

Oxford - Cambridge BOAT RACE

Ein Stichspiel für 3 bis 5 kartenspielende Ruderer
und rudernde Kartenspieler ab 10 Jahren

von Hermann Huber

Piatnik-Spiel Nr. 6483

Das Bootsrennen zwischen den Universitäten Oxford und Cambridge findet jährlich in London zwischen Putney und Mortlake auf der Themse statt. Zwei Boote mit je acht Ruderern und einem Steuermann haben dabei eine Strecke von rund sechs Kilometern stromaufwärts zu bewältigen. Die Boote heißen Blue Boats - nach ihren Wappenfarben: dunkelblau für Oxford und hellblau für Cambridge.

Auch in diesem Stichspiel geht es um das berühmte University Boat Race. Die Besonderheit dabei ist, daß jeder Stich zweimal gewertet wird: einmal für das Boot, mit dessen Karten er gemacht wurde, und einmal für den Spieler, der ihn erzielt hat. Jenes Boot, für das die meisten Punkte gezählt werden, gewinnt das Rennen. Und der Spieler, der die meisten Punkte gemacht hat, gewinnt das Spiel.

Spielinhalt:

- 54 Ruderer-Karten
- 3 Rangchips
- 1 Block mit Rennprotokollen

© 1997 by PIATNIK, Wien
Printed in Austria



PIATNIK

Ruderer-Karten - Es gibt zwei Kartensätze mit unterschiedlicher Rückenfarbe zu je 27 Karten. In jedem der beiden Kartensätze gibt es 3x die Kartenwerte 1-8 sowie 3 Sonderkarten. Die Kartenwerte 1-8 gibt es jeweils in den Farben Rot, Grün und Gelb.

Rangchips - Die Rangchips sind ebenfalls in den 3 Farben Rot, Grün und Gelb vorhanden. Mit ihnen wird die Farbreihenfolge innerhalb der beiden Kartensätze festgelegt.

Rennprotokolle - Links ist die Rennstrecke eingezeichnet, auf der der jeweilige Standort der beiden Boote markiert wird. Rechts werden die Punktestände der Spieler in die entsprechenden Spalten eingetragen.

Vorbereitungen

1. Nur bei 5 Spielern werden alle Karten verwendet. Bei weniger Spielern werden zu Beginn einige Karten aussortiert und in die Schachtel zurückgelegt - und zwar:
 - Bei 4 Spielern alle Karten mit dem Wert „4“ aussortieren.
 - Bei 3 Spielern alle Karten mit den Werten „3“, „4“ und „5“ aussortieren.
2. Das Bootsrennen geht über mehrere Etappen. Zu Beginn jeder Etappe werden die dunkelblauen und hellblauen Karten nach den Rückseitenfarben getrennt gemischt.
3. Jeder Spieler erhält verdeckt von beiden Kartenstapeln je 5 Karten. In jeder Etappe werden 5 Stiche ausgespielt, d.h. von den ausgeteilten zehn Karten werden also nur fünf für die Etappe benötigt.

Spielablauf

- Der jeweilige Startspieler (zu Beginn ist das der jüngste Spieler) legt am Anfang einer Etappe die Rangfolge der drei Farben fest. Dazu schaut er sich seine Karten an und legt die drei Rangchips zu einem Turm übereinander vor sich hin. Die Farbe, die oben liegt, ist die ranghöchste Farbe, die darunter die jeweils niedrigere. Diese Rangfolge gilt für die gesamte Etappe.

- Anschließend sagt der Startspieler laut an, welche Bootsfarbe angespielt werden soll - also entweder „dunkelblau“ für Oxford oder „hellblau“ für Cambridge.
Der Spieler links von ihm spielt dann eine beliebige Karte dieser Bootsfarbe aus, die übrigen Spieler bedienen im Uhrzeigersinn, so daß der Startspieler die letzte Karte des Stiches legt.
- Jeder Spieler muß eine Karte in der zuerst ausgespielten Bootsfarbe legen - d. h. z. B. ebenfalls dunkelblau, wenn die erste Karte dunkelblau war.
- Wenn jeder eine Karte gespielt hat, wird festgestellt, wer den Stich gewonnen hat. Dieser Spieler legt die gewonnenen Karten als Stapel mit der Stichkarte obenauf offen vor sich ab und sagt an, welche Bootsfarbe als nächste gespielt werden soll. Der Spieler links von ihm spielt aus.
- Zum Abschluß der Etappe, wenn fünf Karten gespielt wurden, erfolgt eine Etappenwertung. Es wird festgestellt, wie viele Stiche für welches Boot gewonnen wurden und wieviel Stiche der einzelne Spieler gemacht hat.
Diese Punkte werden im Rennprotokoll eingetragen.
- Anschließend ist der Spieler links vom alten Startspieler neuer Startspieler. Dieser teilt erneut an jeden zehn Karten aus, legt mit den Rangchips die Rangfolge fest und sagt laut die Bootsfarbe für den ersten Stich der neuen Etappe an.
- Sobald nach einer Etappe ein Boot die Ziellinie überquert hat, ist das Rennen beendet. Jetzt wird festgestellt, welcher Spieler gewonnen hat.

Die Stichregeln

- Innerhalb eines Stiches dürfen nur Karten desselben Bootes verwendet werden.
- Wenn jeder eine Karte gespielt hat, wird festgestellt, wer den Stich gewonnen hat.

- Eine Karte einer ranghöheren Farbe sticht jede Karte einer geringwertigen Farbe.
- Liegen mehrere Karten einer Farbe sticht die Karte mit dem höheren Punktwert.
- Die Sonderkarte „**Superchamp**“ gilt als Trumpfkarte. Sie sticht alle normalen Punktekarten.
- Die Sonderkarte „**Ruderbruch**“ sticht ebenfalls alle Punktekarten. Allerdings zählt dieser Stich null Punkte.
- Die Sonderkarte „**Steuermann über Bord**“ sticht ebenfalls alle Punktekarten. Dieser Stich zählt in der Etappenwertung jedoch für das andere Boot.
- *Bsp: Helga spielt eine hellblaue Karte aus. Damit ist eigentlich sichergestellt, daß der Stich für das hellblaue Boot zählt, da ja nur mit hellblauen Karten bedient werden darf. Wird jedoch der Stich mit der (hellblauen) „Steuermann über Bord“-Karte erzielt, so zählt der Stich für dunkelblau.*
- Der „**Achter-Stich**“: Wird eine Punktekarte gespielt, in derselben Rangfarbe wie die zuletzt gespielte Punktekarte und deren beiden Punktwerte ergeben genau 8 Punkte, so gilt diese zweite Karte als **Sonderkarte**. Den Stich gewinnt der Spieler, der die zweite Punktekarte gespielt hat.
- *Bsp: Hanna spielt „Grün 7“ und Michael folgt mit „Grün 1“. Letztere Karte ergänzt auf 8 und sticht somit den höheren zuerst gespielten Punktwert.*
- Werden in einem Stich mehrere Sonderkarten gespielt, so gilt die zuletzt gespielte Sonderkarte für den Stichgewinn.
- *Bsp: Sarah spielt „Gelb 3“. Tim sticht mit dem „Superchamp“. Micha ergänzt die Karte von Sarah (also die zuletzt gespielte Punktekarte) mit „Gelb 5“ auf 8 und sticht damit auch die zuvor gespielte Sonderkarte von Tim.*

Die Etappenwertung

- Am Ende einer Etappe - wenn fünf Karten gespielt wurden - erfolgt eine Etappenwertung.

- Die Etappenwertung besteht aus einer Spielerwertung und einer Bootswertung.
- Für die **Spielerwertung** stellt zunächst jeder Spieler fest, wie viele Stiche er gewonnen hat.

Jeder Stich zählt	1 Punkt,
Stiche mit „Ruderbruch“ zählen	0 Punkte,
Stiche mit „Steuermann über Bord“ zählen	1 Punkt für das andere Boot.
- Die Punkte, in der Farbe des Bootes, das auf der Rennstrecke zurückliegt, werden dabei **verdoppelt**.
- Sind beide Boote auf gleicher Höhe, so erhält kein Boot die doppelte Punktzahl.
- Die gewonnenen Punkte werden in der rechten Hälfte des Rennprotokolls unter den Spielernamen eingetragen. Dabei ist darauf zu achten, daß die Eintragung in der richtigen Spalte erfolgt (dunkelblau = O, hellblau = C). Um stets einen Überblick über den Spielstand zu haben, empfiehlt es sich, gleich die jeweiligen Summen zu addieren.

Bsp:(siehe Abbildung auf der nächsten Seite) Cambridge hat die Etappe 3:2 gewonnen. Hermann hat 1 Stich für Oxford und 1 Stich für Cambridge gemacht. Helga hat 2 Stiche für Cambridge gemacht, und Tim hat 1 Stich für Oxford erzielt. Da Cambridge zurücklag, dürfen Helga und Hermann ihre Cambridge-Punkte verdoppeln. Im Rennprotokoll werden folgende Punkte gutgeschrieben:

Spieler(innen)									
Name Hermann		Name Helga		Name Tim		Name		Name	
O	C	O	C	O	C	O	C	O	C
1	2	—	4		—				

- Anschließend erfolgt die **Bootswertung**.

Zunächst wird festgestellt, wie viele der fünf Stiche mit dem dunkelblauen Boot und wie viele mit dem hellblauen Boot gemacht wurden.

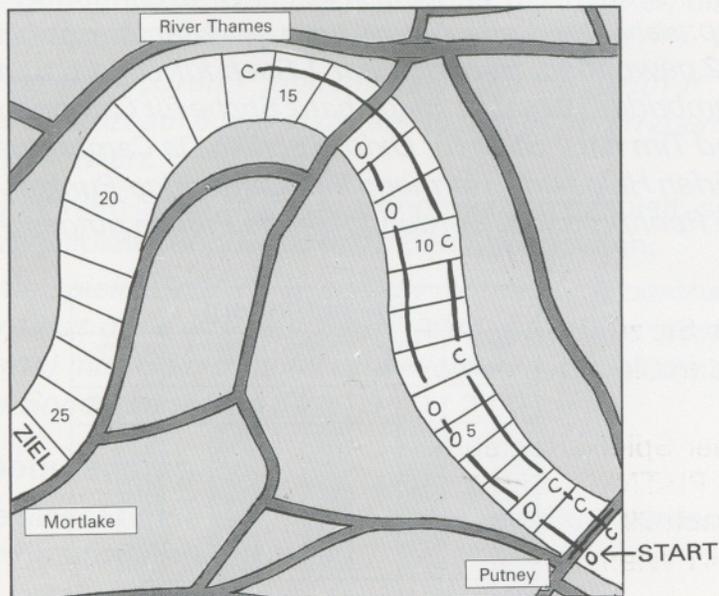
Die Stiche werden genauso gewertet wie bei der Spielerwertung. Auch hierbei ist zu beachten, daß die Punkte für das zurückliegende Boot verdoppelt werden.

Nun werden die beiden Boote auf der Rennstrecke des Rennprotokolls um so viele Felder „vorgerückt“, wie sie Punkte gewonnen haben.

Für das Oxford-Boot wird der Buchstabe „O“ und für das Cambridge-Boot der Buchstabe „C“ verwendet.

Bsp: Die aktuelle Etappe ergab ein Ergebnis von 3:2 für Cambridge.

Da Cambridge zurücklag, darf es $3 \times 2 = 6$ Felder und Oxford 2 Felder vorrücken. Dieses Vorrücken ist in der Abbildung durch eine fette Linie dargestellt.



Spielende und Gesamtwertung

Das Spiel endet, sobald ein Boot die Ziellinie überquert.

Würden in der letzten Etappe beide Boote das Ziel erreichen, wird nur mehr jenes Boot gezogen, das in dieser Etappe siegreich war.

Sollte die letzte Etappe auch unentschieden ausgehen, wird nur mehr jenes Boot vorgerückt, das zuletzt bei einer Etappe siegreich war.

Nachdem das Siegerboot feststeht, wird der Gesamtsieger ermittelt.

Für jeden Spieler werden die Punkte in den Spalten des Siegerboots **verdoppelt**, die Punkte für das unterlegene Boot zählen normal.

Bsp: Opa hat 10 Punkte für Oxford und 13 Punkte für Cambridge erzielt. Oxford hat das Rennen gewonnen. Somit hat Opa in der Gesamtwertung $2 \times 10 = 20$ Punkte für Oxford und 13 Punkte für Cambridge. Insgesamt hat er also 33 Punkte.

Der Spieler, der mit beiden Booten zusammen die meisten Punkte erzielt hat, hat das Spiel gewonnen.

Wenn Sie zu „BOAT RACE“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. PIATNIK & Söhne
Postfach 79
A-1141 Wien

BOAT RACE – Kurzspielregel

VORBEREITUNGEN

1. Bei weniger als 5 Spielern müssen vor dem Spiel einige Karten aussortiert werden:
 - Bei 4 Spielern werden alle Karten mit dem Wert „4“ aussortiert.
 - Bei 3 Spielern werden alle Werte „3“, „4“ und „5“ aussortiert.
2. Die Karten nach den Rückseitenfarben getrennt mischen – jeder Spieler erhält von beiden Stapeln je 5 Karten.

SPIELABLAUF

- Der jeweilige Startspieler legt die 3 Rangchips in einer für ihn günstigen Reihenfolge übereinander. Die oberste Farbe hat den größten Wert, die unterste den niedrigsten.
- Der Startspieler sagt eine der beiden Bootsfarben an. Der links von ihm sitzende Spieler spielt eine passende Karte aus, die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.
- Es dürfen nur Karten der ausgespielten Bootsfarbe gelegt werden.
- Wer den Stich macht, legt ihn offen vor sich ab und sagt als nächster eine Bootsfarbe an, usw.
- Nach 5 Stichen (= Ende einer Etappe) erfolgt eine Wertung.
- Danach wird der Spieler links vom alten Startspieler neuer Startspieler.

STICHREGELN

- Innerhalb eines Stiches dürfen nur Karten desselben Bootes verwendet werden.
- Wenn jeder eine Karte gespielt hat, wird festgestellt, wer den Stich gewonnen hat.
- Eine Karte einer ranghöheren Farbe sticht jede Karte einer niedrigeren Farbe.
- Bei mehreren Karten einer Farbe sticht die Karte mit dem höheren Punktwert.
- Alle Sonderkarten stechen alle normalen Punktekarten.
- Der „Achter-Stich“: Wird eine Punktekarte gespielt, die dieselbe Rangfarbe wie die zuletzt gespielte Punktekarte besitzt und deren Wert auf „8“ ergänzt, so gilt sie als Sonderkarte.
- Eine Sonderkarte kann nur von einer anderen Sonderkarte überboten werden.

DIE ETAPPENWERTUNG

- Am Ende einer Etappe – wenn 5 Stiche gespielt wurden – erfolgt eine Etappenwertung:
 1. **Spielerwertung:**
 - Für jeden Spieler wird ermittelt, wie viele Stiche er für jedes Boot gemacht hat:
 - Jeder Stich zählt 1 Punkt
 - Stiche mit „Ruderbruch“ zählen 0 Punkte
 - Stiche mit „Steuermann über Bord“ zählen 1 Punkt für das andere Boot
 - Stiche für das weiter zurückliegende Boot werden verdoppelt.
 - Die Anzahl der Punkte wird für jeden Spieler auf dem Block gutgeschrieben.
 2. **Bootswertung:**
 - Zuerst wird ermittelt, wie viele Stiche mit welchem Boot gemacht wurden.
 - Die einzelnen Stiche werden wie schon bei der Spielerwertung gewertet.
 - Das jeweilige Boot darf um so viele Felder vorrücken, wie es Punkte erzielt hat.

SPIELLENDE UND GESAMTWERTUNG

- Das Spiel endet, sobald das erste Boot über die Ziellinie gezogen wird.
- Für alle Spieler werden die Punkte des Siegerbootes verdoppelt.
- Sieger ist der Spieler, der die meisten Punkte erreichen konnte.