

# Favoriten

**auteur: Walter Müller, vertaling: [Kurt Van den Branden](#)**

---

*Niettegenstaande het een rustdag is op de paardenrenbaan gaan de paardenliefhebbers Hugo Hengstenberg, Rossmarie Sattler, Pferdrude Schimmel, Charles de Gaul en Senor Aldo Caballo er toch naartoe. Tot hun grote verbazing zijn de 5 snelste paarden ter wereld zich aan het voorbereiden voor een wedstrijd. Ze warmen zich op voor een krachtmeting zonder lastige ruiters. Dat kan spannend worden! De 5 stiekeme toeschouwers beslissen onder elkaar weddenschappen af te sluiten over het resultaat van deze ongewone wedstrijd. Voor correcte voorspellingen worden punten gegeven; wie eerst durft wedden krijgt meer punten en wie op het einde de meeste punten heeft is natuurlijk de winnaar.*

---

## 1. Inleiding

### 1.1 Spelmateriaal

- spelbord
- 15 wedstenen
- 1 dobbelsteen
- 5 renpaarden
- 5 personenkaarten
- 20 klevers voor de wedstenen

Voor de eerste wedstrijd moeten telkens 3 wedstenen voorzien worden van een symbool-klever. (Van elk symbool blijft 1 klever over).

### 1.2 Spel-idee

Vijf renpaarden houden een wedstrijd.

Elke speler probeert zo snel mogelijk te voorspellen welke 3 paarden als eerste aan de finish zullen komen. Vroege (correcte) voorspellingen krijgen meer punten. Wie de meeste punten behaalt wint!

## 2. Het spel

### 2.1 Spelvoorbereiding

De 5 paarden zijn opgewarmd en worden op het startveld gezet. Elke speler krijgt een persoonskaart en 3 wedstenen met het overeenkomende symbool. Persoonskaart en wedstenen liggen open op tafel. Men bepaalt wie mag beginnen.

## 2.2 Wedden

- Voor het eerste paard beweegt mogen de spelers al een eerste voorspelling doen.
- De eerste speler mag een wedsteen inzetten.
- Na hem mogen alle spelers in wijzerzin hun favoriet voorspellen.
- Men is niet verplicht een wedsteen te spelen, men mag ook passen.

### Hoe wordt gewed?

Op het spelbord staan voor elk paard 5 gekleurde wedvelden.

**Voorbeeld:** *De speelster met de driehoek op de wedstenen, Rossmarie Sattler, gelooft dat het rode paard bij de eerste drie zal eindigen. Zij zet haar wedsteen op het bovenste nog vrije rode veld op het spelbord.*

- Op elk wedveld mag maar 1 wedsteen liggen.
- In een wedronde mag elke speler maar 1 wedsteen leggen.
- Tijdens het verloop van het spel mogen verschillende wedstenen van 1 speler op hetzelfde paard ingezet worden.

## 2.3 Start van de paarden

Als elke speler de kans gehad heeft om te wedden starten de paarden.

- De beginspeler werpt met de dobbelsteen en zet 1 van de paarden vooruit volgens het geworpen aantal ogen op de buitenbaan.
- Dezelfde speler werpt opnieuw met de dobbelsteen en zet een tweede paard op de buitenbaan.
- Dezelfde speler brengt zo alle paarden in het spel. Alle paarden staan op de buitenbaan.

Natuurlijk zal een speler proberen om zijn eigen favoriet (het paard dat hij wil zien winnen) met een hoge dobbelsteenworp te laten beginnen om al onmiddellijk een voorsprong te hebben op de andere paarden.

**Belangrijk:** Na het werpen moet onmiddellijk een paard verzet worden, voor opnieuw met de dobbelsteen geworpen wordt.

## 2.4 Nieuwe wedronde

Vóór de volgende speler de paarden laat lopen mag er opnieuw gewed worden. De nieuwe wedronde wordt begonnen door de speler die ook aan de beurt is om met de dobbelsteen te werpen. Opnieuw mag elke speler een wedsteen inzetten op zijn favoriet. Wie niet wil wedden mag ook passen.

### Tactische tip

Als een speler zijn wedstenen lang bij zich houdt zullen de bovenste velden van de verschillende kleuren al door stenen van andere spelers bezet zijn.

Bij de waardebepaling op het einde van het spel worden echter meer punten gegeven voor wedstenen die hoger liggen. - Dus niet te lang wachten met wedden!

## **2.5 De paarden lopen verder**

Na de wedronde lopen de paarden verder. Wie aan de beurt is beweegt de vijf paarden zoals hiervoor al beschreven werd. Natuurlijk zoveel mogelijk in zijn eigen voordeel.

Hij zet nu alle paarden op de binnenbaan. Zo kan men gemakkelijk zien welke paarden al gelopen hebben. Ook in het verdere spelverloop verwisselen de paarden in elke ronde van baan.

## **2.6 Het verdere spelverloop**

Tot het eerste paard aan de finish is wordt er afwisselend gewed en met de dobbelsteen geworpen. Nadat de winnaar over de finish gekomen is wordt er niet meer gewed! Er wordt dan enkel nog met de dobbelsteen geworpen tot drie paarden aangekomen zijn.

## **2.7 Aankomst**

Bij het aankomen aan de finish moeten de paarden enkel over de finishlijn lopen. Ze moeten niet precies op het finish-veld aankomen. De overtollige dobbelsteenogen vervallen.

- Als 1 of 2 paarden aangekomen zijn dan mag wie aan de beurt is respectievelijk nog 4 of 3 keer met de dobbelsteen werpen.
- De aangekomen paarden worden volgens hun positie op het podium gezet.
- Als de eerste 3 paarden over de finish gekomen zijn is het spel ten einde, nu volgt de puntentelling

## **2.8 Puntentelling**

Alle wedstenen die ingezet werden op 1 van de 3 eerste paarden worden in onveranderde volgorde verplaatst naar de puntenvelden boven het podium. (Wedstenen ingezet op de winnaar worden verschoven naar de velden met de waarden 32 tot 10, enz.)

De getallen op de puntenvelden geven de punten aan die de speler krijgt wiens wedsteen op dit veld staat. Wie het hoogste puntentotaal heeft is de winnaar van het spel!

(Een voorbeeld van de puntentelling staat op de voorlaatste pagina van het duitse reglement.)

## **2.9 Antwoorden op laatste vragen**

- Ook bij minder dan 5 spelers lopen alle vijf de paarden mee in de wedstrijd.
- Op 1 veld van de renbaan mogen verschillende paarden staan.
- De paarden lopen altijd voorwaarts, nooit achteruit.
- Na elke beurt verwisselen de paarden van baan.
- De personenkaarten blijven open op tafel liggen zodat alle spelers kunnen zien welk symbool bij welke speler hoort.
- De symbolen van de wedstenen moeten zichtbaar zijn, je mag ze dus niet omdraaien.
- Per ronde mag elke speler maar 1 wedsteen inzetten.
- Een wedsteen mag tijdens het spel niet verplaatst of teruggenomen worden.
- Een speler mag meerdere wedstenen op 1 paard zetten, zolang er nog velden vrij zijn.
- Als het eerste paard de finish bereikt mag er niet meer gewed worden.

## 2.10 Opmerking

Voor het spel **FAVORITEN** geldt hetzelfde als voor elk ander spel: Het spelreglement is enkel een voorstel hoe het spel gespeeld kan worden. Als er stukken zijn die je niet bevallen kan je ze gewoon veranderen. Er zijn geen grenzen aan de fantasie!

Je mag natuurlijk niet vergeten alle veranderingen aan de spelregels voor het begin van het spel met de andere spelers af te spreken.

## 3. Korte spelregels

### 3.1 Verloop van het spel

- Elke speler speelt de rol van 1 van de paardenliefhebbers. Voor het begin van de wedstrijd kunnen de eerste inzetten al gedaan worden.
- De beginspeler werpt 5 keer met de dobbelsteen en beweegt de 5 paarden voorwaarts.
- Nu kunnen alle spelers opnieuw inzetten.
- De volgende speler werpt de dobbelsteen en beweegt de paarden.
- Men kan weer inzetten.
- De paarden lopen... (enz.)

### 3.2 Einde van het spel

Nadat de eerste 3 paarden over de eindstreep gekomen zijn worden de punten bepaald. Wie best gewed heeft wint het spel.