrer Einlaufwette gesetzt, wird bei der Siegswette nur das Doppelte des Einsatzes gewonnen.

### Zweierwette



Beispiel

Die Wette wird auf den Sieg von zwei Pferden abgeschlossen. Gewinn eines der beiden Pferde, wird dem Spieler der einfache Wettbetrag gutgeschrieben.

### Platzwette



Beispiel

Im Gegensatz zur Zweierwette, bei der auf zwei Pferde für den ersten Platz gewettet wird, wettet man hier auf ein Pferd und bekommt den einfachen Wettbetrag, wenn dieses Pferd an erster oder zweiter Stelle durchs Ziel geht.

### Einlaufwette

Gewettet wird auf zwei Pferde, die in der festgelegten Reihenfolge das Ziel passieren müssen.



Beispiel

Auf dem Wertschein wird das erste und zweite Pferd angekreuzt und für jedes Pferd ein Betrag eingesetzt. Gehen die beiden Pferde in dieser Reihenfolge durch das Ziel, erhält der Spieler das Vierfache beider Einsätze. Beispiel: Einsatz für No. 1 = 400, Einsatz für No. 2 = 500, gutgeschrieben werden 3600.

Ist das erste Pferd noch von anderen Spielern als No. 1 einer Einlaufwette oder als Siegpferd einer Siegswette eingesetzt worden, wird bei der Einlaufwette nur das Dreifache beider Einsätze gewonnen. Geht nur das als No. 1 eingesetzte Pferd als Sieger durchs Ziel, wird entsprechend der Siegswette verrechnet, trifft nur der zweite Platz

der No. 2 zu, erfolgt die Abrechnung entsprechend der Platzwette. Der Einsatz für das andere Pferd wird jeweils abgezogen.

### Notieren der Gewinne

Der Mindesteinsatz auf ein Pferd beträgt 100, der Höchsteinsatz ist der jeweilige Kontostand. Ausnahme: beträgt der Kontostand weniger als 1000, kann durch Aufnehmen eines Kredits trotzdem bis zu 1000 eingesetzt werden. Bei jedem Rennen wird ein Kredit bis zu 1000 gewährt.

Die Zähltafel in der Mitte des Spielplanes hat fünf Spalten: drei Spalten für Guthaben; 10 000, 1000, 100 sowie zwei Spalten für Kredit; -100, -1000. Der jeweilige Kontostand wird durch die drei Markierungsfiguren gleicher Ziffer festgehalten, je eine Figur für die Spalten 100 (-100), 1000 (-1000), 10 000.

	0	1	2	3	4	5	6
10000							
1000			1				
100						1	
10	6						

Auf der Abbildung verfügt der Spieler 1 über ein Guthaben von 32 500, der Spieler 6 hat einen Kredit von 1400 aufgenommen.

### Hinweise für Fortgeschrittene

Lassen Sie Ihre Gegenspieler so lange wie möglich im Unklaren, auf welches Pferd Sie gewettet haben. Ihre Gegner können Ihnen helfen, Ihr Pferd zum Sieg zu führen.

Spielen Sie die Jockey-Karten, die Ihr Pferd weit in Führung bringen, erst zum Schluß eines jeden Rennens aus.

Die Kartenarten 4 und 5 sind besonders zu beachten, da sich die Plazierungen der Pferde und damit die Einsatzmöglichkeit dieser Karten beinahe bei jedem Zug ändern. Mit guter Taktik kann man diese farbneutreren Karten alle für die Farbe ins Spiel bringen, auf die man gesetzt hat.

Die Siegwette ist zu empfehlen, wenn ein Spieler viele und gute Karten einer Farbe erhält.

Hat man für zwei Pferde gute Karten, wählt man die Zweierwette und setzt einen entsprechend hohen Betrag ein.

Die Platzwette wird meist dann gewählt, wenn man überwiegend Karten einer Farbe hat, jedoch nicht sicher ist, ob sie zum Sieg ausreichen.

Da bei der Einlaufwette auf die Reihenfolge des Einlaufes zweier Pferde geachtet werden muß, sollte die Einlaufwette erst dann gewählt werden, wenn die Spieler schon etwas mit dem Spiel vertraut sind.

Lizenzausgabe des Spieles „Jockey“ der Firma Spencer-Murray-Corp., Swarthmore, Pennsylvania/USA

# GRAND PRIX

Ein neuartiges, rasantes Autorennspiel für 3-6 Personen von K. v. Rudloff.

Inhalt: Je 3 Rennwagen in 6 Farben (18 Wagen).

- Spielplan,
- Rundenzähler,
- 1 Beutel.

### Spielgedanke

Bei jedem Rennen ist ein wenig Glück im Spiel: Durch technisches Versagen oder Fahrfehler können die Wagen zurückfallen oder gar ausscheiden. Auch bei „Grand Prix“ gibt es solche Zwischenfälle – aber es gibt während des Rennens keinen blinden Zufall. Die Stellung der Wagen zueinander bestimmt einzig und allein, wie man seine Züge am günstigsten ausführt bzw. ob man sich womöglich in eine wirklich vorteilhafte Situation manövrieren liebt!

Jeder Spieler bringt ein Team von drei Wagen an den Start (gleiche Farbe, aber zu unterscheiden durch die Nummern 1, 2, 3. Bitte nummerieren Sie die Wagen vor dem ersten Rennen). Die Spieler sind nacheinander am Zuge und rücken dabei ihre Wagen um 6 bzw. 5 bzw. 4 Felder vor. Die Reihenfolge ist beliebig, aber die 3 „Geschwindigkeiten“ müssen voll ausgefahren werden. Sobald dies nicht möglich ist, muß der behinderte Wagen auf einen der Seitenstreifen ausweichen. Das bringt auf jeden Fall einen Zeitverlust mit sich und kann sogar zum Ausscheiden des Wagens führen. Das Team, das nach Durchfahren von 3 Runden am weitesten vorne liegt, gewinnt.

### Vorbereitung

Einer der Mitspieler sollte als Rennleiter die Verlosung der Startaufstellung und die Bedienung des Rundenzählers übernehmen. Die Spieler wählen die Farbe ihres Rennteams und geben alle teilnehmenden Wagen in den Beutel. Der Rundenzähler wird mit den beigegebenen Füßen aufgestellt. Für jeden teilnehmenden Wagen wird ein Stift in das Feld „1. Runde“ gesteckt. Dadurch ist gekennzeichnet, daß alle Wagen die 1. Runde beginnen.

Zunächst wird, ohne hinzusehen, ein Wagen aus dem Beutel gezogen: **Das Team dieser Farbe wird als erstes starten.** Die übrigen Spieler kommen mit ihren Zügen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Zur **Auslösung der Startaufstellung** wird dieser Wagen wieder in den Beutel gesteckt. Die Wagen werden in **der Reihenfolge**, in der sie nacheinander blind gezogen werden, auf die nummerierten Startplätze hinter der Start- und Ziellinie gestellt, der 1. Wagen auf Nr. 1, der 2. auf Nr. 2 usw. (die zufällige Startaufstellung ersetzt die bei wirklichen Rennen übliche Aufstellung nach den Trainingszeiten). Das Rennen kann beginnen!

### **Spielverlauf**

Die offizielle Rennstrecke, auf der sich das Rennen zum größten Teil abspielt, besteht aus den dunkelgrauen Fahrstreifen, die auf beiden Seiten von einer durchgehenden gelben Linie begrenzt sind. Daneben befinden sich die heller getönten Seitenstreifen, die nur in Sonderfällen in Anspruch genommen werden. Der beginnende Spieler führt nun seine ersten 3 Züge aus, danach, im Uhrzeigersinn, alle übrigen Spieler.

**1. Geschwindigkeit:** Es bleibt jedem Spieler überlassen, mit welchem seiner Wagen er 6, 5 oder 4 „fährt“ Man darf jedoch nicht mit 2 oder 3 Wagen die gleiche Anzahl von Feldern vorrücken (siehe Abbildung 1). Die „Geschwindigkeiten“ der 3 Wagen **müssen** voll ausgefahren werden. Nur in der **1. Runde** gilt diese Vorschrift noch nicht, **solange** der betreffende Wagen die blaue Linie nach der 1. Kurve noch nicht überfahren hat. Bis dahin rücken die Wagen auf so weit sie können, wenn keine Möglichkeit zum Überholen besteht. Bis zu dieser blauen Linie ist also in der 1. Runde auch kein Ausweichen auf die Seitenstreifen (siehe unten) erforderlich.

**2. Spurfahren:** Auf jedem Feld kann nur ein Wagen stehen. Die Wagen dürfen ihre Fahrspur wechseln, indem sie bei jedem Zug um ein Feld vorwärts zugleich ein Feld (diagonal) seitwärts ziehen (siehe Abbildung 2). Man kann also jederzeit zwischen zwei um 1 Feld versetzt stehenden Wagen hindurchfahren. In den Kurven müssen die Wagen in ihrer Fahrspur bleiben; die durchgehenden gelben Linien dürfen nicht überfahren werden.

**3. Überholen:** Überholt werden kann nur, wenn neben den überholten Wagen ein Feld frei ist und wenn dieses Feld durch richtigen Fahrspurwechsel erreicht werden kann (siehe Abbildung 2).

**Windschatten-Fahren:** Kommt ein Wagen mit dem Ende seines Zuges auf ein mit einem schwarzen Pfeil gekennzeichnetes Feld und befindet sich direkt vor ihm ein anderer Wagen, so wird der „Windschatten“ dieses Wagens ausgenützt, d. h. der Wagen wird um 3 weitere Felder

vorgedrückt (siehe Abbildung 3). Es besteht kein Zwang, unter Ausnützung des Windschattens zu überholen. Wenn aber so überholt wird, müssen die 3 zusätzlichen Felder voll ausgefahren werden. Der Windschatten kann pro Zug und Wagen nur 2mal hintereinander ausgenützt werden. Die gestrichelten schwarzen Pfeile auf der Start- und Zielgeraden gelten erst ab Einlauf gegen Ende der ersten Runde.

**4. Ausweichen auf die Seitenstreifen:** Ist die Rennbahn versperrt, sodaß der ziehende Wagen seine Geschwindigkeit nicht voll ausfahren kann, so muß der Wagen in jedem Fall so weit aufrücken, wie er kann. Dann wird der Wagen in gleicher Höhe seitwärts auf den nächstgelegenen Seitenstreifen gesetzt. Endet der Zug auf der mittleren Fahrspur – so daß beide Seitenstreifen (siehe Abbildung 4) gleich weit entfernt sind – so hat der Spieler die Wahl, ob er seinen Wagen auf den rechten oder den linken Seitenstreifen setzen will. In den Kurven sind die Felder gegeneinander verschoben. Dort wird der Wagen  $\frac{1}{4}$  bis  $\frac{1}{2}$  Feld vorwärts auf dem Seitenstreifen gesetzt. Auf jeden Fall bleibt der Wagen zunächst auf dem Seitenstreifen stehen und wird dort erst mit dem nächsten Zug weiterbewegt.

**Linker Seitenstreifen:** Auf diesem Streifen verliert der Wagen vorübergehend (z. B. durch einen Fahrfehler) stark an Geschwindigkeit. Er muß bis zur Rückkehr auf die Rennbahn bei jedem Zug um 3 Felder vorwärts bewegt werden. Die übrigen beiden Wagen des Spielers ziehen entweder 6, 5 oder 4.

**Rechter Seitenstreifen:** Die Fahrt auf diesem Streifen entspricht eher einem mehr oder weniger ernst technischen Defekt (z. B. stotternder Motor). Der Wagen wird mit einer der normalen Geschwindigkeiten (6, 5, 4) bewegt, die übrigen beiden Wagen des Spielers mit den restlichen beiden Geschwindigkeiten. Die Geschwindigkeiten auf dem rechten Seitenstreifen müssen voll ausgefahren werden.

**5. Rückkehr von den Seitenstreifen:** Ein Wagen auf den Seitenstreifen **muß** auf die Rennbahn zurückkehren, wenn er mit dem Ende seines Zuges auf ein mit einem grünen Pfeil gekennzeichnetes Feld gelangt. Sobald der Spieler wieder am Zug ist, wird der Wagen in gleicher Höhe auf den Fahrstreifen direkt neben den Seitenstreifen gesetzt (dies gilt nicht als Zug), und zieht von dort normal weiter. Ist die Rennbahn direkt neben dem Seitenstreifen besetzt, so muß der Wagen auf dem Seitenstreifen warten, bis die Fahrbahn direkt neben dem Seitenstreifen frei ist (siehe Abbildung 5).

Ein Wagen, der beim Ausweichen auf den Seitenstreifen auf ein Rückkehrfeld gerät, kehrt beim nächsten Zug wieder auf die Fahrbahn zurück.

**6. Neue Runde:** Sobald ein Wagen die Ziellinie überfährt, wird der entsprechende Stift im Rundenzähler (z. B. rot Nr. 3) in das Feld „2. Runde“ später „3. Runde“ gesteckt. Es ist Sache der Spieler, den Rennleiter darauf aufmerksam zu machen!

**7. Ausscheiden:** Ein Wagen scheidet aus, wenn er auf den Seitenstreifen seine Geschwindigkeit nicht ausfahren kann oder wenn er nicht auf den Seitenstreifen ausweichen kann, weil dort das betreffende Feld bereits besetzt ist (siehe Abbildung 6). Ausgeschiedene Wagen werden aus dem Rennen genommen und der entsprechende Stift wird aus dem Rundenzähler entfernt.

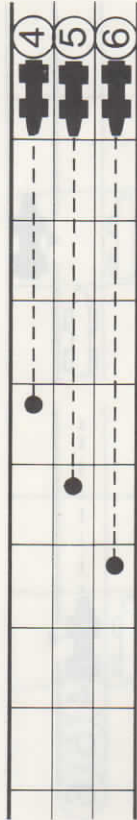
**8. Boxenstop:** Wenn ein Wagen vom rechten Seitenstreifen nicht auf die Fahrbahn zurückkehrt, weil der Spieler kein Rückkehrfeld erreichen kann oder will, so muß er schließlich zu seiner Box fahren (farbliche Kennzeichnung über dem Boxentor). Der Wagen bleibt auf dem Feld direkt vor seiner Box stehen; überschüssige Geschwindigkeit verfällt. Beim nächsten Zug wird der Wagen auf das schwarz umrandete Feld in der Box gesetzt (am Wagen wird gearbeitet). Beim Zug danach wird der Wagen auf den grünen Pfeil in der Box gestellt (Wagen wieder rennfähig). Der Wagen setzt also 2 mal aus. Mit dem dritten Zug kann der Wagen wieder mit normaler Geschwindigkeit zum Ende der Boxenbahn und von dort wieder auf die Rennbahn fahren (2 Felder mit grünem Pfeil erlauben die Einfahrt auf die Strecke). Ist die Ausfahrt aus der Box oder die Einfahrt in die Rennbahn besetzt, so muß der Wagen warten, bis die Durchfahrt frei ist. Von der Box bis zur Rennbahn braucht die Geschwindigkeit nicht voll ausgefahren zu werden.

### Sieger und weitere Plätze

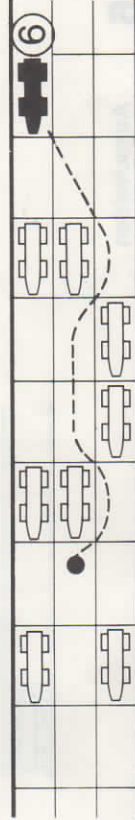
Sieger ist der Spieler, dessen Rennteam in der Punktwertung am besten abschneidet. Die Wagen werden in der Reihenfolge, in der sie nach der dritten Runde die Ziellinie passieren, auf die Einlaufplätze 1 - 10 vor dem Turm der Rennleitung gestellt. Der erste Wagen erhält 10 Punkte, der zweite 9 Punkte, der zehnte 1 Punkt. Die Punkte aller Wagen desselben Teams werden zusammengezählt.

An Stelle der Team-Wertung kann auch eine reine Fahrer-Wertung vorgenommen werden. Dies ist vor allem dann sinnvoll, wenn man vorhat wie bei der Weltmeisterschaft eine ganze Renn-Saison von mehreren Wertungsläufen mit den gleichen Spielern zu fahren (Der rote Wagen Nr. 1 ist dann z. B. in jedem Rennen der Fahrer Mark Speed auf Ferrari). Nur die ersten sechs Wagen erhalten die der Weltmeisterschaftswertung entsprechenden Punkte 9 - 1, die auf den Einlaufplätzen vermerkt sind. Die Punkte, die die einzelnen Wagen erzielen, werden notiert. Der Wagen, der am Ende der Renn-Saison die höchste Punktsomme erreicht hat, ist Weltmeister.

## 1 Geschwindigkeit



## 2 Spur fahren



## 3 Windschatten



## 4 Ausweichen auf die Seitenstreifen

