

Rennfieber

von Dan Glimne

Spielregel
für 2 bis 6 Spieler

Inhaltsverzeichnis

Worum es geht

Zum Spiel gehören

Die Vorbereitung des Spiels

Der Spielverlauf

A Ersteigern der Pferde

B Trainieren der Pferde

– Erster Trainingslauf

– Zweiter Trainingslauf

– Die Startaufstellung

C Die Wetten

D Die Rennen

– Das 1. Rennen

– Ziehen auf der Rennbahn

– Nach einem Rennen

– Das 2. Rennen

– Das 3. Rennen

Ende des Spiels

Erläuterungen zu den Karten

– Pferdekarten

– Trainingskarten

– Galoppkarten

Rennprogramm I

Varianten

Kurzspielanleitung

Worum es geht

Rennfieber ist ein einzigartiges Spiel. Realitätsnah werden Pferderennsport und Pferdewetten miteinander verknüpft.

Für die Spieler geht es darum, möglichst viel Geld zu verdienen. Am meisten Geld ist bei den Wetten zu gewinnen, aber auch die Siegerpferde in den Rennen erhalten Prämien.

Nach drei Rennen gewinnt der reichste Spieler!

Der Spielablauf gliedert sich in mehrere Phasen:

- Die Spieler ersteigern Pferde.
- Jeder Spieler trainiert seine Pferde.
- Dann folgen insgesamt drei Rennen.
- Nach jedem Rennen werden die Siegprämien und die Wettquoten ausgezahlt.

Zum Spiel gehören

1 Spielplan, zweiseitig:

Trainingsbahn

Rennstrecke

6 Pferde, in 6 verschiedenen Farben

99 Karten

– 46 Trainingskarten

– 35 Galoppkarten

– 18 Pferdekarten

33 Wettscheine:

6 x 1.000

12 x 500

12 x 100 (+ 3 Reserve-scheine)

12 Zeiger (Heftklammern)

1 Totalisator

1 Wettabelle

1 Satz Spielgeld: 50.000

10.000

5.000

1.000

500

100

50

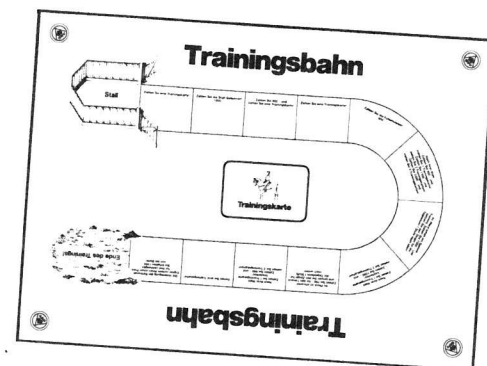
1 Rennwürfel (2–3–3–4–4–5)

1 Augenwürfel

1 Spielregel

Die Vorbereitung des Spiels

1. Legen Sie den Spielplan auf den Tisch, die *Trainingsbahn* nach oben.



2. Neben den Spielplan legen Sie den *Totalisator* und die Tabelle Wettquoten.

Totalisator				
ROT	BLAU	GRÜN	GELB	S

3. Sortieren Sie die Karten in 3 Stapel:

- 18 Pferdekarten
- 45 Trainingskarten
- 36 Galoppkarten

Die **Trainingskarten** werden gut gemischt und verdeckt auf das Feld des Spielplans gelegt.



Die beiden anderen Kartenstapel werden beiseite gelegt. Sie werden jetzt noch nicht benötigt.

4. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält das passende Pferd. Die Pferde werden in den Stall gesetzt.

- Bei 3 Spielern erhält jeder 2 Figuren.
- Bei 2 Spielern erhält jeder 3 Figuren.

5. Ein Spieler übernimmt die Bank. Er verteilt das Startkapital.

- Bei 4-6 Spielern: je 35.000
- Bei 3 Spielern: je 50.000
- Bei 2 Spielern: je 65.000

6. Jeder Spieler erhält sein Wettkapital, die **Wettscheine**: 2.200 Spielmark.



Jeder Spieler erhält die fünf Scheine, auf deren Rückseite seine Spielfarbe vermerkt ist. Die 3 restlichen Scheine sind nur als Reserve gedacht.

- Haben die Spieler mehr als ein Pferd, so erhalten sie für jedes Pferd (Farbe) das Wettkapital.

7. Jeder Spieler erhält einen **Zeiger** (Büroklammer) für jedes seiner Pferde. Damit wird später die Tagesform seiner Pferde markiert.

Der Spielverlauf

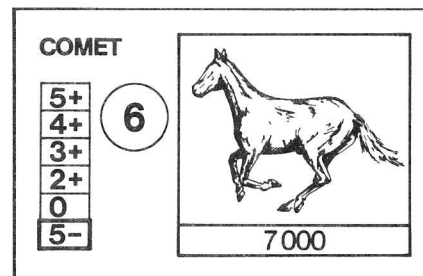
Das Spiel gliedert sich in vier aufeinanderfolgende Phasen:

- A Ersteigern der Pferde
- B Trainieren der Pferde
- C Die Wetten
- D Die Rennen

A Ersteigern der Pferde

Die Spieler verfügen zwar bereits über eine Pferde-Figur, die aber nur zur Markierung der Position eines Pferdes dient.

Die eigentlichen Pferde werden durch die 18 **Pferde-Karten** dargestellt.



Der Bankier nimmt jetzt diese Karten an sich, sortiert die 6 höchsten Karten (15 bis 18) aus und legt sie beiseite. Diese 6 Karten werden jetzt nicht benötigt.

Wissenswertes über die **Pferdekarten** finden Sie in einem eigenen Kapitel am Ende der Regeln. Schlagen Sie jetzt bitte dort nach.

Der Bankier stapelt die 12 **Pferdekarten** vor sich (die Reihenfolge ist ohne Bedeutung) und bietet die oberste Karte zur Versteigerung an.

Das heißt, er zeigt die Karte kurz herum und nennt dann das Einstiegsgebot.

Das niedrigste Gebot eines Spielers ist immer der aufgedruckte Kaufpreis - das Einstiegsgebot.

Der Spieler, der zuletzt das höchste Gebot abgibt, hat das Pferd gekauft. Er zahlt den Kaufpreis an die Bank und erhält die Pferdekarte.

Findet eine **Pferdekarte** einmal keinen Käufer, so wird sie unter den Stapel geschoben. Die Versteigerung wird mit der nächsten Karte fortgesetzt.

Bei dieser Auktion müssen Karten verkauft werden, denn jeder Spieler muß eine vorgeschriebene Anzahl an **Pferdekarten** besitzen:

- Bei 4 bis 6 Spielern: je 2 Pferde
- Bei 3 Spielern: je 4 Pferde
- Bei 2 Spielern: je 6 Pferde

Wichtig: Besitzt ein Spieler bereits seine vorgeschriebene Anzahl an **Pferdekarten**, darf er an der weiteren Versteigerung nicht mehr teilnehmen.

Die Auktion ist beendet, wenn die vorgeschriebene Anzahl an **Pferdekarten** (1-12) verkauft ist.

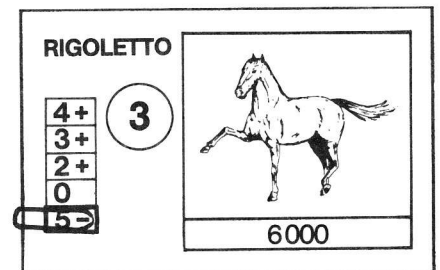
Es folgt nun das Training.

B Trainieren der Pferde

Bevor die Pferde der Spieler in ein Rennen gehen, müssen sie natürlich trainiert werden.

Die Tagesform der Pferde ist zunächst schlecht.

Zur Kennzeichnung versieht nun jeder Spieler alle seine **Pferdekarten** mit dem **Zeiger** für die Tagesform. Das heißt, die Büroklammer wird so auf den seitlichen Rand der Karte gesteckt, daß der **Zeiger** jeweils auf den niedrigsten, untersten Wert zeigt.



Im Training geht es darum, die Tagesform möglichst hoch zu schrauben.

Erster Trainingslauf

Jeder Spieler wählt nun eine **Pferdekarte** aus, die er offen vor sich ablegt. Dieses Pferd wird zuerst trainiert.

Im Training wird nur der normale Augenzwürfel verwendet.

Alle Spieler würfeln; wer die höchste Augenzahl erzielt, beginnt das Spiel.

Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, würfelt und zieht seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl vorwärts.

Dann befolgt er die Anweisungen des Feldes, auf dem sein Pferd gelandet ist.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Auf einigen Feldern müssen *Trainingskarten* gezogen werden.

Einzelheiten zu diesen Karten finden sie am Ende dieser Regeln. Bitte schlagen Sie jetzt dort nach.

Der erste Trainingslauf endet, wenn auch das letzte Pferd die Bahn durchlaufen hat und auf der „Wiese“ gelandet oder darüber hinaus gezogen ist. Wer früher fertig ist, kann seinem Pferd und sich eine Pause gönnen.

Ist das erste Pferd eines jeden Spielers trainiert, folgt sofort das Training für das zweite Pferd. Die Karte des trainierten Pferdes wird umgedreht.

Zweiter Trainingslauf

Jeder Spieler trainiert nun sein zweites Pferd. Er legt die entsprechende Pferdekarte vor sich ab.

Alle Spielfiguren werden in den Stall gesetzt und das Training läuft ab, wie oben beschrieben.

Besitzen die Spieler mehr als zwei *Pferdekarten*, so folgen anschließend weitere Trainingsläufe.

Das Training endet, wenn alle Pferde trainiert sind.

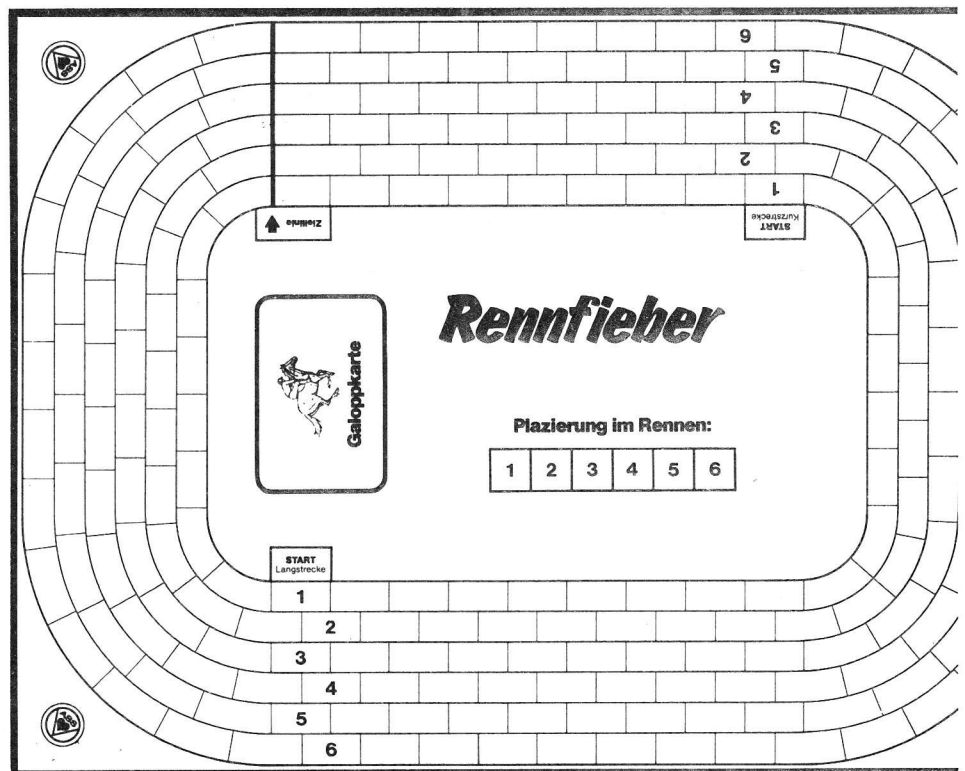
Nun können die Pferde an den Start gehen. Aber bevor der Startschuß fällt, wird gewettet. Um wetten zu können, muß aber zuerst die Startaufstellung bekannt sein.

Die Startaufstellung

Der Trainingskurs wird abgeräumt, die restlichen *Trainingskarten* beiseite gelegt.

Der Spielplan wird umgedreht, die *Rennstrecke* liegt oben.

Die *Galoppkarten* werden gut gemischt und verdeckt auf das ent-



sprechende Feld des Spielplans gelegt.

Jeder Spieler wählt eine seiner *Pferdekarten* aus und legt sie offen vor sich ab. Mit diesem Pferd wird er das erste Rennen bestreiten.

- Bei drei Spielern schickt jeder 2 Pferde ins Rennen.
- Bei zwei Spielern schickt jeder 3 Pferde ins Rennen.

Der Spielplan zeigt zwei Startreihen. Aus dem „Rennprogramm I“ am Ende der Regeln können Sie entnehmen, welche Strecke in welchem Rennen gelaufen werden soll.

Die Pferde laufen immer gegen den Uhrzeigersinn.

Kurzstrecke: eine Gerade und eine ganze Runde.

Langstrecke: eine dreiviertel Strecke und eine ganze Runde.

Die Spieler setzen ihre Pferde auf die entsprechende Startreihe – nach folgender Bewertung:

Bahn 1: Auf die Innenbahn wird das Pferd mit der niedrigsten Tagesform gesetzt.

Haben mehrere Pferde den *Zeiger* auf einem gleich niedrigen Wert, so würfeln die betroffenen Spieler mit dem normalen Augenzwürfel: wer die niedrigste Augenzahl erreicht, besetzt die Innenbahn. Die anderen Spieler folgen auf Bahn 2 usw.

Andere Bahnen: Die anderen Pferde werden entsprechend dem *Zeiger* der Tagesform auf die Bahnen gesetzt; höchste Tagesform also auf Bahn 6.

Wichtig für spätere Rennen:

Nimmt an einem Rennen nur ein Pferd teil, dessen *Karte* z.B. als niedrigsten Wert die „0“ zeigt, so besetzt dieses Pferd automatisch Bahn 1, ohne Rücksicht auf den Stand des *Zeigers*.

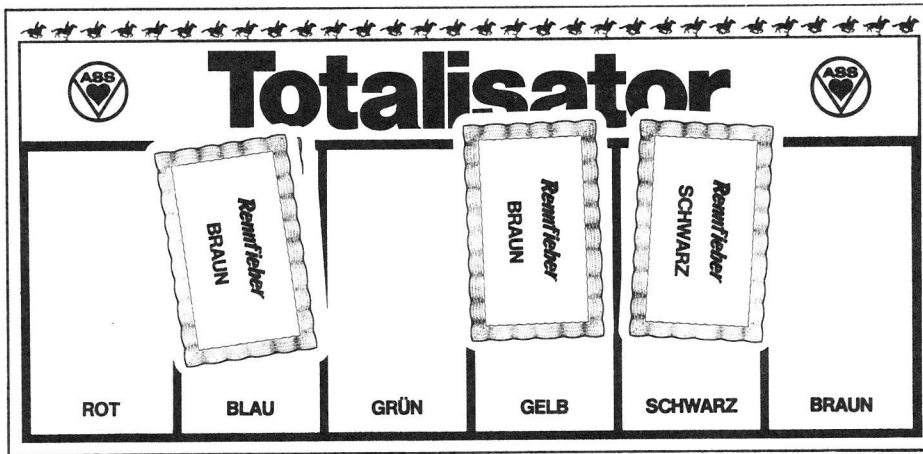
Sind alle Pferde auf ihren Startpositionen, so können die Spieler ihre Wetten abschließen. Die Karten der teilnehmenden Pferde liegen offen, die anderen *Pferdekarten* werden umgedreht.

C Die Wetten

Die Spieler bewerten nun, jeder für sich, alle teilnehmenden Pferde.

Die Tagesform, die Startposition, die vorhandenen *Trainingskarten* (ohne sie zu kennen) – daraus wird sich ein Gesamtbild ergeben: Wer könnte gewinnen?

						9
						5
						4
						3
						2
						1
						START Kurzstrecke



Die Spieler nehmen ihre *Wettscheine* zur Hand. Diese *Wettscheine* werden mit dem WERT nach unten auf den *Totalisator* gelegt: Auf die Farbe des oder der Pferde, denen der Spieler Gewinnchancen einräumt. Das können natürlich auch Pferde anderer Spieler sein.

Es ist jedem Spieler überlassen, wieviel Wettkapital er auf welches bzw. mehrere Pferde setzt.

Eingeschränkt ist nur die Anzahl der Pferde, auf die er setzen darf:

– Bei 6 Pferden im Rennen darf er auf max. 3 verschiedene setzen.

– Bei 3 bis 5 Pferden im Rennen auf max. 2 Pferde.

Nach Abschluß der Wetten zahlt jeder Spieler die Startgebühr für sein Pferd. Die Angaben finden Sie im „Rennprogramm I“.

D Das 1. Rennen

Der Spieler, dessen Pferd die **Innenbahn** besetzt (Bahn 1), zieht immer zuerst.

Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, wirft **beide** Würfel!

Rennwürfel:

Der Spieler zieht sein Pferd um die gewürfelte Augenzahl vorwärts – immer gegen den Uhrzeigersinn. Zusätzliche Bewegungen können sich aus dem Formindikator ergeben. Siehe spezielles Kapitel.

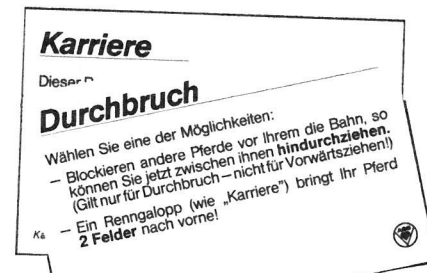
Augenwürfel:

Erzielt der Spieler eine „1“ oder „6“, so muß der Spieler eine Galoppkarte ziehen und deren Anweisungen befolgen. Alle anderen Augenzahlen haben keine Auswirkungen.

Muß ein Spieler eine Galoppkarte ziehen, so darf er das erst nach der Bewegung seines Pferdes. Die Anweisungen der Karte müssen sofort befolgt werden – es sei denn, die Anweisungen lauten anders.

Die Verwendung von Trainingskarten im Rennen

Die *Trainingskarten* Karriere und Durchbruch kann ein Spieler einsetzen, wenn er an der Reihe ist – aber immer nur eine Karte pro Runde.



Die Karten Karriere müssen nach dem Würfeln verwendet werden, aber bevor die Galoppkarte gezogen wird.

Der Ablauf:

Würfeln

Gewürfelte Augenzahl ziehen

plus Felder aus Formindikator ziehen

Karriere-Karte spielen und ziehen

Galoppkarte ziehen und ev. Pferd bewegen

Weitere Informationen unter Kapitel *Trainingskarten*.

Hat ein Spieler seinen Zug beendet, so folgt im Uhrzeigersinn der nächste.

So folgt Runde um Runde.

Sobald ein Pferd die Ziellinie überquert, wird es aus dem Rennen genommen. Die Spielfigur wird auf das 1. Feld „Plazierung im Rennen“ gesetzt.

Das erste Pferd, das die Ziellinie überquert, hat das Rennen gewonnen – egal auf welcher Bahn und unabhängig von der Zugreihenfolge. Für dieses Pferd wird keine Galoppkarte mehr gezogen, auch wenn der Augenwürfel das anzeigt.

Die anderen Spieler setzen das Rennen fort, bis schließlich alle Pferde die Ziellinie überquert haben. Dann ist das erste Rennen beendet.

Das Spiel wird fortgesetzt mit der Auszahlung der Gewinnprämien und der Wettquoten.

Ziehen auf der Rennbahn

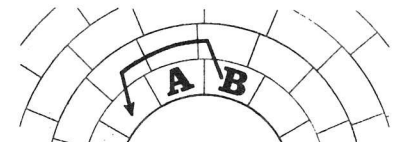
Durch die seitliche Versetzung der Felder auf den einzelnen Bahnen sind spezielle Überhol- und Durchbruchmanöver möglich.

Ein Feld mit einem Pferd darauf gilt als blockiert. Kein anderes Pferd darf dieses Feld betreten. Andere Pferde müssen um dieses Feld herumziehen. Ausnahme: Trainingskarte Durchbruch!

Grundsätzlich darf ein Pferd niemals rückwärts ziehen.

Ansonsten sind den Bewegungen der Pferde keine Grenzen gesetzt: Bahnen können beliebig oft gewechselt werden.

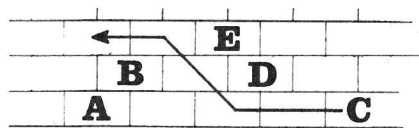
Beispiel 1:



Pferd B hat mit dem *Rennwürfel* eine „3“ erzielt. Sein Formindikator steht auch auf der „3“ und B kann also 4 Felder vorwärts ziehen.

Pferd B überholt A und setzt sich direkt davor auf Bahn 1.

Beispiel 2:



Pferd C hat auf dem *Rennwürfel* eine „5“ stehen. Der Formindikator zeigt auf 2+, es bleibt also bei 5 Feldern.

Pferd C zieht über leere Felder durch die anderen Pferde hindurch und zieht mit dem führenden Pferd A gleich.

Andere Möglichkeiten bietet dagegen die Trainingskarte Durchbruch. Siehe spezielles Kapitel.

Nach einem Rennen

Nach dem Ende eines Rennens zahlt der Bankier zuerst die Siebprämien für die erfolgreichen Pferde aus. Die Prämien finden Sie im „Rennprogramm I“.

Für den Sieger des Rennens wird der *Zeiger* der Tagesform 1 Feld höher gesetzt.

Für das letzte Pferd im Ziel wird der *Zeiger* 1 Feld tiefer gesetzt.

Der Bankier nimmt jetzt die Wettabelle mit den Gewinn-Quoten an sich. Er verfährt nach den Angaben dort und ermittelt zunächst die Gewinn-Quote für dieses Rennen.

Achtung: Nach dem Umdrehen der *Wettscheine* zahlt jeder Wetter seine Einsätze an den Bankier: die Summe der *Wettscheine*, die der Spieler auf dem *Totalisator* plazierte hat.

Dann wird die Tabelle II benutzt, um die Gewinn-Summen der einzelnen Spieler zu ermitteln. Alle notwendigen Schritte sind dort aufgeführt.

Der Bankier zahlt die ermittelten Gewinne aus der Kasse an die Spieler aus.

Danach nehmen die Spieler ihre *Wettscheine* wieder an sich.

Das Spiel wird fortgesetzt mit dem 2. Rennen.

Das 2. Rennen

Jeder Spieler schickt nun seine zweites Pferd in das Rennen (bei weniger als 4 Spielern entsprechend mehr).

Der Spielablauf entspricht dem 1. Rennen.

Alle Änderungen finden Sie unter den Angaben für das 2. Rennen im „Rennprogramm I“.

Das 3. Rennen

Nach Abschluß des 2. Rennens muß jeder Spieler eines seiner Pferde an die Bank zurückverkaufen. Die Bank zahlt den aufgedruckten Kaufpreis an den Besitzer aus – plus 1.000 für jede Stufe der Tagesform (*Zeiger* auf 3+; + 3.000).

Dann folgt eine neue Versteigerung, bei der jeder Spieler eines der Pferde 13 bis 18 erwerben muß.

Bei weniger als 4 Spielern wird entsprechend verfahren:

- Bei 3 Spielern kauft jeder 2 Pferde neu (2 mußten verkauft werden).
- Bei 2 Spielern kauft jeder 3 Pferde (3 mußten verkauft werden).

Für alle Pferde folgt ein Training, für jedes Pferd ein Lauf. Alle *Trainingskarten* der Pferde aus den ersten beiden Läufen müssen zurückgegeben werden.

Nach dem Training kann jeder Spieler für sich entscheiden, mit welchem Pferd er das 3. Rennen bestreiten will.

Die „alten“ Pferde aus den ersten Rennen haben den Vorteil, daß die Tagesform erhalten bleibt (der *Zeiger* wird nicht versetzt), während die neuen Pferde mit der schlechtesten Tagesform in das Training gehen.

Der Spielverlauf im 3. Rennen bleibt unverändert, wie oben beschrieben.

Alle veränderten Bedingungen finden Sie im „Rennprogramm I“.

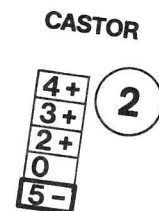
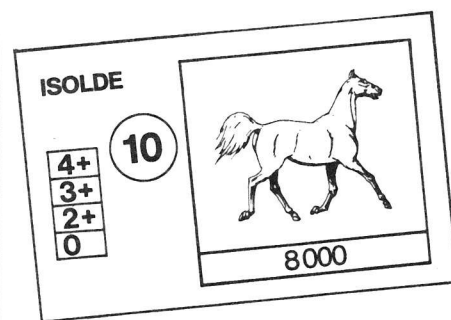
Das Ende des Spiels

Das Spiel endet, nachdem das 3. Rennen beendet und die Sieger und Wettgewinner ausgezahlt sind.

Es gewinnt der Spieler, der über das meiste Bargeld verfügt. Der Wert der Pferde wird nicht berücksichtigt.

Erläuterungen zu den Karten

Die Pferdekarten



Auf diesen Karten finden Sie jeweils den Namen des Pferdes, seinen Kaufpreis und eine fortlaufende Nummer (1 bis 18).

Für den Spielablauf von Bedeutung ist die seitliche Tabelle mit der Skala der „Tagesform“.

Diese Skala hat maximal 6 Stufen (Kästchen), sie kann aber auch nur 5 oder noch weniger zeigen.

Der *Zeiger* für die Tagesform wird immer auf die niedrigste (unterste) Stufe gesetzt.

Je höher der *Zeiger* steht, desto besser ist das Pferd und umso besser sind die Gewinnchancen.

Die Tagesform gibt jedem Pferd die Möglichkeit, zusätzliche Felder vorwärts (oder rückwärts) zu ziehen.

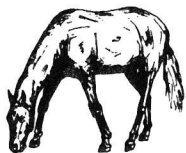
Abhängig ist diese zusätzliche Bewegung von der Übereinstimmung zwischen *Rennwürfel* und *Zeigerstand*.

Die folgende Tabelle zeigt Ihnen dieses Zusammenwirken mit dem Resultat des *Rennwürfels*:

Zeiger auf:	Rennwürfel zeigt:	Auswirkung auf das Pferd
2+	2 3,4,5	1 Feld zusätzlich vorwärts nur gewürfelte Zahl ziehen
3+	2, 3 4, 5	1 Feld zusätzlich vorwärts nur gewürfelte Zahl ziehen
4+	2, 3, 4 5	1 Feld zusätzlich vorwärts nur gewürfelte Zahl ziehen
5+	2, 3, 4, 5	1 Feld zusätzlich vorwärts
0	2, 3, 4, 5	nur gewürfelte Zahl ziehen
5-	5 2, 3, 4	1 Feld rückwärts ziehen nur gewürfelte Zahl ziehen

Zwei Faktoren beeinflussen die Tagesform: Training und Siege in Rennen.

Die Tagesform kann niemals über die Skala hinaus verändert werden.



Die Trainingskarten

Während des Trainings müssen die Spieler *Trainingskarten* ziehen.

Die meisten dieser Karten müssen sofort befolgt werden: Die Tagesform verändern, Geld bezahlen oder beides zusammen. Diese Karten müssen auch vorgezeigt werden, damit die anderen Spieler kontrollieren können, ob die Anweisung richtig ausgeführt wird.

Andere Karten dagegen muß der Spieler behalten – und zwar müssen diese Karten bei dem Pferd verbleiben, bei dessen Training sie erworben wurden.

Diese speziellen *Trainingskarten* werden erst während des Rennens verwendet, in dem das Pferd eingesetzt wird.

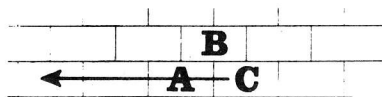
Karriere: Diese Karte behält der Spieler, er muß sie jetzt auch nicht vorzeigen. Pro Runde darf ein Spieler nur eine dieser Karten einsetzen. Diese Karte muß nach dem Würfeln und Ziehen, aber vor dem Aufnehmen einer Galoppkarte ausgespielt werden.

Durchbruch: Diese Karte behält der Spieler, er muß sie jetzt auch nicht vorzeigen. Pro Runde darf ein Spieler nur eine dieser Karten einsetzen. Diese Karte kann auf zweierlei Weise eingesetzt werden:

- Als Karriere-Karte wie oben.
- Als reine Durchbruch-Karte, ohne Vorwärtsbewegung.

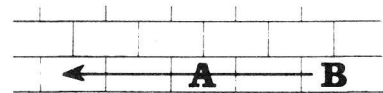
Eine Durchbruch-Karte erlaubt es einem Pferd, durch andere Felder hindurchzuziehen, auch wenn dort bereits ein anderes Pferd steht. Lediglich das Feld, auf dem das Pferd seinen Zug beendet, muß leer sein. Die Durchbruch-Karte muß nach dem Würfeln, aber vor dem Ziehen des Pferdes ausgespielt werden.

Beispiel 3:



Pferd C ist „eingeklemmt“, als es an die Reihe kommt. Der Spieler besitzt eine Karte Durchbruch. Er würfelt, spielt diese Karte aus und bewegt sein Pferd, als ob das blockierende Pferd A nicht vorhanden wäre.

Beispiel 4:



Pferd B ist nicht eingeklemmt. Trotzdem setzt der Spieler die Durchbruch-Karte ein, um ohne Umweg über Pferd A hinwegziehen zu können.

Die Galoppkarten

Galoppkarten werden nur während eines Rennens aufgenommen und sie müssen auch in diesem Rennen verwendet werden.

Alle *Galoppkarten* müssen immer sofort verwendet werden.



Rennprogramm I

1. Rennen

Startgebühr: 800
 Strecke: Kurzstrecke
 Teilnehmer: beliebiges Pferd
 Siebprämien: 1. Platz – 3.000
 2. Platz – 2.000
 3. Platz – 1.000

2. Rennen

Startgebühr: 1.000
 Strecke: Langstrecke
 Teilnehmer: anderes Pferd als im 1. Rennen
 Siebprämien: 1. Platz – 5.000
 2. Platz – 3.500
 3. Platz – 2.000

3. Rennen

Startgebühr: 2.000
 Strecke: Langstrecke
 Teilnehmer: beliebiges Pferd
 Siebprämien: 1. Platz – 10.000
 2. Platz – 7.500
 3. Platz – 5.000
 4. Platz – 3.000

Varianten

Erfahrene Spieler haben die Möglichkeit, bestimmte Regeln zu verändern.

Die Zugreihenfolge im Rennen

Die Grundregeln besagen, daß der Spieler zuerst zieht, dessen Pferd die Innenbahn besetzt. Dann folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

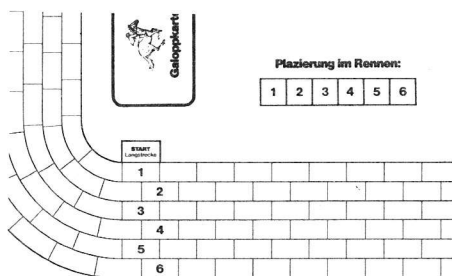
Besser ist es, wenn die Pferde in der Reihenfolge ziehen, wie sie die Bahnen der Startposition besetzen.

Beispiel:

Bahn 1 – rot: Rot zieht zuerst

Bahn 2 – blau: Blau zieht als zweiter

Bahn 3 – gelb: Gelb zieht als dritter usw.



Die Sitzreihenfolge spielt hier keine Rolle. Zur besseren Übersicht können die Spieler das Feld „Plazierung im Rennen“ benutzen. In der oben beschriebenen Reihenfolge werden farbige Marker auf die nummerierten Felder gelegt – am besten Kartonscheiben, farblich bemalt.

Eigenes Rennprogramm

Geübte Spieler haben die Möglichkeit, ihr eigenes „Rennprogramm“ zu erstellen.

Je nach zur Verfügung stehender Zeit wird die Anzahl der zu absolvierenden Rennen festgelegt. Für ein Programm, das aus 6 Rennen besteht, sind etwa 3 Stunden Spielzeit zu veranschlagen.

Dann werden die Startgebühren und die Siebprämiën festgelegt. so ist es ohne weiteres möglich, im ersten Rennen für alle Pferde eine Siebprämië zu gewähren, im letzten Rennen dagegen nur noch für den Sieger.

Die Streckenlänge für jedes Rennen muß festgelegt werden – Abwechslung verdoppelt den Spaß.

Was die teilnehmenden Pferde betrifft, so sind hier viele Varianten offen:

- Nur für Sieger und Zweitplatzierte.
- Nur für Pferde, die kein Minusfeld haben.
- Nur für Pferde mit maximal 4+.



Autor des Spiels: Dan Glimne

Copyright BRIO AB 1982

Produktverantwortung:

Reiner Müller

Sp'ASS seit 1765



Altenburg-Stralsunder AG
D-7022 Leinfelden

Kurzspielanleitung

1. Vorbereitung

- Trainingsbahn auslegen
- Trainingskarten mischen und verdeckt ablegen
- Spielzubehör verteilen

2. Pferde ersteigern

- Bankier versteigert Pferde 1 bis 12 an die Spieler
- Jeder Spieler muß 2 Pferdekarten besitzen

3. Training

- Im 1. Lauf 1. Pferd trainieren
- im 2. Lauf 2. Pferd trainieren

4. Startaufstellung

- Strecke wählen
- Pferde aufstellen
- Niedrigste Tagesform auf Innenbahn, usw.

5. Wetten

- Jeder Spieler setzt nach Belieben sein Wettkapital auf vermutete Sieger

6. Erstes Rennen

- Beide Würfel verwenden
- Zuerst zieht Pferd auf Innenbahn, andere Spieler folgen im Uhrzeigersinn
- Bei „1“ oder „6“ Galoppkarte ziehen und Anweisung befolgen.

7. Nach dem Rennen

- Bankier zahlt Siebprämië aus
- Spieler zahlen Wetteinsatz in Wettgeld an Bank
- Gewinnquoten ermitteln und auszahlen

8. Zweites Rennen

- wie oben

9. Drittes Rennen

- Ein Pferd verkaufen
- Neues Pferd ersteigern
- Beide Pferde trainieren
- Beliebige Pferd ins Rennen schicken

10. Ende des Spiels

- Der Spieler mit dem meisten Bargeld gewinnt.