
Finish

Spielregeln
Règles du jeu
Spelregels
Regole del gioco
Rules

E. Siena

Finish

Een opwindend, avondvullend spel voor renpaarden, waaraan iedereen mee kan doen.

Waar gaat het om?

Voorzien van een bepaalde som gelds, bestijgt u de paarden (of niet), doet mee aan een, meerdere of alle wedstrijden (of aan geen een), wedt bescheiden of zwaar – u kiest zeker minstens één van deze mogelijkheden, ook al is er een enorm gedrang om de baan en u zult er zeker veel plezier aan beleven, zelfs al blijft u passieve toeschouwer – maar dat heeft tot dusverre nog niemand klaargespeeld.

Begin meteen!

Verdeel de totoformulieren en potloden om ze in te vullen. Zet de paarden op de eerste veldrij van de renbaan (dus twee velden achter de eigenlijke start), schud de paardenen jockeykaarten en leg ze op aparte stapeltjes, met de rugzijde naar boven, op tafel.

De paarden

Bovenaan de paardekaarten staan getallen. Deze geven aan, hoe sterk het paard in de 6 wedstrijden loopt. Er zijn goede en mindere paarden – daarmee moet u rekening houden als u op een paard klimt of erop wilt wedden.

Met één blik is te zien, of de kracht van een paard in de start, de finish of in een evenwichtige verdeling ligt, of het „tempo“ of „uithoudingsvermogen“ heeft. Deze beide criteria geven de doorslag, of een paard meer kans heeft om een wedstrijd op de korte of de lange baan te winnen – hoe de wedstrijd dan werkelijk verloopt, kan niemand voorspellen.

De Jockeys

De beste jockeys van Europa doen mee. Ieder van hen heeft zijn eigen manier om zijn paard tijdens de wedstrijd aan te sporen. Dit zien we aan de getallen op de jockey-kaarten.

Op de jockey-kaarten staat een rood omrande cirkel. Hierin kan met een dun potloodstreepje de startbaan vermeld worden en na de wedstrijd weer uitgegumd worden.

De Renbaan

De renbaan ligt voor u; start en finish zijn duidelijk te herkennen. De banen zijn van 1–6 genummerd. Op elke baan is er een veld met een kruis; als men op dit veld komt, valt het paard en moet uit de wedstrijd genomen worden. Het kan niet meer starten en zijn kaart wordt opzijgelegd. Zijn jockey gaat naar zijn wachtende collega's terug (tussen de jockey-kaarten).

De verkoping

Aan iedere speler wordt 10.000,— als beginkapitaal uitbetaald. Dit geld kan hij gebruiken om paarden te kopen en te wedden. U neemt van het stapeltje paardekaarten de bovenste zes af en biedt ze een voor een te koop aan (uzelf kunt natuurlijk meebieden).

Elk paard kost minstens 1.000,—; opbieden mag slechts in veelvoud van honderd. De hoogste bidder krijgt het paard: De koper krijgt de paardekaart, betaalt door het bedrag in de kassa terug te storten en noteert het paard op zijn totoformulier. Nu krijgt hij de bovenste kaart van het stapeltje jockey-kaarten. Beide kaarten worden zo op elkaar gelegd, dat de beide rijtjes cijfers onder elkaar liggen; de eigenaar legt deze dubbele kaart open voor zich. Dit eerste paard start op baan 1, het volgende op baan 2 en zo gaat het door totdat alle zes paarden een eigenaar hebben. Elke speler mag meerdere paarden kopen, maar niet meer dan drie, en dat betekent dat u zonder paard kunt komen te zitten – vooral als er veel deelnemers zijn. Dat hoeft, vooral als er erg hoog geboden wordt, nog lang geen nadeel te zijn – u kunt zich bij het wedden schadeloos stellen. Paarden waarop niet geboden wordt, gaan naar de stal terug.

Het wedden

U weet nu, welke paarden aan de start komen en u kunt zich – eventueel ook rekening houdend met de techniek van de jockeys – oriënteren over hun sterke en zwakke punten en weddenschappen af-

sluiten over „winnen“, „plaats“ of beide. De wedbedragen zijn altijd in veelvoud van honderd. Elke speler sluit 3 weddenschappen af: een „winnen“ en 2 „plaats“. Deze weddenschappen schrijft hij op zijn tototformulier. Voorbeeld:

Baan	Paard	Winnen	Plaats
1	Katzenbuckel		
2	Schlagobers		300,—
3	Napoléon		
4	Hallodri		
5	Moskito	1.000,—	
6	Lady Skunx		500,—

Wedden op de winnaar

Wie gelooft, dat een paard als eerste door de finish zal gaan, wedt op „winnen“. Heeft hij gelijk, dan wint hij zijn inzet maal het aankomstquotum voor winnen; anders verliest hij zijn inzet.

Wedden op „plaats“

Wie gelooft, dat een paard als tweede of derde door de finish zal gaan, wedt op „plaats“. Als hij gelijk heeft, wint hij zijn inzet maal het aankomstquotum voor plaats.

De aankomstquota

Het quotum wordt hoger naarmate de winnaar met een kleiner verschil wint; het quotum wordt dus eigenlijk door het tweede paard bepaald. De quota staan naast de laatste vijf velden van de renbaan, vóór de finish.

Voorbeeld: De winnaar passeert de finish. Als op dat moment het als tweede aankomende paard op het laatste veld voor de finish staat, dan is het aankomstquotum voor winnen 20 (20 x de inzet), voor plaats 10 (10 x de inzet).

Staat het derde paard op het 4e veld voor de finish, dan is het quotum 4 x de inzet. Zijn het zes of nog meer velden voor de finish, dan wordt er niets gewonnen. Eigen paarden brengen bij overwinning

viermaal hun koopprijs op, het als tweede geplaatste paard verdient voor zijn eigenaar de dubbele, nummer drie de enkelvoudige koopprijs.

Het rennen

De start

Net zoals bij werkelijke paardenrennen komen ook hier niet alle paarden evengoed van start. U werpt eerst met alle zes de dobbelstenen; de paarden, waarvan het baannummer gegooid wordt, mag naar de startlijn gaan (2 velden verder); de betreffende dobbelstenen worden terzijde gelegd.

Met de rest van de dobbelstenen gooit u nogmaals; degenen wiens baannummer nu gegooid wordt, mogen één veld naar voren gaan. De nu nog niet geworpen baannummers blijven staan waar ze zijn en starten dus met een handicap van twee velden.

Voorbeeld: De zes dobbelstenen tonen de nummers 1 – 1 – 4 – 5 – 6 – 6: de paarden op de banen 1, 4, 5 en 6 gaan naar de startlijn, die op de banen 2 en 3 blijven staan. Nu wordt er nog eens met twee dobbelstenen gegooid en komt er een 2 en een 6. Dan gaat het paard op baan 2 één veld naar voren, dat op baan 3 blijft staan (omdat er geen 3 gevallen is).

Van de zes dobbelstenen wordt er nu een als rondeteller genomen; hij wordt eerst met de „1“ boven op het veld „ronde“ gelegd. Bij de volgende ronde wordt de „2“ bovengelegd enz.

Op de baan

Er komen nog twee dobbelstenen op de baan, en wel voor de velden „baan“ en „+“. U gooit met de dobbelsteen voor „baan“ en legt hem op het veld „baan“; hij duidt aan, welk paard de ronde begint en in welke volgorde de anderen daardoor komen.

Voorbeeld: de dobbelsteen toont de 4. Het paard op baan 4 begint, gevolgd door (op het rijtje af) de banen 5, 6, 1, 2 en 3.

Tegelijkertijd wordt de derde dobbelsteen voor het veld „3“ gegooid en op dit veld gelegd. Hij geeft aan, hoeveel velden elk paard in deze ronde extra afleggen mag (wind in de rug), d. w. z. dat dit cijfer bij het rondetempo van paard en jockey geteld wordt. De jockey-kaarten liggen zo op de paarde-kaarten dat de jockey goed in het zadel zit; alleen

op deze manier kunt u de getallen foutloos optellen. Men telt dus in de eerste ronde de getallen van het eerste vakje op jockey- en paardekaart bij elkaar op, voor de tweede ronde die van het tweede vakje, enz. Daarbij komen dan per ronde nog de getallen op de dobbelsteen op het veld „+“.

Voorbeeld: Op baan 4 (baan-dobbelsteen) begint Ernö Lundquist op Katzenbuckel met ronde 1 (8 + 0); de dobbelsteen op het + veld toont de 5, dus gaat Katzenbuckel $8 + 0 + 5 = 13$ velden verder.

Een spel bestaat uit meerdere ronden; bij elke ronde moet:

1. de ronde-dobbelsteen de betreffende ronde aangeven;
2. de baan, die beginnen mag, opnieuw gegooid worden en de dobbelsteen op het betreffende veld gelegd worden;
3. de „+“-waarde opnieuw gegooid worden.

E. Siena

Finish

E'un bel gioco di scommesse sui cavalli, che si può giocare in quanti si vuole.

Questo è il gioco

Forniti di un certo capitale, padroni di cavallo (o no) correte una o più o tutte le corse del programma (o neanche una), scommettete con misura o rischiate molto — almeno una di queste cose la fate sicuramente, non importa quanto è grande la ressa intorno alla pista da corsa o no, e certo vi divertirete sia da semplice spettatore passivo — ma finora nessuno è riuscito a rimanere estraneo a questo gioco.

Cominciate subito!

Distribuite i formulari delle scommesse e le matite per scrivere. Mettete i cavalli sulla prima fila della pista (e cioè due righe sotto la partenza vera e propria), mischiate le carte di cavalli e quelle dei fantini, e sistematele coperte sul tavolo, in due pile separate.

Deze tempo-dobbelsteen beslist, of het een korte of een lange wedstrijd wordt, of een wedstrijd vijf of zes ronden zal duren, dus of de criteria „tempo“ of „uithoudingsvermogen“ tot uitdrukking komen.

Aan de finish

Als een paard over de finish gaat, is hij winnaar van de wedstrijd. Alle andere paarden blijven staan en geven zo hun plaats in het klassement aan, zodat meteen de premies aan de eerste drie volgens de tabel op het bord verdeeld kunnen worden. Als twee paarden gelijk staan, moeten hun eigenaars om de beste plaats gooien.

Zo is de eerste wedstrijd gelopen en de jockeys gaan op het stapeltje terug.

Er wordt weer geschud en de volgende wedstrijd kan beginnen!

I cavalli

In alto, sulle carte dei cavalli, ci sono dei numeri. Questi esprimono la forza del cavallo nelle sei corse. I cavalli sono di forza diversa e dovete considerare se volete comprare il cavallo o solo scommetterci su. Un'occhiata basta per vedere se il cavallo va forte alla partenza, nel finale o nella regolarità, se ha „scatto“ o è un „fondista“. Questi due criteri sono decisivi, per capire se un cavallo vincerà meglio una corsa dura o lo sprint, ma nessuno può dire prima come effettivamente si svolgerà la corsa.

I fantini

Sul turf si trovano i migliori fantini d'Europa. Ognuno ha una tattica diversa, per incitare il cavallo in determinate fasi della corsa. Questo vien indicato dalle cifre sulle carte dei fantini.

Sulle carte dei fantini c'è poi una zona cerchiata di rosso. In questa zona si può segnare leggermente a matita la corsia di pista e cancellarla dopo la corsa.