

Nun müssen die Wetter (nicht der Buchmacher) die 3 Wetten – Sieg, Platz und Einlauf – abschließen. Das geschieht wie im Basisspiel, nur werden die Einsätze hier sofort an den Buchmacher ausgezahlt und die Scheine diesem ausgehändigt. Nur der Buchmacher darf die Scheine einsehen, auch damit er mit seinem Hund entsprechend störenden Einfluß nehmen kann. Der Rest verläuft wie im Basisspiel, nur daß die Wett- und Preisgelder am Ende des Rennens vom Buchmacher ausgezahlt werden.

5.2. Das zweite Rennen

Das zweite Rennen geht über zwei Runden. Hier wird der Kartensatz für das zweite Rennen benötigt.

5.3. Das dritte Rennen

Nachdem die Spieler ihre Wetten notiert haben, legt jeder **eine seiner Karten verdeckt** ab und gibt seinen Schein dann erst dem Buchmacher. (Keine 50-Punkte-Grenze). Das Rennen geht über drei Runden.

6. Spiel-Ende

Nach dem dritten Rennen wird wie üblich abgerechnet. Wer das meiste Geld gewonnen hat, ist der Sieger des Spieles. Das kann einer der Wetter oder der Buchmacher sein. Sollte der Buchmacher vorzeitig bankrott gehen, ist das Spiel beendet. Allerdings werden die Wetten noch ausgezahlt, damit der Spieler mit dem meisten Geld ermittelt werden kann: Er ist der Sieger.

7. Das Spiel für 3 Teilnehmer

Auch in dieser Variante läuft der Dummy nach den üblichen Regeln mit. Der Dummy wird vom Buchmacher gesetzt. Der Buchmacher erhält in dieser Variante nur 18000 Pfund.

© by MATEL GmbH, 6072 Dreieich, 1987.

GREYHOUNDS

Das Spiel um schnelle Hunde und schnelles Geld



GREYHOUNDS

Das Spiel um schnelle Hunde und schnelles Geld

1. Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 Kartensätze (in 4 Farben, numeriert von 1 bis 20)
- 8 Rennhunde (je 2 in einer Farbe)
- Spielgeld (in Scheinen zu 5000, 1000, 500 und 100 Pfund)
- Spielanleitung

2. Spielziel

Es geht darum, ... möglichst viel Geld zu verdienen!

Jeder Spieler hat einen Rennhund, und es gilt, mit diesem und mit geschickten Wetten innerhalb von drei Rennen so viel Geld wie nur möglich zu machen.

Sieger ist, wer am Ende des dritten Rennens das meiste Geld hat.

4. Rennkarten

Die Rennkarten werden wie in der Einsteiger-Variante nach hoch und niedrig geteilt und gemischt. Dann zieht jeder Spieler verdeckt 3 hohe und 3 niedrige Karten, die verdeckt zur Seite gelegt werden und für das 3. Rennen reserviert sind.

Aus den gesamten Restkarten werden dann 5 Rennkarten für das 1. Rennen ausgewählt, jedoch so, daß ihr Gesamtpunkt-wert 50 nicht überschreitet. Diese Karten läßt man verdeckt vor sich liegen.

Wiederum werden aus den Restkarten 5 Rennkarten für das 2. Rennen ausgewählt, ebenfalls so, daß ihr **Gesamtpunkt-wert 50 nicht überschreitet**. Sie werden verdeckt für das 2. Rennen reserviert. Jeder Spieler hat nun je 5 Karten für die beiden ersten und 6 Karten für das 3. Rennen.

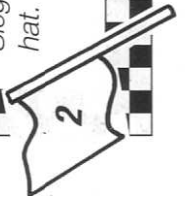
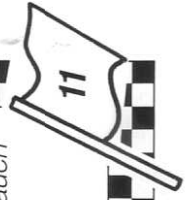
Die vier restlichen Karten kommen zur Seite, sie werden nicht mehr benötigt.

5. Spielablauf

Auch in dieser Variante besteht das Spiel aus drei Rennen, von denen das erste über eine Runde, das zweite über zwei und das dritte über drei Runden geht.

5.1. Das erste Rennen

Alle Spieler decken ihre Rennkarten für das erste Rennen auf. Der Buchmacher studiert die offen ausliegenden Karten, wägt die Chancen ab und bestimmt **nach eigenem Ermessen** die Wettquoten für die einzelnen Hunde. Er setzt die 4 Figuren auf die vier leeren Felder der Wett-Tabelle, womit gleichzeitig auch die Quoten für „Platz“ und „Sieg“ festgelegt sind.



ERWEITERTE VERSION

für erfahrene Spieler

1. Spielziel

Auch hier geht es darum, möglichst viel Geld zu erspielen, und es gewinnt, wer nach der 3. Runde das meiste Geld verdient hat.

Ein Spieler übernimmt die Rolle des „Buchmakers“, die anderen nehmen als Wetter teil. Auch der Buchmacher kann gewinnen, wenn er nur wenig auszahlen muß, aber er kann auch von geschickten Wettern ruiniert werden.

2. Spielvorbereitung (für 4 Teilnehmer)

Einer der Spieler wird zum Buchmacher gewählt und erhält vier Hunde, einen pro Farbe. Jeder Spieler, auch der Buchmacher, erhält einen Hund seiner Wahl und stellt ihn auf die Start-Ziel-Linie. Kartensätze, Notizblätter und Geld werden verteilt wie im Basisspiel; der Buchmacher erhält 24.000 Pfund.

3. Der Buchmacher

Der Buchmacher hat die Aufgabe, die Wettscheine einzusammeln, die Wettgelder zu kassieren und nach den Rennen die Preisgelder auszuzahlen. Außerdem legt er für jedes der drei Rennen die Wettquoten für die Hunde fest. Zu diesem Zweck setzt er die 4 Hunde, **bevor** er die Wettscheine einsammelt, auf die Wett-Tabelle des Spielplans.

Der Buchmacher muß aber auch versuchen, das Rennen mit seinem eigenen Hund so zu beeinflussen, daß die anderen Spieler leer ausgehen.

10

BASISSPIEL

Greyhounds für 4 Teilnehmer

3. Spielvorbereitungen

Jeder Spieler wählt zwei Hunde von der selben Farbe und stellt einen davon hinter die Start/Ziel-Linie.

Jeder Spieler erhält den Kartensatz (1–20) in der Farbe seines Rennhundes.

Jeder Spieler erhält einen Schein zu 5000 und einen zu 1000 Pfund, wie auch ein Notizblatt für die Wetten.

3.1. Das Mischen der Rennkarten

Jeder Spieler teilt seinen Kartensatz in zwei Teile: 1–10 als niedrige und 11–20 als hohe Karten. Jeder der beiden Stapel wird einzeln verdeckt gemischt, dann werden aus jedem Stapel 3 x 3 Karten verdeckt gezogen. Von diesen sechs Stapeln werden nun jeweils ein hoher und ein niedriger Stapel zusammengelegt: Es entstehen also drei Stapel mit je sechs Karten. Diese sind die Rennkarten für die drei Rennen. (Die beiden übriggebliebenen Karten werden weggelegt.)

4. Der Spielablauf

Das komplette Spiel besteht aus drei Rennen, die über unterschiedliche Distanzen gehen: Das erste Rennen über eine Runde, das zweite Rennen über zwei und das dritte Rennen über drei Runden.

3

4.1. Das erste Rennen

1) Jeder Spieler wählt einen Satz seiner „Rennkarten“ und legt die sechs Karten **offen** vor sich hin. Die **Gesamtsumme** der Kartenwerte wird ermittelt: Sie ergibt die Reihenfolge, in der die vier Rennhunde im Zentrum des Spielplanes gesetzt werden. (Bei gleichen Gesamtsummen entscheidet die höchste Karte, sind auch die gleich, entscheidet die zweithöchste.) Der Hund, auf den die höchste Summe entfällt, ist der „Favorit“; die zweite Hundefigur des „Favoriten“ wird neben Feld 1 der Wett-Tabelle gesetzt. Die anderen Hundefiguren werden entsprechend der ermittelten Summen auf die Felder 2, 3 und 4 gesetzt. Damit sind auch schon die möglichen „Quoten“ auf „Sieg“ und „Platz“ festgelegt, doch davon später.

2) Jetzt können Wetten abgeschlossen werden: Jeder Spieler kann nach Belieben eine, zwei oder drei Wetten abschließen, allerdings müssen es verschiedene Wetten sein. Mögliche Wetten sind:

- Sieg** – Welcher Hund gewinnt?
- Platz** – Welcher Hund erreicht einen der beiden ersten Plätze?
- Einlauf** – Welche beiden Hunde erreichen die beiden ersten Plätze?

SIEG		WIN		GAGNANT		PLATZ		PLACE		PLACÉ		EINLAUF		DOUBLE		RENNEN	
HUND	BETRAG	HUND	BETRAG	HUND	BETRAG	HUND	BETRAG	HUND	BETRAG	HUND	BETRAG	HUND	BETRAG	HUND	BETRAG	HUND	BETRAG
dog	bet	dog	bet	dog	bet	dog	bet	dog	bet	dog	bet	dog	bet	dog	bet	dog	bet
chance	odds	chance	odds	chance	odds	chance	odds	chance	odds	chance	odds	chance	odds	chance	odds	chance	odds
NAME	name	nom															3
NAME	name	nom															2
NAME	name	nom															1

6.2. Platz-Wette

Bei der Platz-Wette geht es nur um die Belegung, nicht darum, welcher Hund Erster oder Zweiter wird. Die Quote für die Auszahlung befindet sich zwei Felder rechts von der Eintragung des entsprechenden Hundes.

6.3. Einlauf-Wette

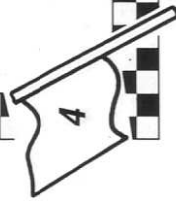
Auch hier geht es um die Belegung der ersten beiden Plätze, unabhängig davon, welcher der beiden Hunde Erster und welcher Zweiter wird.

Bei der Einlauf-Wette werden immer zwei Hunde gewettet.

Das Feld neben der Kombination zeigt die Auszahlungs-Quote.

7. Greyhounds für 3 Teilnehmer

Beim Spiel zu dritt läuft ein Hund „blind“ mit, der keinen Besitzer hat – dieser Hund heißt „Dummy“. Für den Dummy wird aus seinen Rennkarten nur die „10“ aufgedeckt, der Dummy hat somit für alle Runden die Geschwindigkeit „10“. Er nimmt an allen Rennen teil, und auf ihn kann gewettet werden.



5. Spiel-Ende

Nach dieser 3. Runde wird wie üblich abgerechnet. Gewinner ist, wer das meiste Geld gewonnen hat.

6. Die Wett-Quoten

Auf dem Spielplan befindet sich eine Tabelle mit den Wettens „Sieg“ und „Platz“ und eine mit „Einlauf“.

HUND	SIEG	SIEG QUOTEN	PLATZ QUOTEN	HUNDE	EINLAUF QUOTEN
HUND 1		3:1	–	1,2	3:1
HUND 2		5:1	2:1	1,3	4:1
HUND 3		8:1	3:1	1,4	5:1
HUND 4		10:1	4:1	2,3	8:1
				2,4	10:1
				3,4	12:1

6.1. Sieg-Wette

Jeder Wette, der auf den gewinnenden Hund gesetzt hat, wird nach jener Quote ausgezahlt, die sich direkt rechts neben dem Eintragungsplatz des Hundes befindet.

Jeder Spieler **kann** alle drei Wetten abschließen: Er muß dann auf Sieg, Platz und Einlauf wetten. Der Mindesteinsatz für drei Wetten beträgt 500, der Höchsteinsatz 2000 Pfund.

Der Spieler kann aber auch nach Belieben auf Sieg und Platz, Sieg und Einlauf oder Platz und Einlauf setzen. Die Wetten werden geheim abgeschlossen, indem jeder Spieler auf seinem Notizblatt seine Wetten für die erste Runde einträgt, so daß es die anderen Spieler nicht einsehen können. Die Notizblätter werden umgedreht und bleiben bis zum Ende des ersten Rennens verdeckt liegen.

3) Jetzt kann das Rennen beginnen: Jeder Spieler nimmt seine „Renncarten“ auf die Hand; er muß aber eine Karte (nach Belieben) verdeckt ablegen, sie hat keinen Einfluß mehr auf das Spiel. (Die übrigen fünf Karten gelten für das erste Rennen; sind sie aufgebraucht, werden sie wieder aufgenommen, bis zum Ende des Rennens. Jeder Spieler wählt jetzt eine seiner Karten und spielt sie **verdeckt** aus. Solange alle Hunde auf gleicher Höhe sind werden alle ausgespielten Karten **gleichzeitig** aufgedeckt. Sind zwei Hunde auf gleicher Höhe, so gilt das Verfahren für die zwei betreffenden Spieler.

Wichtig: Es wird **nur** der Hund gezogen, dessen Besitzer die höchste Karte gespielt hat.

Die Felderzahl, die der Hund ziehen kann, ergibt sich aus der Differenz zur zweithöchsten Karte.

Beispiel:

Rot spielt 7 – zieht nicht

Blau spielt 10 – zieht nicht

Braun spielt 10 – zieht nicht

Grün spielt 13 – und zieht 3 (13 minus 10) Felder

Gibt es zwei (oder gar drei) gleichhohe Karten, so ziehen diese Hunde den Unterschied zur nächstniedrigen Karte. Sind alle vier Karten gleich hoch, so herrscht patt: Kein Hund zieht. Ist der Zug des Hundes mit der höchsten Karte beendet, werden die nächsten Karten ausgespielt.

Für den weiteren Spielablauf gilt:

- **Wer führt, spielt seine Karte zuerst aus.**
- **Die anderen Spieler folgen nach der Platzierung ihrer Hunde.**
- **Sind Hunde auf gleicher Höhe, decken die Besitzer die Karten gleichzeitig auf.**
- **Es zieht i m e r nur der Hund mit der höchsten Karte.**

Das Rennen ist beendet, wenn die ersten 3 Hunde ins Ziel eingelaufen sind. Kommt ein Hund ins Ziel, wird er im Rennen nicht mehr berücksichtigt, sein Besitzer legt alle Karten ab und hat keinen Einfluß mehr auf den Rennverlauf. Jeder Hund der ins Ziel läuft, wird auf die Wett-Tabelle gesetzt, der erste auf 1, der zweite auf 2 usw. Am Ende der Runde werden die Wett- und Preisgelder ausbezahlt.

Die Preis- und Wettgelder

Zuerst werden 1500 Pfund für den ersten Hund, 1000 für den zweiten und 500 für den dritten gezahlt.

Dann deckt jeder Spieler sein Wettblatt auf und zahlt zuerst seine eingesetzten Beträge an die Kasse. Danach werden die Quoten ermittelt (eigenes Kapital) und die Gewinner ausbezahlt.

4.2. Das zweite Rennen

Die Hunde werden erneut auf die Startposition gesetzt. In diesem Rennen müssen sie zwei Runden zurücklegen. Die Spieler nehmen einen neuen Stapel Rennkarten auf: Sie ermitteln wie im ersten Rennen beschrieben die Reihenfolge der Hunde auf der Wett-Tabelle, machen erneut ihre Wetten, legen eine Karte ab und spielen die übrigen in der üblichen Form aus: Jetzt aber werden **immer zwei Hunde gezogen**, nämlich die, deren Besitzer **die beiden höchsten Karten** gespielt haben. Die Felderzahl, die die Hunde ziehen können, entspricht dem Abstand zur dritthöchsten Karte. Sind zwei oder drei der höchsten Karten gleich, so wird der Unterschied zur niedrigsten Karte gezogen.

Überrundung

Gelangt der führende Hund **vor** den letzten, so gilt dieser als **überrundet**, er scheidet sofort aus und wird auf den letzten Platz (4) gesetzt. Sein Besitzer muß die Karten ablegen. (Die **Überrundungsregel** gilt auch für die 3. Runde.)

4.3. Das dritte Rennen

Die Hunde werden erneut auf die Startposition gesetzt. In diesem Rennen müssen sie drei Runden zurücklegen. Es werden **immer drei Hunde gezogen**, nämlich die, deren Besitzer **die höchsten Karten** gespielt haben. Zuerst zieht der Hund mit der höchsten Karte, die anderen folgen entsprechend der Reihenfolge ihrer Kartenwerte. Die Felderzahl, die ein Hund ziehen kann, entspricht immer dem Abstand zur niedrigsten Karte. Haben zwei der drei höchste Karten den gleichen Wert, so ziehen die beteiligten Hunde nur den Abstand zur nächstniedrigeren Karte. Bei 4 gleichen Karten herrscht patt, keiner zieht.