

---

# ***jockey***

---

Ein Pferderennspiel für 2—6 Personen  
Ravensburger Spiele Nr. 6025206

Spielmaterial: Spielplan aus Filz, 54 Jockey-Karten,  
4 Pferdefiguren, 6 × 3 Markierungssteine, Wettblock

Dieses spannende Spiel läßt die erregende Atmosphäre eines Rennplatzes erleben. Es werden Wetten abgeschlossen. Es gilt diese Wetten durch überlegtes und taktisches Führen der Pferde zu realisieren und somit das Wettkapital zu vermehren.

Jeder Spieler erhält einige „Jockey-Karten“ sowie Anfangskapital, mit dem er die Wetten abschließen kann. Sind die „Jockey-Karten“ ausgegeben, schätzt jeder Spieler seine Möglichkeiten ab und wettet auf bestimmte Pferde. Reihum spielt jeder Teilnehmer eine Jockey-Karte aus. Nach den Anweisungen der Karten werden die Pferde gesetzt, wobei jeder Spieler jedes Pferd bewegen kann. Durch scharfes Beobachten, geschickten Einsatz der eigenen Karten und durch Ausnützen der Spielzüge der Mitspieler versucht jeder Spieler die Pferde, auf die er gewettet hat, zum Sieg zu führen und seine Wette zu gewinnen.

Ziel des Spieles ist, nach drei Renndurchgängen das höchste Wettkapital zu besitzen.

## Vorbereitungen

Die vier Pferde werden auf die Startfelder des ausgerollten Spielplanes gesetzt.

Jeder Spieler erhält einen Wertschein und drei runde Markierungsfiguren mit gleicher Nummer. Diese Nummer sowie der Name des Spielers werden auf dem Wertschein notiert.

Als Startkapital erhält jeder Spieler 1000. Dieser Kontostand wird festgehalten, indem eine Markierungsfigur auf das Feld 1 der 1000er Reihe der Zähltable in der Mitte des Spielplanes gesetzt wird.

Die Jockey-Karten werden gründlich gemischt und verteilt:

Je 15 Karten bei 2 Spielern,

je 12 Karten bei 3 Spielern,

je 10 Karten bei 4 Spielern,

je 9 Karten bei 5 und 6 Spielern.

Restliche Karten werden als Reserve verdeckt in einem Stapel beiseite gelegt.

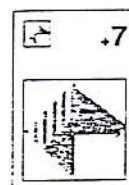
## Jockey-Karten

Nach dem Ausspielen einer Jockey-Karte wird ein Pferd entsprechend den Angaben auf der Karte bewegt.

Mit den folgenden Kartenarten werden nur Pferde einer bestimmten Farbe geführt:

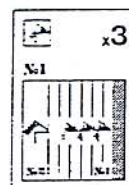
① Von dieser Karte gibt es zwei Versionen:

„+ 7“ und „+ 10“. Das Pferd dieser Farbe wird um die angegebene Anzahl Felder nach vorne gesetzt.

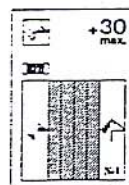


② Liegt das Pferd dieser Farbe in Führung, wird sein Vorsprung verdreifacht ( $\times 5$ ).

Beispiel: Rot liegt sechs Felder vor dem nächsten Pferd. Rot wird zwölf Felder vorgerückt und erweitert den Vorsprung auf 18 Felder.

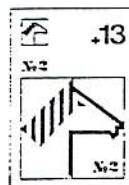


③ Dieses Pferd wird 30 Felder vorgesetzt (+ 30 max.), aber nicht weiter als 5 Felder hinter das führende Pferd. Restliche Felder verfallen.



Neutrale Jockey-Karten, sie können für jedes Pferd eingesetzt werden.

④ Es gibt zwei Karten dieser Art: „No. 2 + 15“ und „No. 4 + 20“. Die Pferde an zweiter und vierter Position werden um die angegebene Anzahl Felder vorgerückt.



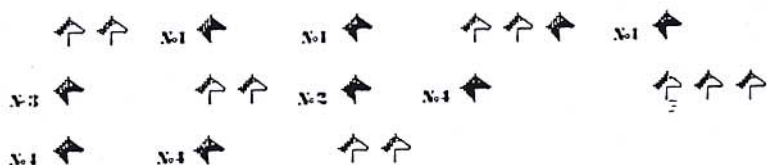
⑤ Das Pferd an dritter Position rückt 18 Felder vor (+ 18 max.), aber nicht weiter als ein Feld vor das führende Pferd. Restliche Felder verfallen.



## Spielverlauf

Ein Spiel besteht aus drei Rennen. Vor jedem Rennen ordnen die Spieler ihre Karten nach Farbkarten und neutralen Karten. Entsprechend den 4 Wettarten schätzen sie die Gewinnchancen ab, die ihnen diese Karten bieten. Daraufhin schließt jeder verdeckt seine Wette ab. Zieleinlauf und Wettbetrag werden auf dem Wertschein im Abschnitt „1. Rennen“ notiert. Die Wertscheine werden eingesammelt und bis Schluß eines jeden Rennens zur Seite gelegt. Der älteste Teilnehmer beginnt. Er spielt die erste Jockey-Karte aus, legt sie offen neben den Spielplan und rückt ein Pferd auf dessen Bahn entsprechend den Angaben der Karte vor. Reihum spielt nun jeder Teilnehmer eine Karte aus, legt sie auf die bereits ausgespielte Karte und bewegt das jeweils betreffende Pferd.

Es muß grundsätzlich eine Karte ausgespielt werden, man darf nicht „passen“. Wenn ein Spieler aus taktischen Gründen eine Situation nicht verändern will, kann er eine Karte „abwerfen“. Das ist möglich, wenn zwei oder mehr Pferde auf dem gleichen Feld stehen. Die Plazierung dieser Pferde ist dann nicht bestimmbar.



Nur die mit „No“ bezeichneten Plazierungen sind bestimmbar, die übrigen nicht. Die Karten für die nicht erkennbaren Positionen (je nach Spielsituation Karten ②, ③, ④, ⑤) können ausgespielt werden, aber kein Pferd wird bewegt. Siehe Abbildung.

Reichen die Karten zur Beendigung eines Rennens nicht aus, erhalten die Spieler nochmals je zwei Karten aus dem Stapel, der beiseite gelegt wurde, oder die jeweils untersten Karten aus dem Stapel der ausgespielten Karten. Wurden für ein Rennen nicht alle Karten gebraucht, darf jeder Spieler bis zu zwei Karten seiner Wahl für den nächsten Lauf zurückbehalten und erhält beim Neuverteilen der Karten entsprechend weniger.

## Spielende

Ein Rennen ist beendet, wenn zwei Pferde das Ziel nach Feld 80 passiert haben. Die Wertscheine werden aufgedeckt, Gewinn oder Verlust ermittelt und der neue Kontostand durch Setzen der drei Markierungsfiguren auf der Zähltafel festgehalten.

Für das zweite und dritte Rennen werden die Karten jeweils neu gemischt und die Wetten auf dem Wertschein im Abschnitt „2. Rennen“ und „5. Rennen“ notiert.

## Wetten

Wetten werden nur abgeschlossen auf den Sieger und auf den zweiten Platz. Der Einsatz für eine verlorene Wette wird grundsätzlich vom Guthaben abgezogen. Für jedes Rennen kann nur eine Wette abgeschlossen werden.

### Siegwette

Beispiel

<b>N<sub>o</sub> 1</b>	<del>X</del>		300
<b>N<sub>o</sub> 2</b>			

Gewettet wird nur auf das Siegpferd. Trifft die Wette zu, gewinnt der Spieler das Dreifache seines Einsatzes. Beispiel: Einsatz 300 auf den Sieg des gelben Pferdes, gewinnt Gelb, werden dem Spieler 900 gutgeschrieben, gewinnt ein anderes Pferd, werden 300 vom Guthaben abgezogen.

Haben mehrere Spieler auf das gleiche Pferd eine Siegswette abgeschlossen oder das Pferd auf Platz 1 ihrer Einlaufwette gesetzt, wird bei der Siegswette nur das Doppelte des Einsatzes gewonnen.

### Zweierwette

Beispiel

<b>N<sub>o</sub> 1</b>	<del>X</del>		300
<b>N<sub>o</sub> 2</b>			

Die Wette wird auf den Sieg von zwei Pferden abgeschlossen. Gewinnt eines der beiden Pferde, wird dem Spieler der einfache Wettbetrag gutgeschrieben.

### Platzwette

Beispiel

<b>N<sub>o</sub> 1</b>			
<b>N<sub>o</sub> 2</b>			1000

Im Gegensatz zur Zweierwette, bei der auf zwei Pferde für den ersten Platz gewettet wird, wettet man hier auf ein Pferd und bekommt den einfachen Wettbetrag, wenn dieses Pferd an erster oder zweiter Stelle durchs Ziel geht.

### Einlaufwette

Gewettet wird auf zwei Pferde, die in der festgelegten Reihenfolge das Ziel passieren müssen.



