

TurfMaster

Auteur: Albrecht Nolte

Uitgegeven door AZA-Spiele, 1998

Een paardenrenspel voor 2 tot 8 spelers vanaf 14 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Piet Notebaert (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Spelbestanddelen

- 1 spelregelboek
- 1 renbaan voor paarden
- 8 paarden met jockeys
- 16 dobbelstenen (voor elke speler 2 in eenzelfde kleur)
- 8 doosjes kaarten met telkens 32 kaarten en een overzichtskaart
- 6 hagen die als hindernis dienen voor gevorderde spelers
- overzicht kaarten: zie blz. 2

Inleiding

De drafpaaarden lopen voor de zege of een goede plaats. Het zal niet steeds hetzelfde paard zijn dat van begin tot eind aan de leiding loopt. TurfMaster veronderstelt een gezonde dosis tactiek om de tegenstand goed in de gaten te houden en op het juiste ogenblik op te rukken.

Pas bij aankomst is de winnaar bekend, posities onderweg tellen niet.

De binnenbaan is de kortste. Elke naar buiten liggende baan is telkens één veld langer. Wie waar mag rijden, bepalen de jockeys zelf, net zoals in werkelijkheid.

Spelvoorbereiding

- elke speler krijgt één of meerdere paarden (er doen steeds minstens 4 paarden mee) en de bijbehorende doos kaarten:
 - 2 spelers: ieder krijgt 2, 3 of 4 paarden
 - 3 spelers: ieder krijgt 2 paarden
 - 4 spelers: ieder krijgt 1 of 2 paarden
 - 5-8 spelers: ieder krijgt 1 paard
- elke speler krijgt 2 dobbelstenen (als je met meerdere paarden speelt, volstaan 2 dobbelstenen)

Spelprincipe

Een passage bestaat steeds uit drie wedrennen, waarbij de paarden **afwisselend** d.m.v. een **kaartenronde** en de **dobbelsteenronde** bewogen worden. Bij de kaartenronde bepaalt elke speler de individuele tactiek voor zijn paard. Bij een dobbelsteenronde bepalen de dobbelstenen of de wedstrijd eerder traag of vlug gereden wordt.

a) Kaartenronde

Tijdens de afzonderlijke kaartenronden bepalen de spelers welke kaart ze voor hun paarden uitspelen. De speler, wiens paard voorop staat, begint, gevolgd door de eigenaar van het paard in tweede positie, enz. De speelvolgorde zal dus ronde na ronde telkens verschillen.

Liggen twee paarden op gelijke hoogte (exact op eenzelfde lijn), dan geldt "binnen telt voor buiten". Het aantal velden dat een paard loopt, wordt door de uitgespeelde kaart bepaald.

Elk paard moet het maximum aantal velden dat het mag bewegen ook effectief lopen. Daardoor wordt het onvermijdelijk dat een paard soms van baan moet wisselen.

De kaartenronde eindigt zodra de speler van het laatst paard zijn zet gedaan heeft.

b) Dobbelsteenronde

Na elke kaartenronde volgt een dobbelsteenronde. **Eén enkele speler dobbelt** met beide dobbelstenen. De gegooide combinatie legt hij in het midden van de renbaan.

Eén dobbelsteenworp vormt de uitgangsbasis voor het tempo dat **alle** paarden zullen volgen tijdens deze dobbelsteenronde. De speler die mocht dobbelen, kan nu kiezen, of hij de dobbelstenen optelt of slechts één van beide dobbelstenen zal gebruiken. Uit deze drie mogelijkheden kiest hij er eentje uit. Alle paarden lopen nu het aantal velden bepaald door de keuze. De volgorde wordt weer bepaald door de actuele posities van de paarden in het deelnemersveld.

c) Veldbezetting

Op hetzelfde spoor mogen de velden direct voor en direct achter een paard niet bezet worden. Ze mogen ook niet betreden worden als doorgangsveld.

d) Spoorwissel

Je kan slechts in beperkte mate van spoor wisselen. Bij elke beurt (zowel tijdens een kaarten- of dobbelsteenronde) **kan** de eerste drafsprong (dit is het overgaan van het ene veld naar het andere), diagonaal gebeuren. Bij de volgende vijf drafsprongen kan niet meer van spoor gewisseld worden en **moet** je paard dus in een rechte lijn draven. Bij een zet van meer dan zes velden kan het paard **nog één keer** van spoor wisselen (dus vanaf de 7de drafsprong).

Indien het paard dus 6 of minder velden mag lopen is slechts één spoorwissel toegestaan. Bij zetten van meer dan zes velden mag een paard maximaal twee keer diagonaal veranderen van spoor. Een spoorwissel vraagt geen extra punten.

Het feit dat een paard slechts beperkt van spoor kan wisselen, kan ertoe leiden, dat een door een kaart of dobbelsteencombinatie bepaalde zet niet volledig kan uitgevoerd worden. Het paard moet dan toch zo ver mogelijk draven als zijn

situatie toelaat. De niet benutte punten vervallen gewoon.

Handicaps

De posities van de paarden in het deelnemersveld bij het begin van een kaarten- of dobbelsteenronde bepalen in welke mate hun prestatievermogen in deze ronde door een handicap begrensd is. Deze handicap begrenst de paarden in een maximaal aantal uit te voeren drafspelingen. Enkel de eerste drie paarden krijgen een handicap, alle andere paarden niet.

1. Paard op de eerste plaats => handicap 9, dus **maximaal acht** drafspelingen
2. Paard op de tweede plaats => handicap 10, dus **maximaal negen** drafspelingen
3. Paard op de derde plaats => handicap 11, dus **maximaal tien** drafspelingen

Het overzichtskaartje in elke doos kaarten helpt om dit te onthouden!

a) Handicap in een kaartenronde

Een handicap tijdens een kaartenronde betekent dat dat paard enkel maar met een kaart die voldoet aan de gestelde handicap mag lopen. De speler moet dus een kaart uitkiezen die lager is dan de puntenwaarde van de handicap. Indien iemand toch (eventueel uit tactische overwegingen) een **hogere kaart** uitspeelt dan de huidige positie toelaat, dan **moet het paard blijven staan**. De kaart wordt als gespeeld beschouwd en blijft dus op tafel liggen. Het paard kan tijdens deze ronde niet meer m.b.v. een andere kaart draven.

b) Handicap in een dobbelsteenronde

De handicaps tellen ook tijdens een dobbelsteenronde. De handicapregel treedt echter in werking als de dobbelende speler beslist dat beide dobbelsteenworpen tellen **en** als de waarde van deze worpen de hoogte van de handicap bereikt. In dit geval mogen de paarden, die op basis van hun positie een handicap hebben, slechts draven volgens de ogen van één dobbelsteen. De speler in kwestie beslist zelf welke dobbelsteen hij gebruikt om zijn paard te laten lopen.

c) Positiebepaling bij handicaps

Meerdere paarden op gelijke hoogte krijgen dezelfde handicap. Bij de bepaling van de overige posities worden de gelijkliggende paarden echter volledig meegeteld. Staan b.v. drie paarden naast elkaar op de eerste positie en daarachter het volgende paard, dan hebben de drie eerste paarden de handicap voor een paard op de eerste plaats, terwijl het daaropvolgende paard beschouwd wordt als een paard op de vierde plaats en dus geen handicap krijgt.

De posities van de paarden worden steeds **voor** het begin van een kaarten- of dobbelsteenronde bepaald en kunnen dus geen handicap doen veranderen tijdens die ronde.

Het voorbeeld op blz. 11 maakt veel duidelijk.

d) Handicaps uitschakelen door een joker

Elke doos kaarten bevat vier jokers met de waarde 9, 10, 11 en 12. Deze kunnen onafhankelijk van de positie gespeeld worden en dienen om een handicap uit te schakelen. Een joker 12 kan dus voor een paard in eerste positie gebruikt worden om dat paard met 12 drafspongen naar voor te laten komen.

Spelverloop

a) De startbox verdeling

De dobbelstenen bepalen de volgorde waarin de paarden posities innemen in de startboxen. Elke speler plaatst zijn paard(en) in het midden van de renbaan. Voor deze paarden wordt gedobbeld. Iemand start en de anderen volgen in uurwijzerzin. Laat de dobbelstenen liggen om iedereen een goed overzicht te geven. De speler die de hoogste worp heeft, plaatst zijn paard in startbox één, de tweedehoogste worp bepaalt het paard voor box twee, enz.

Bij gelijkheid van dobbelsteenworp moet er opnieuw gedobbeld worden tussen de betrokken spelers. Indien de spelers over meer dan één paard beschikken, bepaalt een tweede ronde de posities voor deze overige paarden.

b) Mengen en uitdelen van de kaarten

Elke speler geeft de doos kaarten van de in de startbox aanwezige paarden aan zijn rechterbuur. Deze mengt de stapel kaarten (zeer belangrijk!), telt er 10 van op tafel (met de voorzijde naar beneden), legt de overige kaarten terug in de doos en geeft alles aan de eigenaar terug. Deze paardenbezitter legt de doos voor zich neer en neemt de 10 getelde kaarten in zijn hand. Hij houdt deze 10 kaarten goed voor zijn medespelers verborgen (heel zijn tactiek voor die ronde hangt hier van af...).

c) Uitgangspositie voor de eerste dobbelsteenronde

Als alle kaarten verdeeld zijn, start de eerste draf met een kaartronde. Maar wie mag in de daaropvolgende dobbelsteenronde als eerste het tempo bepalen? Alle spelers dobbelen in uurwijzerzin waarbij de speler in startbox 1 als eerste mag beginnen. Wie de hoogste worp deed mag als eerste aan de dobbelsteenronde beginnen die na de eerste kaartenronde volgt.

d) De start

Eindelijk openen de startboxen hun deuren. De speler die een paard in box één heeft, speelt een kaart uit. Daarna volgen de andere spelers volgens de verdeling in de startboxen.

Paarden op één lijn staan op gelijke positie. **Bij de start staan dus alle paarden gelijk op de eerste plaats en krijgen dezelfde handicap waardoor dat ze maximaal slechts acht drafspongen mogen maken!**

Wie toch een 9 tot 12 gebruikt (behalve de jokers) moet blijven staan. Een

uitgespeelde kaart wordt open op de eigen doos gelegd. Pas dan verplaatst het paard zich.

Bij de eerste dobbelsteenronde begint de speler die daarnet aangeduid werd. De volgende dobbelsteenronde (na de volgende kaartronde) mag de speler in uurwijzerzin dobbelen. Dit dobbelen hangt dus niet af van de positie van de paarden. Iedereen mag gewoon om beurt eens het tempo tussendoor bepalen.

e) De bonuskaarten

Elke speler beschikt over 32 kaarten. Voor drie races heeft ieder dus $3 \times 10 = 30$ kaarten nodig. Dit betekent dat er twee bonuskaarten extra ter beschikking staan.

Deze beide bonuskaarten kunnen eenmaal tijdens één van de drie races op een zelf te kiezen moment genomen worden. Dit wordt aanbevolen tijdens bepaalde spelsituaties, omdat die twee extra kaarten je keuzemogelijkheden duidelijk verhogen. Je krijgt die kaarten door je rechterbuur (die ook je startkaarten gaf) te verzoeken om twee extra kaarten uit de doos te nemen. Hij kan je dit niet weigeren. De bonuskaarten zijn de twee bovenste kaarten in de doos.

Als je geen gebruik maakt van de twee bonuskaarten tijdens de eerste twee races, dan speel je in ieder geval met 12 kaarten tijdens de derde race.

f) De aankomst

Loopt een paard over de aankomstlijn, dan moet de aan de gang zijnde spelronde uitgespeeld worden. Alle paarden die tijdens deze ronde nog niet aan de beurt kwamen, moeten hun spelbeurt nog spelen. Het kan dan ook gebeuren dat het paard dat zonet als eerste over de aankomstlijn kwam gelopen, nog door andere paarden ingehaald wordt.

Het paard, dat tijdens een ronde waarbij een paard over de aankomstlijn loopt, het verst vooraan staat, wint de race. Ook hier geldt de regel "binnenbaan wint van buitenbaan" indien toevallig twee paarden even ver staan.

Paarden die de aankomstlijn gepasseerd hebben, gaan naar het midden van de renbaan. Ze worden op de betreffende genummerde plaatsen gezet. De overige spelers spelen nog zoveel ronden totdat alle paarden aangekomen zijn. Bij het bepalen van de posities moet je rekening houden met de paarden die al aangekomen zijn.

g) Het puntenklassement

Enkel de vier eerst aangekomen paarden krijgen punten:

- plaats 1 --> 50 punten
- plaats 2 --> 30 punten
- plaats 3 --> 20 punten
- plaats 4 --> 10 punten

Winnaar wordt die speler wiens paard na drie races het grootste aantal punten gewonnen heeft. Bij gelijke stand tellen de beste plaatsen.

h) Startboxverdeling bij de tweede en derde race

De volgorde van aankomst bij de vorige ronde bepaalt de nieuwe startvolgorde in de boxen. De winnaar van de vorige race staat dus in box 1 gevolgd door het tweede aangekomen paard, enz.

i) Kaartenverdeling bij de tweede en derde race

Iedereen krijgt weer op de bekende manier 10 nieuwe kaarten per paard. De niet gebruikte kaarten uit de vorige race mag je houden, maar niet toevoegen. Ze kunnen met kaarten uit de nieuwe voorraad kaarten gewisseld worden. Elke kaart boven het aantal van tien moet weggelegd worden (tenzij de speler bonuskaarten gebruikt heeft*) en zijn dus uit het spel.

* uitzondering: bij het beëindigen van een ronde waarin een speler zijn bonuskaarten ingezet heeft, worden voor het verwisselen twee kaarten omgekeerd van de reststapel verwijderd (uit het spel genomen) door een medespeler. Als er dan nog kaarten over zijn, kunnen deze zoals hierboven beschreven bij de nieuwe voorraad omgewisseld worden.

Hindernisrace "Grand National" (versie voor ervaren spelers)

Het hindernisrennen is een variante met meer risico voor gevorderden, waarbij paarden kunnen uitvallen door het nemen van hindernissen.

De hindernissen worden op de voorziene velden geplaatst. De hindernis op het startveld wordt slechts geplaatst nadat alle paarden uit de startboxen vertrokken zijn. Barrière nummer 1 wordt verwijderd zodra alle paarden deze gepasseerd hebben. Ze moet dus niet twee keer oversprongen worden.

Het springen over een barrière kost 4 punten van de kaart of de dobbelstenen. Ze kunnen slechts in een rechte lijn (in hetzelfde spoor) gepasseerd worden. Diagonaal springen is dus verboden. Als de draf begint op het veld voor een barrière, dan kan er slechts na de zevende draf sprong (i.p.v. de gebruikelijke zes) diagonaal van spoor gewisseld worden.

a) Hindernissen tijdens een kaartenronde:

Eindigt een beurt d.m.v. een kaart op een barrière, dan geeft het paard door een valpartij op. Een paard valt ook als hij tijdens een kaartenronde niet over de hindernis kan springen, omdat het veld direct na de hindernis wegens de aanwezigheid van een ander paard niet kan gebruikt worden of omdat de kaart niet genoeg punten bevat om de hindernis te nemen (deze zin heb ik na vraag bij de auteur zelf toegevoegd).

b) Hindernissen tijdens een dobbelsteenronde:

Eindigt een beurt d.m.v. dobbelstenen op een barrière, dan blijft het paard op het

veld juist voor de barrière staan. Een paard blijft ook op het veld juist voor een barrière staan als hij tijdens een dobbelsteenronde niet over de hindernis kan springen, omdat het veld direct na de hindernis wegens de aanwezigheid van een ander paard niet kan gebruikt worden of omdat de dobbelstenen niet genoeg punten bevatten om de hindernis te nemen (deze zin heb ik na vraag bij de auteur zelf toegevoegd).

- Auteur: Albrecht Nolte
- Illustratie "Draf met Jockey": Peter Röseler
- Vormgeving: FuhlrottDesign, Essen
- Model speelfiguur: Stefan Niehues

AZA-Spiele

E.G. Nolte

Schnutenhausstrasse 3

45136 Essen

Postfach 10 02 55

D 45002 Essen

tel: (00 49) (0)201 / 2 66 78 66

fax: (00 49) (0)201 / 2 66 71 26

email: AZA-Spiele@t-online.de

pnotebaert@unicall.be

Date Last Modified: 06-11-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief