

Ascot

ASCOT. Ein klingender Name im europäischen Turf-Kalender. Treffpunkt der Pferde- und Rennfreunde. Schöne Frauen, große Mode. Ein Pulk galoppierender Vollblüter. Der Große Preis. Hunderttausende stehen auf dem Spiel. Harte Geschäfte am Rande der Rennbahn.

ASCOT. Ein spannendes und unterhaltsames Gesellschaftsspiel für 2 bis 4 Personen. Ihre Familie. Ihre Freunde. „Sie“ als vermögender, als cleverer Rennstallbesitzer. Der Hengst „Ivanhoe“, die Stute „Romanze“, der Wallach „Maigraf“ werden gesattelt. Ein Rennsieg in Frankreich, ein Triumph in München. Sieggelder fließen auf Ihr Konto. Ihr Vermögen wächst. Rechnungen trudeln ein. Die Jockeys fordern Prämien. Rennsport und Geschäfte. Sie brauchen Überlegung, eine gute Hand beim Einsatz Ihres Rennstalles und auch etwas „Turf-Glück“!

Zu ASCOT gehören:

- 1 Doppelspielplan mit Geschäfts- und Rennkurs,
- 96 Geschäfts- und Pferdekarten,
- 2 × 6 Siekkarten,
- 12 Pferdesteine,
- 12 numerierte Startkarten,
- 4 Spielfiguren,
- 1 Würfel,
- 1 Spielanleitung.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler setzt eine Spielfigur auf das grüne Feld „Start 1. Geschäftskurs“. Die Geschäfts- und Pferdekarten werden – nach Farben getrennt – in drei gut gemischten Stapeln verdeckt auf die entsprechenden Felder gelegt. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt.

Spielziel:

Mit dem Abheben der Pferdekarten gelangen die Spieler in den Besitz von Rennpferden. Jeder „Rennstallbesitzer“ trachtet danach, über Geschäftskarten und Rennen das größte Vermögen anzuhäufen.

Spielverlauf:

Die Reihenfolge:

1. Geschäftskurs → 1. Rennen →
2. Geschäftskurs → 2. Rennen →
3. Geschäftskurs

Jeder Spieler würfelt nur **einmal**, setzt seinen Spielstein um die gewürfelte Augenzahl auf dem gelben 1. Geschäftskurs voran und zieht die erste Geschäftskarte.

Geschlagen wird dabei nicht; die Steine können auch nebeneinander stehen. Jetzt wird nicht mehr gewürfelt. Die Spieler ziehen abwechselnd jeweils um ein Feld vorwärts bis zum letzten gelben Feld. Sofern man günstige Karten gezogen hat, darf man aus dem jeweiligen Geschäftskurs auch vorher „aussteigen“, muß also nicht bis zum letzten gelben Feld ziehen. Wichtig! Nach jedem Zug nimmt der Spieler eine Geschäfts- oder Pferdekarte vom verdeckten gelben Stapel:

- Pferdekarten z. B. Stute „Mirina“ 15 000.–
- Gewinnkarten mit schwarzem Aufdruck
- Verlustkarten mit rotem Aufdruck

Wer eine hohe Zahl anwürfelte, hat logischerweise weniger Chancen abzuheben.

Alle Karten legt der Spieler verdeckt vor sich hin. Die Geschäftskarten (Gewinn und Verlust) auf einen Stapel bis zur Endabrechnung. Zieht ein Spieler keine Pferdekarten, kann er am 1. Rennen nicht teilnehmen.

Jeder Spieler ist deshalb daran interessiert möglichst viele Züge auf dem Geschäftskurs zu tun und damit weitere Karten abheben zu können. Bei einer gewürfelten „6“ kann man also nur 4 Karten abheben. Die Entscheidung, wann er „aussteigen“ will, liegt beim Spieler.

Jeder Spieler darf maximal 3, aber auch weniger Pferde laufen lassen!

Hatte er beim Abheben mehr Pferdekarten erhalten als er starten kann, muß er die überzähligen Pferde in seinem „Stall“ lassen.

1. Rennen

Die besten Startplätze von 1–12 auf der Rennbahn erhält, wer entweder als Erster den gelben Geschäftskurs durchlaufen hat, oder aber vorzeitig „ausgestiegen“ ist. Die weiteren Plätze werden in der Reihenfolge vergeben, wie der Kurs verlassen wird.

Rennvorbereitung

Jeder Spieler erhält zum Rennen Pferdesteine seiner Farbe in drei Farbabstufungen und dazu numerierte Startkarten. Die „Pferdchen“ werden auf die Startplätze gesetzt und die verdeckt vor dem Spieler liegenden Pferdekarten beliebig nach des Spielers Taktik mit einer Startkarte vereint, die sichtbar aufliegen muß.

- Merke: Ohne Pferdekarte vom Stapel kein Start!
Pferd dunkelrot, dunkelblau, dunkelgrün, schwarz = Startkarte Nr. 1
Pferd mittelrot, mittelblau, mittelgrün, grau = Startkarte Nr. 2
Pferd hellrot, hellblau, hellgrün, weiß = Startkarte Nr. 3

Beispiel:

Spieler A (Rot) hat den gelben Kurs als Erster verlassen und läßt – weil er zwei Pferdekarten abgehoben hat – zwei Pferde auf den Startplätzen 1 und 2 laufen. Die Pferdekarten liegen verdeckt vor ihm, auf die er die Startkarten mit den Ziffern 1 und 2 legt. Seine erste Pferdekarte (z. B. Stute „Mirina“ 15 000.–) ist demnach durch das dunkelrote Pferd „vertreten“. Jeder Spieler wird darauf bedacht sein, sein Pferd mit dem höchsten Kaufwert als Sieger durchs Ziel zu bringen, um den größten Kapitalzuwachs einheimen zu können.

Das Rennen beginnt! Wenn alle Spieler ihre Startplätze besetzt haben, wird in der Reihenfolge der Startnummern 1–12 gewürfelt, soweit die Plätze besetzt sind.

Die Regeln:

- Es kann auf allen drei Bahnen gezogen werden und ein Bahnwechsel ist jederzeit erlaubt!
- Kein Überspringen oder Schlagen von Pferden!
- Überholen je nach gewürfelter Zahl durch Ausweichen auf die Nebenbahnen!
- Zugzwang, auch wenn ein Zug nur teilweise ausgeführt werden kann!
- Dem Spieler ist freigestellt, wie er seine gewürfelten Zahlen auf seine Pferde verteilt, sofern er mehrere laufen hat! Es muß aber **nach jedem Würfeln** ein Pferd voranbewegt werden.
- Das Ziel – graue Felder – muß nicht genau angewürfelt werden. Der „Einlauf“ entscheidet über die Plazierung.

Für die Taktiker:

Gegnerische Pferde können „abgeblockt“ werden, um dem eigenen Spitzenpferd den Rücken freizuhalten!

Der Zieleinlauf:

Die ersten sechs Pferde im Ziel erhalten die nach der Plazierung entsprechenden Sieg- und Wertsteigerungskarten, die den jeweiligen Pferdekarten beige-fügt werden. (Wichtig für die Endabrechnung!)

2. Geschäftskurs (orange)

Wieder **einmal** würfeln und dann je um ein Feld vorziehen. Die orangefarbenen Gewinn-, Verlust- oder Pferdekarten werden abgehoben.

2. Rennen

Jedem „Rennstallbesitzer“ bleibt es freigestellt, ob er seine „alten“ und teils schon im Wert gesteigerten oder neuerworbene Pferde (vom orangefarbenen Stapel) starten läßt.

Das Rennen läuft genauso ab wie Rennen Nr. 1. Wichtig: Die neue Kennzeichnung der „startenden“ Pferdekarten durch die offen aufzulegenden nummerierten Startkarten. (dunkelrotes Pferd – Nr. 1 usw.) Rennschwindel ist verpönt! Die sechs Plazierten erhalten wieder ihre Sieg- und Wertsteigerungskarten. Beispiel eines Erfolgspferdes: Stute „Mirina“ (15000.-) könnte sich durch einen Sieg im 1. Rennen (50% Zuwachs) und einen 3. Platz im 2. Rennen (Wertzuwachs 4000.-) auf 26500.- steigern und 100000.- Preisgelder gewinnen!

3. Geschäftskurs

Rote Felder. Einmal würfeln und dann jeweils wieder um ein Feld vorziehen. Die abgehobenen Geschäfts- und Pferdekarten kommen zum „Kapital“. Vorzeitiges „Aussteigen“ auch hier erlaubt.

Spielende:

Nach dem Durchlaufen des roten 3. Geschäftskurses. Nehmen Sie Papier und Bleistift zur Hand. Jeder Spieler stellt nach seinen Geschäfts- und Pferdekarten (samt Siegkarten) seine Gewinn- und Verlustrechnung auf.

Ein Beispiel:

Spieler A

Hengst „Purlimus“	18 000
Sieg 1. Rennen	+ 50 000
Wertsteigerung	+ 9 000
Dritter 2. Rennen	+ 50 000
Wertsteigerung	+ 4 000
Wallach „Ottokar“	12 000
Sechster 1. Rennen	+ 10 000
Hengst „Ellis“	26 000
Stute „Irena“	28 000
Fünfter 2. Rennen	+ 30 000
Wallach „Ontario“	20 000
<u>Geschäftskarten:</u>	
Fohlenverkauf	+ 5 000
Rennsieg München	+ 25 000
Fohlenverkauf	+ 17 000
Rennsieg Dortmund	+ 60 000
	<hr/>
	364 000

Kaufpreis Hengst „Purlimus“	18 000
Kaufpreis Wallach „Ottokar“	12 000
Kaufpreis Hengst „Ellis“	26 000
Kaufpreis Stute „Irena“	28 000
Kaufpreis Wallach „Ontario“	20 000
<u>Geschäftskarten:</u>	
Trainerkosten	14 000
Futterkauf	12 000
Stallanbau	70 000
	<hr/>
	200 000

Die Kaufpreise der „erworbenen“ Pferde müssen abgezogen werden.

	364 000
	<hr/>
	./ 200 000
	<hr/>
Vermögen	164 000

Sieger ist, wer nach der Endabrechnung über das größte Vermögen verfügt.



Altenburg-Stralsunder
Spielkartenfabriken AG
7022 Leinfelden-Echterdingen 1

Ein Spiel von

