

REINER KNIZIA

ROYAL TURF

PFERDE, WETTEN UND GEWINNER

Ascot, im Sommer 1898. Königlicher Renntag auf der weltberühmten Pferderennbahn. Welche Pferde gehen als Favoriten an den Start? Wie stehen die Chancen der Outsider? Welche Wetten bringen den höchsten Gewinn?

SPIELÜBERSICHT

Das Spiel verläuft über drei Rennen. In jedem Rennen starten sieben Pferde mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen. Auf diese Pferde wetten die Spieler. Im anschließenden Rennen versuchen sie, die Pferde so zu bewegen, dass ihre Wetten möglichst erfolgreich sind.

Je mehr Spieler auf ein Pferd wetten, desto eher wird es unter die drei Erstplatzierten kommen. Desto geringer fällt aber auch die Quote des Pferdes aus. Setzt aber ein Spieler allein auf ein Pferd und gelingt es ihm, dass es unter die Gewinner galoppiert, wird er dafür mit einer deutlich besseren Quote belohnt. Es gewinnt, wer nach drei Rennen das meiste Geld besitzt.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan	(zeigt die Rennbahn, die Quotentabelle und sieben Bietflächen)
7 Pferde	(grau, weiß, beige, karamel, rotbraun, dunkelbraun, schwarz)
21 Pferde-Karten	(3 pro Pferd)
24 Wettchips	(4 pro Spielerfarbe: 0-1-1-2)
6 Farbkärtchen	(1 pro Spielerfarbe)
1 Plättchen	(„Pace“, zeigt zwei Peitschen)
1 Würfel	(3x Pferdekopf und je 1x Helm, Sattel, Hufeisen)
Spielgeld	(12x 50£, 26x 100£, 12x 500£)

SPIELÜBERSICHT

Das Spiel verläuft über 3 Rennen

Vor jedem Rennen platzieren die Spieler Wetten

Anschließend beeinflussen sie den Rennverlauf entsprechend

Wer nach 3 Rennen das meiste Geld hat, ist Sieger



Schnelligkeit des Pferdes
Können des Jockeys
Handicap des Pferdes
Ausdauer des Pferdes

*„Pace“: engl. für „Tempo machen“

SPIELVORBEREITUNG

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.

Die **7 Pferde** werden zunächst daneben gestellt.

Die **21 Pferde-Karten** werden als gut gemischter verdeckter Stapel bereitgelegt.

Jeder **Spieler** wählt eine Farbe und legt das entsprechende **Farbkärtchen** vor sich, so dass jederzeit erkennbar ist, wer welche Farbe spielt. Zudem erhält jeder **3 Wettchips** seiner Farbe: **1-1-2**, die er offen vor sich legt. Der **Wettchip mit der 0** wird nur für die Variante gebraucht, die am Ende der Regel erklärt wird. Nehmen weniger als 6 Spieler teil, werden die überzähligen Farbkärtchen und Wettchips in der Schachtel belassen.

Der **Würfel, das Pace-Plättchen und das Spielgeld** (= „Bank“) werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

SPIELVERLAUF

Jedes der drei Rennen hat den gleichen Ablauf:

- 1. Die Rennvorbereitung:** Das Pace-Plättchen, die 7 Pferde und eine Pferde-Karte pro Pferd werden platziert.
- 2. Die Wetten:** Die Spieler setzen in 3 Wettrunden ihre Wettchips ein.
- 3. Das Rennen:** Das Rennen findet statt (bis drei Pferde im Ziel sind).
- 4. Die Wettauszahlung:** Die erfolgreichen Wetten werden ausbezahlt.

1. Die Rennvorbereitung

Die Vorbereitung aller drei Rennen ist gleich: Das Pace-Plättchen wird auf Feld 18 gelegt. Die 7 Pferde und 1 Pferde-Karte pro Pferd werden folgendermaßen platziert: Vom Stapel wird die oberste Pferde-Karte aufgedeckt und *offen* neben die entsprechende Bietfläche am oberen Spielplanrand gelegt,

SPIELVORBEREITUNG

Spielplan auslegen

Pferde bereitstellen

Pferde-Karten als Stapel bereitlegen

Pro Spieler:

- 1 Farbkärtchen
- 3 Wettchips (1-1-2)

(0-er Chips sind nur für Variante)

Würfel, Pace-Plättchen und Spielgeld bereitlegen

SPIELVERLAUF

Alle Rennen haben den gleichen Ablauf:

- 1. Vorbereitung**
- 2. Wetten**
- 3. Rennen**
- 4. Auszahlung**

1. Vorbereitung

Pace-Plättchen auf Feld 18

Pferde-Karten aufdecken und neben den Spielplan legen

wie die Abbildung unten zeigt. Das gleichfarbige Pferd wird auf das erste Feld (Feld 33) hinter der grauen Start-/Ziellinie gestellt. Anschließend wird die nächste Pferde-Karte aufgedeckt und offen neben der entsprechenden Bietfläche abgelegt. Das gleichfarbige Pferd wird auf Feld 32 gestellt. Die dritte Karte wird aufgedeckt, ausgelegt und das gleichfarbige Pferd auf Feld 31 gestellt usw., bis alle 7 Pferde startbereit auf den Feldern 33 – 27 stehen.

Achtung: Wird eine Pferde-Karte aufgedeckt, deren Farbe bereits ausliegt, wird sie ohne weitere Auswirkungen unter den Stapel zurückgelegt und die nächste Karte aufgedeckt.



Pferde entsprechend auf den Startfeldern 33 bis 27 platzieren

Pferde-Karte („Nougat“)

Bietfläche („Nougat“) mit Wettchips

Startfelder (33 – 27)

Quotentabelle

Pace-Plättchen

2. Die Wetten

Es wird ausgelost, wer mit dem Wetten für das erste Rennen beginnt. Dieser Spieler legt *einen* seiner 3 Wettchips *offen* auf eine der sieben Bietflächen (s. Abb. oben). Hiermit wettet er darauf, dass das entsprechende Pferd unter die drei Erstplatzierten kommt. Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe und platziert einen seiner Wettchips auf einer Bietfläche seiner Wahl usw. Nachdem jeder Spieler dreimal an der Reihe war, endet die Wettphase - und das Rennen beginnt. **Achtung:** Auf jeder Bietfläche dürfen *bis zu 6* Wettchips (je nach Spieleranzahl) liegen, aber höchstens *ein* Chip von jedem Spieler! Bereits platzierte Chips dürfen nicht mehr umgelegt werden.

3. Das Rennen

Der Spieler, der den ersten Wettchip gelegt hat, beginnt auch das Rennen; anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, würfelt und bewegt ein beliebiges Pferd um so viele Felder *vorwärts*, wie die Zahl auf seiner Pferde-Karte neben dem gewürfelten Symbol angibt. Anschließend schiebt er die Pferde-Karte etwas vom Spielplan weg. Dieses Pferd darf von den nachfolgenden Spielern nun so lange *nicht mehr* bewegt werden, bis *alle* anderen Pferde auch einmal bewegt wurden (*in der Abb. auf Seite 3* wurden „Albino“ und „Red Fox“ bereits bewegt). Wurden *alle* Pferde bewegt, werden die Pferde-Karten wieder zurück an den Spielplan geschoben. Der nächste Spieler hat nun wieder die Auswahl unter allen Pferden usw.

Achtung: Es herrscht Zugzwang! Wer an der Reihe ist, *muss* würfeln und ein Pferd um die *volle* Felderzahl vorwärts bewegen. Allerdings darf höchstens *ein* Pferd auf einem Feld stehen. Würde die Bewegung eines Pferdes auf einem besetzten Feld enden, wird es nur bis zum letzten freien Feld *hinter* dem eigentlichen Zielfeld vorwärts gezogen. In Extremfällen kann es geschehen, dass ein Pferd überhaupt nicht vorwärts gezogen wird. Die Pferde-Karte wird aber auch in diesem Fall vom Spielplan weggeschoben.

100£ Das *erste* Pferd, das Feld 18 erreicht oder überschreitet, bringt am Ende des Rennens einen Gewinn von **100 £** pro Wette. Um dies anzuzeigen, wird das Plättchen auf die Bietfläche des entsprechenden Pferdes (= der „Pacemaker“) gelegt.

Das erste Pferd, das die graue Start-/Ziellinie überschreitet, wird auf das entsprechende Kreisfeld links neben der Quotentabelle gestellt. Die Pferde-Karte wird entfernt. Mit dem zweiten Pferd im Ziel wird in der selben Weise verfahren. Sobald das dritte Pferd die Ziellinie überschreitet, endet das Rennen *sofort*. Das Pferd, das nun auf dem *letzten* Platz liegt, wird auf das Kreisfeld rechts neben der Quotentabelle gestellt. Es erfolgt die Auszahlung der Wetten.

3. Rennen

Die Spieler würfeln abwechselnd und bewegen die Pferde vorwärts

Bewegte Pferde sind „tabu“, bis alle einmal bewegt wurden

Wer an der Reihe ist, muss ein Pferd bewegen

Pferde nur auf freie Felder bewegen



(Albino müsste um 6 Felder bewegt werden; da aber zwei Felder besetzt sind, wird er nur um 4 Felder bewegt.)

Das erste Pferd, das Feld 18 erreicht, gewinnt das Pace-Plättchen

Erstes Pferd → ①

Zweites Pferd → ②

Drittes Pferd → ③

Letztes Pferd → ⑦

4. Die Wett auszahlung

Zunächst wird die Gesamtzahl der Wetten, die auf das Siegerpferd abgegeben wurden, ermittelt: jeder 1-er Chip auf der Bietfläche gilt als *eine* Wette und jeder 2-er Chip als *zwei* Wetten.

Dann wird in der Quotentabelle der Geldbetrag in der Spalte abgelesen, der der ermittelten Anzahl Wetten entspricht. Diesen Geldbetrag erhält jeder von der Bank ausbezahlt, der einen 1-er Chip auf dieses Pferd gewettet hat. Spieler, die einen 2-er Chip gewettet haben, erhalten den *doppelten* Betrag.

In der gleichen Weise werden anschließend auch die Quoten des zweit- und des drittplatzierten Pferdes ermittelt und ausbezahlt.

Danach erhalten alle Spieler, die einen 1-er- bzw. 2-er Chip auf den „Pacemaker“ gesetzt haben, *zusätzliche* 100 bzw. 200 £.

Und schließlich müssen alle, die einen 1-er- bzw. 2-er Chip auf der Bietfläche des letzten Pferdes liegen haben, 100 bzw. 200 £ in die Bank *einzahlen*.*

Als Letztes nimmt jeder Spieler seine Wettchips vom Spielplan und legt sie wieder vor sich.

Beispiel:

- **Spieler A hat als Einziger einen 2-er Chip (= 2 Wetten) auf das Siegerpferd gewettet:**
→ A erhält 700 £ (= 2x 350)
- **Spieler B hat einen 2-er Chip, die Spieler A + C je einen 1-er Chip (= 4 Wetten) auf das zweite Pferd gewettet:**
→ B erhält 300 £, A + C erhalten je 150 £
- **Spieler C hat als Einziger einen 1-er Chip (= 1 Wette) auf das dritte Pferd gewettet:**
→ C erhält 250 £
- **Das zweite Pferd war zudem auch „Pacemaker“:**
→ B erhält 200 £, A + C je 100 £
- **Spieler C hat einen 2-er Chip, Spieler D einen 1-er Chip auf der Bietfläche des letzten Pferdes liegen:**
→ C zahlt 200 £ und D 100 £

4. Auszahlung

- 1.) **Erster** (1)
- 2.) **Zweiter** (2)
- 3.) **Dritter** (3)
- 4.) **Pacemaker** 100£
- 5.) **Letzter** (7)

1 = 1 Wette

2 = 2 Wetten

* Ein Spieler zahlt nur maximal soviel, wie er hat; es gibt keine Minusbeträge oder Schulden.

(1)	500	150	250	200	150
(2)	250	200	150	100	100

(Für 5 oder mehr Wetten gilt immer die letzte Spalte)

Die nächsten Rennen

- Alle benutzten Pferde-Karten kommen aus dem Spiel (zurück in die Schachtel).
- Die Pferde werden wieder neben den Spielplan gestellt.
- Anschließend wird wie unter „Die Rennvorbereitung“ beschrieben fortgefahren.
- Mit dem Wetten beginnt jeweils der Spieler, der das meiste Geld besitzt.*

Achtung: Die Auszahlungen des dritten Rennens werden *verdoppelt!* (Im vorhergehenden Beispiel würde Spieler C also 300 £ für den Zweit- und 500 £ für den Drittplazierten sowie 200 £ für den „Pacemaker“ erhalten – und müsste 400 £ für den Letzten zahlen.)

Das Spiel endet nach dem 3. Rennen. Wer das meiste Geld besitzt, ist Sieger.

SPIELVARIANTE

Diese Variante wird vor allem für Partien mit 2 - 4 Spielern empfohlen. *Alle* vorgenannten Regeln bleiben bestehen, mit folgenden Ergänzungen:

Jeder Spieler erhält zu Beginn auch den 0-er Wettchip seiner Farbe. Alle Wettchips werden verdeckt gehalten und auch *verdeckt (!)* – in jetzt vier Wettrunden – platziert. Ein platzierter Chip darf nicht mehr angeschaut werden.

Erst *am Ende* eines Rennens werden alle Wettchips aufgedeckt. Die 0-er Chips werden *umgehend* an ihre Besitzer zurückgegeben; sie dienen nur zum Bluffen und Verwirren der Mitspieler. Anschließend findet die gewohnte Wett auszahlung statt.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie uns an:

**alea, Postfach 1150, D-83233 Bernau,
Telefon: 08051 - 970721; Telefax: 970722,
E-Mail: info@alcaspiele.de**

- © 2000 Reiner Knizia
- © 2001 Ravensburger Spieleverlag

Die nächsten Rennen

- **Pferde-Karten aus dem Spiel**
- **Pferde neben Spielplan**
- **weiter mit „Rennvorbereitung“**

* Bei Gleichstand unter diesen Spielern lösen.

Wer nach dem 3. Rennen das meiste Geld hat, ist Sieger

VARIANTE

Besonders interessant für 2 - 4 Spieler

Auch die 0-er Chips werden verteilt

Alle Chips werden verdeckt platziert

Erst am Ende eines Rennens aufdecken; 0-er Chips sind ohne Auswirkungen

