

GREYHOUNDS

SPIELREGEL

Kurzbeschreibung

Die schnellsten Rennhunde der Welt gehen an den Start. Der Buchmacher legt die Quoten fest und die Wetten werden abgeschlossen.

Dann hetzt die Meute über die Rennbahn. Die Spieler versuchen mit ihren Karten das Rennen so zu steuern, daß ihre Wetten viel Geld einbringen. Der Buchmacher will möglichst wenig auszahlen und hält mit seinen Karten dagegen.

Am Ende gewinnt der Spieler mit dem richtigen "Riecher" und mit dem meisten Geld natürlich.



5. DAS SPIEL ZU DRITT

Beim Spiel zu dritt läuft ein Hund blind mit, der sogenannte Dummy. Der imaginäre Besitzer dieses Hundes schließt keine Wetten ab und kassiert auch keine Preisgelder. Aber der Hund läuft mit, wird auch vom Buchmacher gesetzt und kann gewettet werden.

Für den Dummy wird aus seinem Kartenstapel die 10 aufgelegt und bleibt während der ganzen drei Rennen offen liegen. Damit hat der Dummy immer die Geschwindigkeit 10. Die anderen Karten des Dummy spielen keine Rolle.

Der Buchmacher erhält im Spiel zu dritt 18.000 PFUND.

An der Entstehung dieses Spiels haben maßgeblich mitgewirkt:

Barbara Hornung
Wolf-Dieter Hornung
Rudolf Ross
Boris Schipper
Karl-Heinz Schmieel



HANS IM GLÜCK-VERLAG

c/o. Bernd Brunnhofer
Riederstraße 15
8000 München 50
Tel. 089/812 06 44

Übersicht

1. Spielziel
2. Vorbereitung
3. Spielablauf
4. Spielende
5. Spiel zu dritt

Ausstattung

- 1 Spielplan
- 8 Holzhunde
- 80 Spielkarten
- 1 Wettblock
- 1 Spielregel
- Spielgeld

1. SPIELZIEL

Der Spieler mit dem meisten Geld am Ende der drei Hunderennen gewinnt das Spiel. Das kann der Buchmacher sein, der bei den Rennen wenig auszahlen mußte und dem so viel Geld geblieben ist, oder aber einer der anderen Spieler, der mit seinen Wetten viel Geld gemacht oder gar den Buchmacher in den Ruin getrieben hat.

2. VORBEREITUNG

Der BUCHMACHER:

Zuerst wird ein Buchmacher bestimmt. Er hat die Aufgabe, die Wettquoten für die Hunde in jedem Rennen festzulegen. Dazu bekommt er 4 verschiedenfarbige Hunde, die er später auf die im Spielplan vorgesehenen Felder legt. Außerdem nimmt er während des Rennens die Wettzettel entgegen und kassiert die Wettgelder, muß aber nach dem Rennen Preisgelder für die Siegerhunde auszahlen und natürlich auch die Gewinnwetten.

Deshalb bekommt er ein Startkapital von 24.000 PFUND.

Die WETTER:

Die anderen Spieler sind die Wetter. Jeder von ihnen bekommt einen Hund und das farblich dazugehörige Kartenpaket. Er ist Besitzer dieses Hundes und steuert mit den Karten die Geschwindigkeit seines Hundes im Rennen. Außerdem erhält jeder Wetter ein Startkapital von 6.000 PFUND und einen Wettzettel.

Der Buchmacher erhält nun auch einen Hund und das letzte Kartenpaket. Damit versucht er das Rennen so zu beeinflussen, daß die Wetter leer ausgehen.

Beispiel 1:

rot spielt 19
blau spielt 17
gelb spielt 9
grün spielt 5

rot zieht 14 Felder
blau zieht 12 Felder
gelb zieht 4 Felder.

Beispiel 2:

rot spielt 18
blau spielt 18
gelb spielt 12
grün spielt 3

nur gelb zieht 9 Felder,
rot und blau haben sich
"gepattet"

Beispiel 3:

die beiden mittleren Karten sind gleich:

rot spielt 18
blau spielt 13
gelb spielt 13
grün spielt 8

nur rot zieht 10 Felder,
blau und gelb haben sich
"gepattet".

Auch im dritten Rennen gilt die Übereinkunftsregel, daß überholte Hunde ausscheiden. Sind nur noch drei Hunde im Rennen, werden zwei Hunde vorwärts gezogen. Bei zwei Hunden zieht nur einer.

3.5 ZAHLEN DER WETT- UND PREISGELDER

Der Buchmacher zahlt nach dem Rennen für die Besitzer der Hunde folgende Preisgelder aus:

1. Hund 1.500 PFUND
2. Hund 1.000 PFUND
3. Hund 500 PFUND

Besitzt er selbst einen dieser Hunde, braucht er natürlich diesen nicht auszahlen. Dann bekommen die Wetter ihr Geld entsprechend den Quoten.

4. SPIELELENDE

Nach dem 3. Rennen gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld: entweder einer der Wetter oder der Buchmacher. Sollte der Buchmacher vorzeitig bankrott gehen, ist da Spiel beendet. Die Wetten werden aber noch ausgezahlt, um den Spieler mit dem meisten Geld zu ermitteln.

3. SPIELBLAUF

Es werden drei Rennen über unterschiedliche Distanzen durchgeführt. Das 1. Rennen geht eine Runde, das 2. Rennen zwei Runden und das 3. Rennen drei Runden.

Jeder Spieler sucht sich zu Beginn die Karten für seinen Hund aus und legt sie offen auf → siehe Punkt 3.1

Anhand der offenliegenden Karten bestimmt der Buchmacher die Wettquoten für die Hunde → siehe Punkt 3.2

Dann schließen die Spieler ihre Wetten ab → siehe Punkt 3.3

Danach startet das eigentliche Rennen, wobei die Hunde von ihren Besitzern mit Hilfe der Karten gezogen werden → siehe Punkt 3.4

Am Ende zahlt der Buchmacher die Preisgelder und die Wetten aus → siehe Punkt 3.5

3.1 DAS AUSSUCHEN DER KARTEN

Zu Anfang trennt jeder Spieler sein Kartenpaket in zwei Hälften, in die hohen Karten von 11 - 20 und in die niedrigen von 1 - 10.

Dann zieht er verdeckt jeweils drei Karten aus dem niedrigen Stapel und drei aus dem hohen Stapel und legt diese 6 Karten beiseite. Sie sind für das 3. Rennen reserviert und können bei den anderen Rennen nicht verwendet werden.

Aus seinen verbliebenen Karten der beiden Stapel (niedrig und hoch) sucht jeder Spieler nun 5 Karten für das erste Rennen aus. Der Gesamtpunktwert der Karten darf dabei 50 nicht überschreiten. Das gleiche macht der Spieler für das 2. Rennen: nochmals 5 Karten mit einem Maximalwert von 50 Punkten. Die Karten für die drei Rennen liegen nun fest. Die restlichen vier Karten spielen keine Rolle.

Vor Beginn des 3. Rennens wird von jedem Spieler verdeckt eine der 6 reservierten Karten für dieses Rennen abgelegt, sodaß jeder Hundebesitzer wieder 5 Karten für das Rennen hat. Dabei braucht diesmal keine Punktegrenze eingehalten zu werden. Das Ablegen geschieht nachdem die Spieler ihre Wetten abgeschlossen haben, doch bevor der Buchmacher die Wetzettel erhält.

Zugweise im 1. Rennen

Es wird nur der Hund gezogen, dessen Besitzer die höchste Karte ausgespielt hat und zwar so viele Felder, wie der Abstand zur zweithöchsten Karte beträgt. Sollten die beiden höchsten Karten den gleichen Wert haben, wird kein Hund bewegt.

Beispiel: rot spielt 7
blau spielt 10
gelb spielt 10
grün spielt 13
der grüne Hund geht 3 Felder vorwärts

Zugweise im 2. Rennen

Es werden immer zwei Hunde gezogen, und zwar die Hunde mit den beiden höchsten Karten. Die Felderzahl entspricht dem Abstand ihrer Karten zur dritthöchsten Karte. Sind die beiden höchsten Karten gleich, wird kein Hund gezogen.

Beispiel 1: rot spielt 15
blau spielt 9
gelb spielt 8
grün spielt 4
rot zieht 7 Felder
blau zieht 1 Feld

Beispiel 2: rot spielt 17
blau spielt 10
gelb spielt 10
grün spielt 3
rot zieht 7 Felder
blau und gelb "patten" sich aus.

Für das zweite und das dritte Rennen gilt eine Überraschungsregel, d.h. ein Hund vor während des Spiels überholt wird (der führende Hund gelangt vor den letzten), scheidet aus dem Rennen aus und wird an die letzte Stelle gesetzt. Scheidet ein zweiter Hund aus, wird dieser vorletzter usw. Der Besitzer eines ausscheidenden Hundes muß seine Karten ablegen.

Überrundungen werden sofort festgelegt wenn ein Hund überholt wird und nicht erst am Ende eines Kartendurchgangs. Deshalb ist es wichtig, daß der Hund mit der höchsten Karte auch zuerst gezogen wird.

Sind nur noch zwei Hunde im Rennen, wird nurmehr ein Hund vorwärts gezogen.

Zugweise im 3. Rennen

Es werden immer drei Hunde gezogen und zwar die mit den höchsten Karten. Die Felderzahl entspricht dem Abstand zur niedrigsten Karte.

3.2 DAS BESTIMMEN DER WETTQUOTEN

Die Karten für ein Rennen werden aufgenommen und dann offen ausgelegt. Der Buchmacher bestimmt nun nach eigenem Ermessen die Wettquoten für die Hunde. Dazu legt er 4 Holzhunde auf die freien Felder auf dem Spielplan (neben den römischen Zahlen I - IV). Rechts von den Hunden stehen dann die Quoten für die Sieg- und Platzwette und unten die Quoten für den Einlauf.

Wie die Quoten zu verstehen sind, soll an einem Beispiel erläutern werden:

HUND	SIEG QUOTEN	PLATZ QUOTEN
I roter Hund	3:1	—
II blauer Hund	5:1	2:1
III grüner Hund	8:1	3:1
IV gelber Hund	10:1	4:1

HUNDE	EINLAUF QUOTEN
I, II	3:1
I, III	4:1
I, IV	5:1
II, III	8:1
II, IV	10:1
III, IV	12:1

← so hatte der Buchmacher die Hunde gesetzt

und das war der richtige Renneinlauf:

1. blauer Hund
2. grüner Hund
3. roter Hund
4. gelber Hund

Die richtige Einlaufwette war blau/grün. Da diese beiden Hund auf II + III gesetzt waren, bringt der richtige Einlauf eine Quote von 8 : 1. Der Buchmacher muß bei 300 gesetzten PFUND 2.400 PFUND auszahlen. Bei der Einlaufwette ist es gleichgültig, in welcher Reihenfolge die ersten beide Hunde einlaufen.

3.3 DAS WETTEN

Die Spieler (außer dem Buchmacher) schließen verdeckt ihre Wetten für ein Rennen ab. Wie auf dem Block vorgesehen muß jeder Spieler pro Rennen drei Wetten abschließen: 1 Siegwette, 1 Platzwette + 1 Einlaufwette. Bei jeder dieser Wetten muß er mindestens 300 PFUND setzen, darf aber insgesamt höchstens 2.000 PFUND pro Rennen verwetten.

Die Spieler geben dann ihre Wetzettel dem Buchmacher, ebenso das verwettete Geld. Der Buchmacher kann die Wetten einsehen (er sollte es sogar, um mit seinem Hund entsprechend auf das Rennen Einfluß zu nehmen), nicht aber die anderen Spieler. Am besten faltet der Buchmacher die Wetzettel und stellt sie so geknickt vor sich auf. So kann er jederzeit gut die Wetten einsehen, die Mitspieler aber nicht. Aus diesem Grund steht auf dem Wetzettel das erste Rennen unten und nicht oben.

3.4 DER RENNVERLAUF

Jedes Rennen läuft anders ab. Beim ersten Rennen wird in der Regel nur ein Hund bewegt, im 2. Rennen zwei und im 3. Rennen drei Hunde. Für die Fortbewegung der Hunde legen alle Spieler eine ihrer Karten auf. Die Karten werden in der Reihenfolge ausgespielt, wie die Hunde gerade plaziert sind, das heißt, der Besitzer des führenden Hundes spielt seine Karte zuerst, dann der Besitzer des an zweiter Stelle liegenden Hundes usw. Sind zwei oder mehr Hunde gleichauf (wie z.B. beim Start) drehen deren Besitzer ihre Karten gleichzeitig um.

Danach werden die Hunde gezogen, wobei die Zugweise in den einzelnen Rennen verschieden ist (siehe dazu unten). Nach dem Ziehen wird wieder ein Karte ausgespielt und die Hunde entsprechend vorwärts bewegt. Sind alle 5 Karten abgesehen, werden sie wieder aufgenommen und das Rennen fortgesetzt, bis der 3. Hund im Ziel ist.

Kommt ein Hund ins Ziel, muß der Besitzer seine Karten ablegen und er hat auf den weiteren Rennverlauf keinen Einfluß. Der durchs Ziel gegangene Hund wird im Rennen nicht mehr berücksichtigt.

Da der Buchmacher den blauen Hund an die Stelle II gesetzt hat, gilt für den blauen Hund eine Siegquote von 5 : 1. Der Buchmacher zahlt bei 300 gewetteten PFUND entsprechend 1.500 PFUND aus. Die Quote für die richtige Platzwette ist beim blauen Hund 2 : 1 und beim grünen Hund 3 : 1. Entsprechend zahlt der Buchmacher 600 PFUND bei 300 eingesetzten PFUND für den blauen Hund und 900 PFUND beim grünen. Bei der Platzwette ist es gleichgültig, ob ein Hund erster oder zweiter wird.