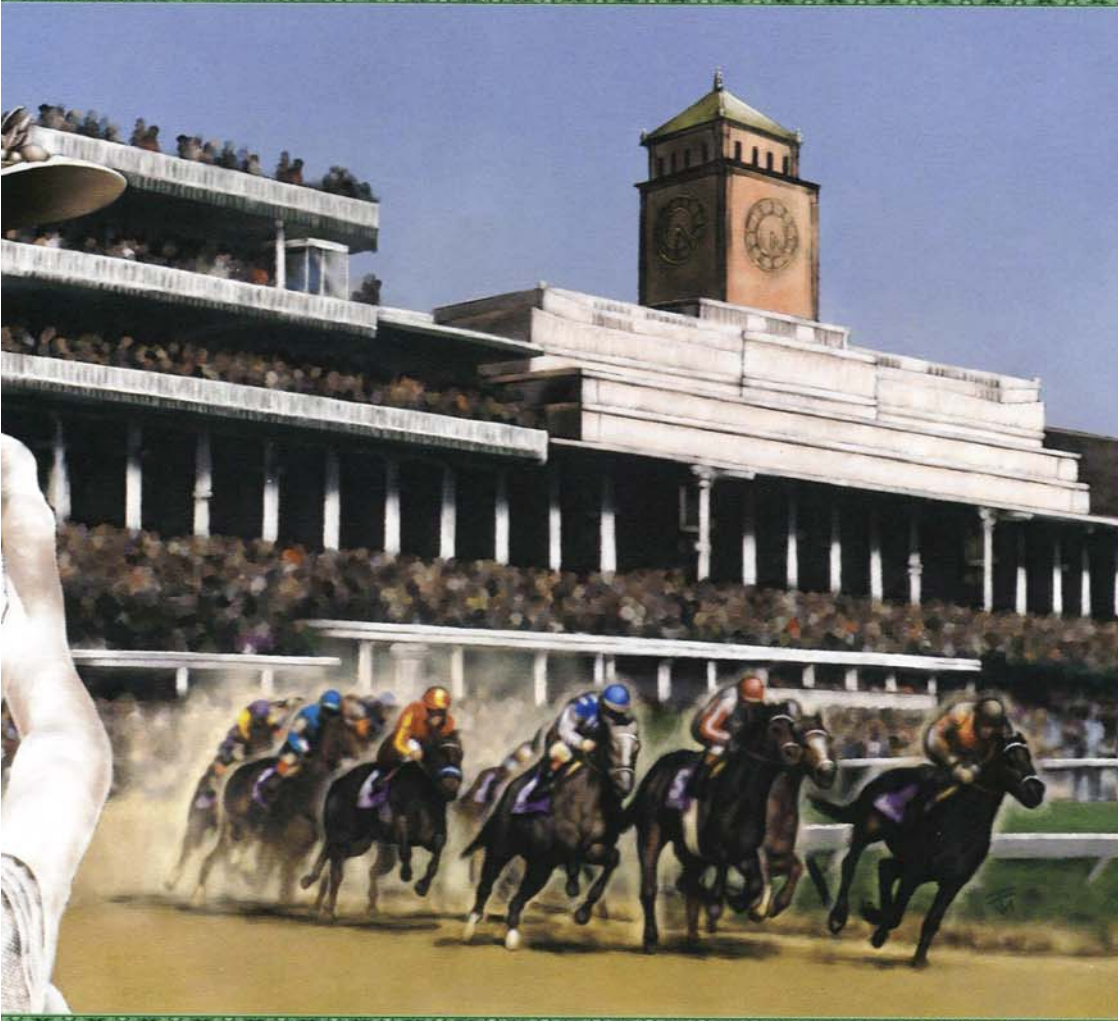


REINER KNIZIA

ROYAL TURF



Ascot, 1898

PFERDE, WETTEN UND GEWINNER



Royal Turf

KNIZIA Reiner

Alea, 2001

02 - 06 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten

ROYAL TURF

Inleiding

We bevinden ons op wereldberoemde paardenrenbaan van Ascot tijdens de zomer van 1898. Vandaag vindt er opnieuw een hoogdag plaats voor de paardenwedrennen.

Welke paarden starten er als favoriet ? Hoe liggen de kansen voor de nieuwkomers ?

Welke weddenschap brengt het meeste op ?

Het startschot werd gegeven en de eerste race begint reeds. De paarden galopperen, de menigte jubelt en de wedders vrezen en hopen.

Speloverzicht

Het spel loopt over 3 races. In elke race starten 7 paarden met verschillende sterktes en zwaktes. De spelers wedden op deze paarden. Als speler zal men steeds proberen om de paarden in zijn voordeel te bewegen (te beïnvloeden) teneinde een maximaal winstbedrag te behalen.

Hoe meer spelers op hetzelfde paard wedden des te groter de kans dat dit paard als eerste, tweede of derde eindigt. Maar het winstbedrag van het winnende paard stijgt naarmate er minder op dat paard werd gewed. Als een speler er echter in slaagt om als enige op een paard te wedden en hij lukt er ook in om dit paard onder de winnaars te krijgen, dan wordt hij hiervoor extra beloond.

De speler die na 3 wedrennen het meeste geld heeft verzameld, wint het spel.

Het spelmateriaal

- 1 speelbord : de renbaan, de wedtabel en de 7 wedvakjes
- 7 paarden : grijs, wit, beige, karamel, roodbruin, donkerbruin en zwart
- 21 paardenkaarten : 3 kaarten per paard
- 6 kleurkaarten : één per spelerkleur
- 24 wedfiches : per spelerkleur 4 fiches met de waardes 0 - 1 - 1 - 2
- 1 tempokaartje : een kaartje met twee zweepjes
- 1 speciale dobbelsteen : 3x paardenhoofd, 1x jockeyhelm, 1x zadel en 1x hoefijzer
- speelgeld (12x 50\$, 26x 100\$, 12x 500\$)
- 1 handleiding

De spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

De 7 paarden worden naast het speelbord klaar gezet.

De 21 paardenkaarten worden goed geschud en als een verdekte stapel naast het speelbord klaar gelegd.

Elke speler kiest een kleur en krijgt het kleurkaartje (dubbelzijdig met de afbeelding van een dame of heer) dat hij voor zich op de tafel legt zodat iedereen kan zien met welke kleur hij speelt. Bovendien ontvangt elke speler zijn bijhorende wedfiches met de waardes 1 - 1 - 2 die hij open voor zich neerlegt. De wedfiche met de waarde 0 wordt enkel aangewend in de spelvariante (zie later).

Indien er minder dan 6 spelers aan het spel deelnemen, worden de overblijvende kleurkaartjes en wedfiches in de doos weggelegd.

De dobbelsteen, het tempokaartje en het speelgeld (de bank) worden naast het speelbord geplaatst.



Het spelverloop

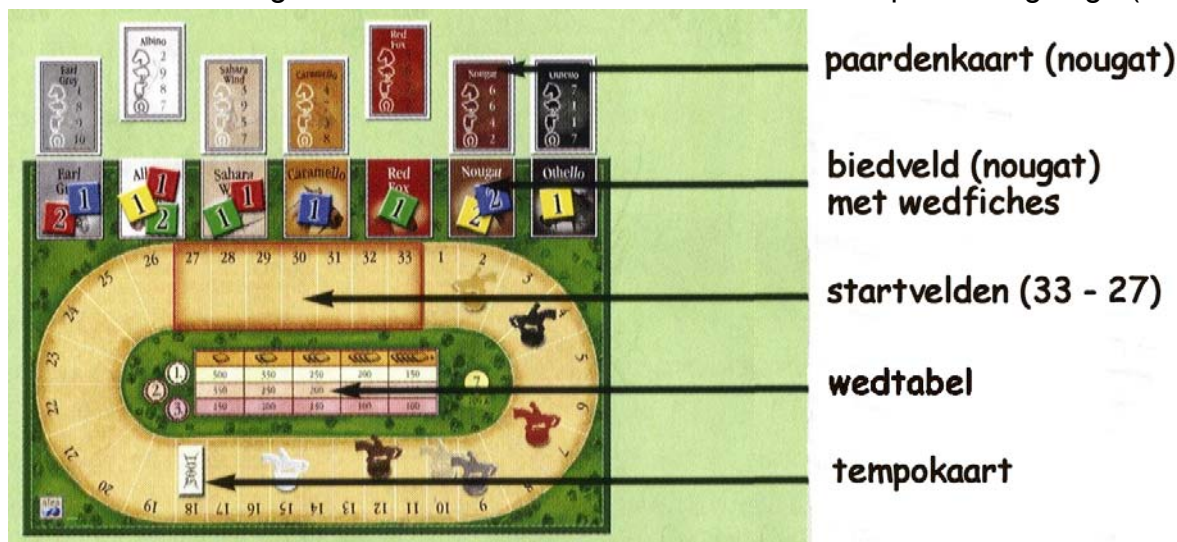
Elk van de 3 wedrennen verloopt op een identieke wijze :

- **1. De racevoorbereiding**
Het tempokaartje, de 7 paarden en een paardenkaart per paard worden aangebracht.
- **2. De weddenschappen**
De spelers zetten in 3 biedrondes hun wedfiches in.
- **3. De race**
De rennen worden onmiddellijk beëindigd nadat een derde paard de finish heeft bereikt.
- **4. De uitbetaling van de weddenschappen**
De meest succesvolle weddenschappen worden uitbetaald.

1. De racevoorbereiding

De voorbereidingen voor de 3 wedrennen zijn steeds dezelfde. Het tempokaartje wordt op het veld met nr. 18 gelegd. De 7 paarden en 1 paardenkaart per paard worden steeds op de volgende wijze aangebracht.

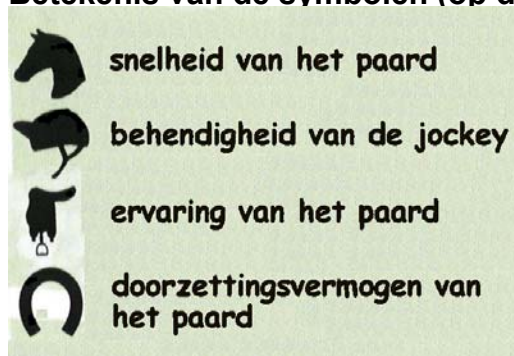
Van de verdeckte stapel paardenkaarten wordt de bovenste kaart genomen en zichtbaar naast het overeenkomstige biedveld aan de bovenste rand van het speelbord gelegd (zie afbeelding).



Vervolgens wordt de overeenkomstige paardenfiguur op de renbaan geplaatst op het eerste veld (veld 33) achter het grijze start/finishveld. Daarna wordt de volgende paardenkaart naast het spelbord open gelegd. Dit paard start op het tweede startveld (veld 32). Daarna wordt de derde paardenkaart open gelegd en het overeenkomstige paard op het derde veld (veld 31) gezet. Vervolgens zijn de overige kaarten aan de beurt totdat uiteindelijk alle paarden op de renbaan staan en de velden 33 tot en met 27 zijn bezet.

Opmerking :Wanneer een paardenkaart wordt getrokken waarvan het paard reeds op de renbaan staat, wordt deze kaart onderaan de stapel paardenkaarten geplaatst en wordt de volgende kaart van de stapel genomen.

Betekenis van de symbolen (op de paardenkaart en op de speciale dobbelsteen)



2. De weddenschappen

In overleg bepalen de spelers wie als eerste met het wedden mag beginnen (bijvoorbeeld de oudste speler). Deze speler plaatst één van zijn 3 wedfiches zichtbaar bovenaan op één van de 7 wedvakjes (biedvelden). Daardoor wedt hij op het paard waarvan hij denkt dat het als eerste, tweede of derde zal eindigen. Vervolgens is de linker buurman aan de beurt (er wordt dus gespeeld met de klok mee). Ook hij plaatst één van zijn wedfiches op een biedveld naar keuze. Deze werkwijze wordt herhaald tot alle spelers driemaal aan de beurt zijn geweest. Dan eindigt de wedfase en kan de eigenlijke race beginnen.

Opmerking : Op elk wedvakje mogen, afhankelijk van het aantal spelers, maximaal 6 wedfiches worden gelegd met een maximum van 1 wedfiche per speler.
De wedfiches van een speler moeten dus over 3 paarden worden verdeeld.
Wedfiches die op een biedveld werden gelegd, mogen niet meer worden verplaatst.

3. De race

De speler die als eerste zijn wedfiche heeft ingezet, begint de race. Daarna wordt er gespeeld met de klok mee.

De speler die aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen en beweegt een paard naar keuze even veel velden voorwaarts als het cijfer naast het gegooide symbool op het paardenkaartje dat bij dat paard hoort.

Vervolgens schuift hij het paardenkaartje een beetje weg van de rand van het speelbord. Dit paard mag door de volgende spelers niet meer worden bewogen tot alle andere paarden ook éénmaal werden verplaatst.

voorbeeld

Op de afbeelding op pagina 3 kunnen we zien dat de paarden Albino en Red Fox reeds werden verplaatst.

Als alle paarden werden bewogen, worden de paardenkaartjes opnieuw tegen de rand van het speelbord geschoven. De eerstvolgende speler heeft dan opnieuw de keuze uit alle paarden.

Belangrijk : Er geldt zetplicht ! De speler die aan de beurt is, moet met de dobbelstenen gooien en een paard het volledige aantal velden vooruit bewegen.

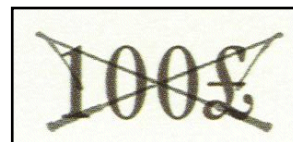
Bovendien mag er op elk veld van de renbaan slechts één paard staan. Eindigt de beweging van een paard op een reeds bezet veld, dan wordt het op het eerste vrije veld achter het doelveld (of het oorspronkelijk bestemmingsveld) geplaatst. In uitzonderlijke situaties is het mogelijk dat een paard niet kan worden bewogen en dus gewoon blijft staan. Maar ook in dat geval wordt de betrokken paardenkaart van de rand van het spelbord weggeschoven.

voorbeeld



Het paard Albino moest normaal gezien 6 velden vooruit gaan. Aangezien er echter twee velden zijn bezet, kan Albino maar 4 velden verder worden neergezet.

Het paard dat als eerste het veld 18 bereikt of overschrijdt, brengt op het einde van de race per weddenschap 100 \$ extra op.
Om dit aan te duiden wordt het tempokaartje op het biedveld van het overeenkomstige paard geplaatst.



Het eerste paard dat het grijze start/finishveld overschrijdt, wordt op het overeenkomstige cirkeltje nr. 1 naast de wedtabel gezet.

Het overeenkomstige paardenkaartje wordt nu verwijderd teneinde aan te duiden dat dit paard reeds de eindstreep heeft bereikt.

Het tweede paard wordt op cirkeltje nr. 2 geplaatst en het derde paard tenslotte wordt op cirkeltje nr. 3 geplaatst.



Van zodra het derde paard de finish heeft bereikt, wordt de race onmiddellijk beëindigd. Het paard dat op dat moment op de laatste plaats op de renbaan staat, wordt dan naast de wedtabel op het cirkeltje nr. 7 gezet. Daarna volgt de uitbetaling van de weddenschappen.

4. De uitbetaling van de weddenschappen

Nu worden de weddenschappen van de winnende paarden behandeld. Er wordt begonnen met het paard op de eerste plaats.



Elke wedfiche met een 1 op het wedvakje geldt als één weddenschap, elke wedfiche met een 2 op het wedvakje geldt als twee weddenschappen.

Nadat het aantal inzetten werd opgeteld, wordt de wedtabel geraadpleegd en kan het uit te betalen winstbedrag (in functie van het totaal aantal inzetten) worden afgelezen. De winst wordt vervolgens door de bank aan de spelers uitbetaald.

Een speler die een wedfiche 1 heeft ingezet, ontvangt het opgegeven bedrag van de wedtabel terwijl een wedfiche 2 hem het dubbele zal opleveren. Op dezelfde wijze wordt vervolgens de winst van het tweede en derde paard uitbetaald. Indien er 5 of meer weddenschappen op een paard werden afgesloten, wordt er rekening gehouden met de laatste kolom.

Daarna ontvangen de spelers die een wedfiche hebben ingezet op het paard met het tempokaartje respectievelijk een extra van 100 \$ voor een wedfiche 1 en een extra van 200 \$ voor een wedfiche 2.

Tot slot moeten alle spelers die een wedfiche hebben ingezet op het paard dat als laatste is geëindigd een boete betalen aan de bank. Voor een wedfiche van 1 betaalt elke speler 100 \$ en voor een wedfiche van 2 betaalt elke speler het dubbele, namelijk 200 \$. Een speler kan maar maximaal zoveel moeten betalen als hij geld heeft. Er worden geen schulden gemaakt.

Tenslotte worden alle wedfiches terug aan de spelers gegeven.

Uitbetaling	
1. eerste	
2. tweede	
3. derde	
4. tempokaart	100\$
5. laatste	

Uitgewerkt voorbeeld

Speler A heeft als enige de wedfiche 2 (= 2 weddenschappen) op het wedvakje van het winnende paard gezet. Speler A ontvangt hierdoor 700 \$ (= 2 x 350 \$).

Op het tweede paard werden de volgende wedfiches ingezet :

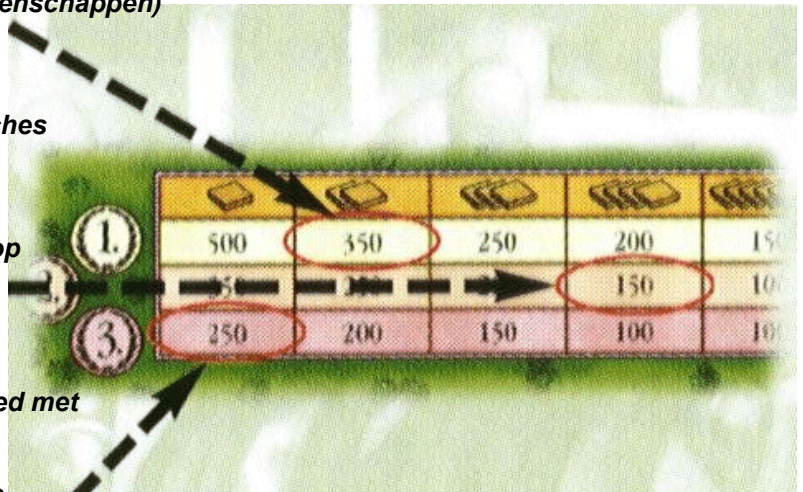
- door speler B : wedfiche 2
- door speler A en C : wedfiche 1

Dit betekent dat er in totaal 4 keer werd ingezet op het tweede paard.

Hierdoor krijgen de spelers A en C elk 150 \$ terwijl B 300 \$ (= 2 x 150 \$) ontvangt.

Speler C heeft als enige op het derde paard gewed met wedfiche 1. Hij ontvangt dan ook 250 \$.

Het tweede paard behaalde ook het tempokaartje waardoor speler B 200 \$ en de spelers A en C elk 100 \$ als bonus bekomen.



Speler C plaatste wedfiche 2 op het verliezende paard terwijl speler D hierop de wedfiche 1 inzette. Beide spelers moeten een boete betalen aan de bank. C betaalt 200 \$ terwijl D slechts 100 \$ aan de bank geeft.

De volgende races

Alle gebruikte paardenkaarten worden uit het spel verwijderd en in de speldoos opgeborgen.

De paarden worden opnieuw naast het speelbord klaar gezet.

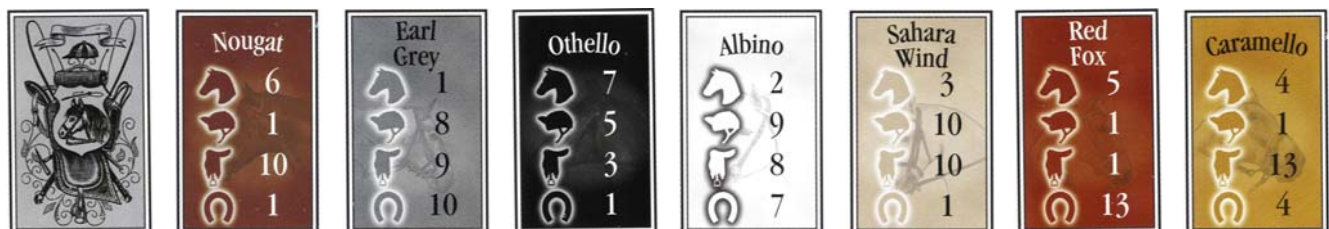
Opnieuw wordt de procedure van de racevoorbereiding uitgevoerd.

De speler die het meeste geld bezit, begint met de weddenschappen. Bij een gelijke stand wordt er geloot.

Opmerking : In de derde race wordt het uitgekeerde winstbedrag verdubbeld ! Ook de extra (tempokaartje) en de boete (verliezende paard) worden verdubbeld!

Einde van het spel

Het spel eindigt na de derde race. De speler die op dat ogenblik het meeste geld heeft verzameld, wint het spel.



Spelvariant

Deze variant is vooral geschikt voor het spel met 2 tot en met 4 spelers.

De reeds eerder vermelde spelregels in deze handleiding blijven van kracht, maar worden als volgt aangepast :

- Elke speler ontvangt nu ook de wedfiche 0 in zijn kleur.
- De spelers houden hun wedfiches verdekt en leggen ze ook verdekt, **nu in 4 wedrondes**, op de biedvelden. Een wedfiche die werd neergelegd mag achteraf niet meer worden bekeken.
- Pas aan het einde van een race worden de wedfiches blootgelegd.
- De wedfiches met de waarde 0 worden onmiddellijk aan hun eigenaars teruggegeven. Deze wedfiches worden enkel gebruikt om de andere spelers te misleiden, te verwarren en te overbluffen.

Vervolgens vindt de normale uitbetaling plaats.