



MARINO DE GANO

DRAGONS' DERBY



SPIELANLEITUNG

Autor: Heinz Meister
Illustration: Marino Degano

Feurige Rennen und heiße Wetten für drei oder vier Glücksspieler ab 14 Jahren

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 5 Drachen mit Aufstellfüßen, 20 Wettkarten, 30 Rennkarten und ein Haufen Drachendollars

Schon immer haben die Menschen gern andere für sich rennen lassen. In diesem Fall die Drachen in heißer Vorzeit. Und dabei haben sie gern die eine oder andere Wette abgeschlossen, um zu einem Haufen Geld zu kommen.

Ziel des Spiels

Ziel ist es, eine glückliche Hand beim Wetten zu haben, um möglichst viele heißbegehrte Drachendollars zu gewinnen. Doch natürlich kommt auch ein wenig Taktik ins Spiel. Denn die drei Drachen, auf die man gewettet hat, sollen als erste ins Ziel kommen. Und nur wer im richtigen Moment die richtige Karte ausspielt, kann mit seiner Wette das große Geld machen.

Vorbereitung

Vor der ersten Spielrunde werden die fünf Drachenfiguren vorsichtig aus der Stanztafel gelöst und in die farblich passenden Aufstellfüße gesteckt. Der rote Drache bekommt den roten Aufstellfuß usw. Ebenso werden die 20 Wettkarten vorsichtig aus der Stanztafel gelöst.

Der Spielplan wird aus den fünf Elementen zusammengesetzt und die fünf Drachen werden **vor** das Feld "1" an den Rand des Spielplans gestellt. Es sind immer alle fünf Spielfiguren beteiligt, unabhängig von der Zahl der Mitspieler.

Dann bekommt jeder Spieler fünf quadratische Wettkarten in den Farben der Drachen (Rot, Grün, Gelb, Blau und Schwarz). Die Spieler lassen diese Wettkarten zunächst verdeckt vor sich liegen.

Die Rennkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält vier, die er in die Hand nimmt. Die restlichen Rennkarten kommen als verdeckter Kartenstapel in die Mitte des Tisches.

Wenn jeder Spieler auch noch 600 Drachendollars als Startkapital bekommen hat, wird schnell ein Mitspieler bestimmt, der auf die restlichen Drachendollars aufpaßt. Und schon kann's losgehen!

Spielregel

Ein Spiel besteht aus mehreren Rennen. Die Spieler legen vor Beginn fest, wie viele Rennen sie starten wollen. Es sollte pro Spiel mindestens drei Rennen geben.

Die Wetten

Vor jedem Rennen schließen alle Spieler heimlich Wetten über dessen Ausgang ab. Dazu orientiert sich jeder Spieler an den Rennkarten, die er bekommen hat. Je mehr er von einer Farbe hat, desto größer die Möglichkeiten der Einflußnahme auf den Drachen dieser Farbe. Aber weil alle Spieler immer maximal vier Rennkarten haben, ist auch viel Glück im Spiel. Auf alle Fälle muß jeder Spieler für sich entscheiden, welche drei Drachen seiner Meinung nach als erste ins Ziel kommen. Hierbei sind nur die Farben der ersten drei Drachen und nicht ihre Reihenfolge beim Zieleinlauf wichtig!

Hat der Spieler sich für drei Drachen entschieden, dann muß er nur noch die Höhe seines Wetteinsatzes bestimmen. Das eingesetzte Geld legt jeder Spieler vor sich auf den Tisch und oben drauf verdeckt die drei Wettkarten, für die er sich entschieden hat.

Das Rennen

Wenn alle Spieler verdeckt ihre Wetten abgeschlossen haben, wird das Rennen gestartet.

Der feurigste Spieler beginnt und legt eine seiner Karten offen auf dem Tisch ab. Der Drache in der entsprechen-

den Farbe wird um ein Feld vorwärts gezogen. Er kommt dann auf das Feld mit der Ziffer "1". Dann nimmt der Spieler die oberste Karte vom Kartenstapel und ergänzt so seine Karten wieder auf vier Stück.

Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Er überlegt anhand seiner Rennkarten und seiner abgeschlossenen Wette, welche Karte er nun ausspielen soll. Legt ein Spieler eine Karte in einer Farbe ab, die bereits ausgespielt wurde, so legt er seine Karte so auf die farbgleiche Karte, daß man erkennen kann, wie viele Karten derselben Farbe bereits ausgespielt wurden. Die Drachen werden immer um so viele Felder vorwärts gezogen, wie Karten in der entsprechenden Farbe ausgespielt auf dem Tisch liegen.

Beispiel: Ein Spieler spielt eine Rennkarte mit dem roten Drachen aus. Von den roten Rennkarten liegen zu diesem Zeitpunkt bereits drei Karten auf dem Tisch. Dann ist die ausgespielte Karte die vierte in dieser Farbe und der rote Drache wird um vier Felder vorwärts gezogen. Er stand vorher auf dem Feld mit der "3" und landet jetzt auf dem Feld mit der "4".

So wird reihum weitergespielt. Wichtig ist, daß die Spieler sich überlegen, wie lange sie die Mitspieler über die eigene Wette im unklaren lassen. Um zu bluffen, wird man also auch Drachen vorwärtsziehen, auf die man gar nicht gewettet hat.

Immer wenn man eine Karte ausgespielt und gezogen hat, ergänzt man die eigenen Rennkarten wieder auf vier

Stück - solange der Vorrat im Kartenstapel reicht. Ist der Kartenstapel aufgebraucht, müssen die Spieler mit den Karten zu Ende spielen, die sie noch auf der Hand haben. Dabei kann es passieren, daß man gegen Ende auch einen Drachen ziehen muß, den man aufgrund der eigenen Wette gar nicht bewegen möchte. Pech gehabt!

Der Endspurt

Wird von einer Farbe die sechste Karte ausgespielt, dann wird der entsprechende Drache ins Ziel gezogen. Der erste Drache im Ziel kommt auf dem Siegereppchen auf die oberste, der nächste auf die zweite und der dritte auf die dritte Stufe.

Bei jedem der drei schnellsten Drachen, die ins Ziel einlaufen, werden die Wetten kontrolliert. Kommt also der erste Drache über die Ziellinie, dann müssen alle Spieler, die auf diese Farbe gewettet haben, ihre entsprechende Wettkarte offenlegen. Nur Spieler, die richtig gewettet haben, bleiben im Spiel, die anderen scheiden aus. Die ausgeschiedenen Spieler legen ihre Rennkarten verdeckt unter den übrigen Stapel. Sollte dieser bereits aufgebraucht sein, bilden sie mit ihren Rennkarten einen neuen verdeckten Stapel, von dem sich die übrigenbliebenen Spieler wie beschrieben bedienen. Ebenso wird vorgefahren, wenn der zweite und dritte Drache ins Ziel kommen.

Beispiel: Der grüne Drache wird als erster ins Ziel gezogen. Von den beteiligten vier Spielern haben aber nur zwei auf den grünen Drachen gesetzt. Diese beiden

decken ihre Wettkarte mit dem grünen Drachen auf und spielen weiter. Die beiden anderen Spieler müssen ausscheiden. Sie legen ihre Rennkarten verdeckt unter den restlichen Stapel und verlieren ihren Einsatz.

Die Abrechnung

Wer schon bei dem ersten Drachen passen muß, weil er nicht auf die entsprechende Farbe gesetzt hat, geht in diesem Rennen leer aus und verliert seinen gesamten Einsatz. Dieser geht zurück in die Kasse. Die Spieler mit mehr Wettglück können richtig 'abzocken'. Hier die Gewinnübersicht:

Erste Farbe im Ziel richtig gewettet =
Gesetzter Einsatz zurück.
Zweite Farbe im Ziel richtig gewettet =
Gesetzter Einsatz verdoppelt sich.
Dritte Farbe im Ziel richtig gewettet =
Gesetzter Einsatz verdreifacht sich.

Ende eines Rennens

Ein Rennen ist beendet, wenn die ersten drei Drachen im Ziel angekommen und die Verluste und Gewinne abgerechnet sind.

Dann werden die Drachen für das nächste Rennen wieder vor den Spielplan gestellt und die Rennkarten neu gemischt und verteilt. Jeder Spieler hat nach wie vor seine fünf Wettkarten. Neues Geld gibt es natürlich nicht, so daß alle mit ihrem vorhandenen Geld weiterspielen müssen.

sen. Wenn alle Spieler ihre neue Wette abgeschlossen haben, wird das nächste Rennen gestartet.

Ende des Spiels

Wenn die vorher vereinbarte Zahl von Rennen stattgefunden hat, ist das Spiel beendet. Jetzt erfolgt der große Kassensturz: Wer am Schluß die meisten Drachendollars hat, darf sich als Wettkönig feiern lassen.



MARINO DEGRAND

Spielregel in Kürze

- Zahl der Rennen festlegen (mindestens drei!)
- Jeder bekommt 5 quadratische Wettkarten (Rot, Grün, Gelb, Blau und Schwarz) 4 Rennkarten und 600 Drachendollars.
- Drachen an den Start **vor** den Plan stellen.
- Spieler legen ihren Einsatz fest und schließen Wetten ab: 3 Wettkarten verdeckt auf den Einsatz legen.
- Rennkarte ausspielen, Drachen ziehen.
- Eigene Rennkarten wieder auf 4 ergänzen.
- Erster Drache im Ziel: Farblich passende Wettkarte aufdecken. Wer dies nicht kann, scheidet aus.
- Zweiter Drache im Ziel: Farblich passende Wettkarte aufdecken. Wer dies nicht kann, scheidet aus.
- Dritter Drache im Ziel: Farblich passende Wettkarte aufdecken. Wer dies nicht kann, hat nur die ersten zwei richtig gewettet.
- Wetteinsätze abrechnen:
 - 1 Farbe richtig gewettet =**
Gesetzter Einsatz zurück
 - 2 Farben richtig gewettet =**
Gesetzter Einsatz verdoppelt sich
 - 3 Farben richtig gewettet =**
Gesetzter Einsatz verdreifacht sich
- Neues Rennen starten
- Endabrechnung nach der Anzahl der festgelegten Rennen