
Jockey

Ein Pferderennspiel für 2 - 6 Spieler
Ravensburger Spiele Nr. **602 5 220 3**
Spielmaterial: 1 Spielplan,
54 Jockey-Karten,
4 Pferdefiguren,
Spielgeld,
Wettblock

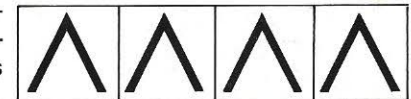
Dieses spannende Spiel läßt die erregende Atmosphäre eines Rennplatzes erleben. Es werden Wetten abgeschlossen. Man versucht, diese Wetten durch überlegtes und taktisches Führen der Pferde zu realisieren und somit das Startkapital zu vermehren.

Jeder Spieler erhält einige Jockey-Karten und sein Startkapital. Anhand seiner Karten schätzt jeder seine Möglichkeiten ab und wettet auf bestimmte Pferde. Die Karten werden nacheinander ausgespielt, und nach ihren Anweisungen werden die Pferde gesetzt, wobei jeder Spieler jedes Pferd bewegen kann. Durch geschickten Einsatz der eigenen Karten und durch Ausnutzen 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 es, nach drei Renndurchgängen das beste Wett-ergebnis erzielt zu haben.

Vorbereitungen

Die 4 Pferde werden auf die Startfelder des Spielplanes gesetzt, wobei es keine Rolle spielt, welches Pferd auf welches Feld gesetzt wird.



Jeder Spieler erhält einen Wettschein und als Startkapital 1 000 (1 x 500, 5 x 100). Die Spieler schreiben ihren Namen auf ihren Wettschein. Die Jockey-Karten werden gründlich gemischt und wie folgt 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 beiseitegelegt.

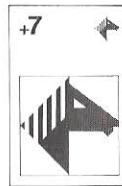
Jockey-Karten

Nach dem Ausspielen einer Jockey-Karte wird ein Pferd entsprechend den Angaben auf der Karte bewegt. Keines der Pferde „gehört“ irgendeinem der Spieler. Die Farben der Pferde beziehen sich auf die in den Karten angegebenen Farben. Somit kann jeder Spieler, wenn er eine entsprechende Karte hat, jedes Pferd bewegen. Die Angaben auf den Karten beziehen sich auf zwei Kennzeichen der Pferde, entweder nur auf die Farbe, oder auf die Position im Rennen (No 1, No 2 usw.) oder auf Farbe **und** Position.

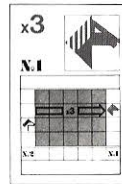
Farbkarten

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

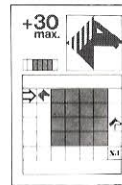
1. Von dieser Karte gibt es zwei Versionen: „+ 7“ und „+ 10“. Das Pferd dieser Farbe wird um die angegebene Anzahl Felder nach vorne gesetzt.



2. Liegt das Pferd dieser Farbe in Führung (No 1), wird sein bisheriger Vorsprung verdreifacht (x 3).
Beispiel: Rot liegt sechs Felder vor dem nächsten Pferd. Rot wird zwölf Felder vorgerückt und erweitert den Vorsprung auf 18 Felder. Ist das Pferd dieser Farbe gar nicht in Führung, kann die Karte zwar ausgespielt werden, aber auf der Bahn geschieht nichts, da ja kein Vorsprung vorhanden ist. Ebenso gibt es keinen Vorsprung, wenn zwei oder mehrere Pferde auf gleicher Höhe an erster Stelle stehen.



3. Dieses Pferd wird maximal 30 Felder vorgesetzt (+ 30 max.), aber nicht weiter als 5 Felder hinter das führende Pferd. Restliche Felder verfallen. Ist das entsprechende Pferd bereits auf dem 5. Feld hinter dem Spitzenreiter oder liegt es gar selbst in Führung, kann die Karte zwar ausgespielt werden, aber das Pferd bleibt stehen. Ist der Spitzenreiter bereits durchs Ziel gegangen, entfällt die Beschränkung „... nicht weiter als 5 Felder hinter das führende Pferd“.



Name nom nome name naam	Nummer numéro numero number nummer	Einsatz bet giocata enjeu inzet				
1	1. Rennen 1st race 1° corsa 1 ^{ere} course 1 ^e race	N _o 1				
		N _o 2				
2	2. Rennen 2nd race 2° corsa 2 ^{eme} course 2 ^e race	N _o 1				
		N _o 2				
3	3. Rennen 3rd race 3° corsa 3 ^{eme} course 3 ^e race	N _o 1				
		N _o 2				

Name nom nome name naam	Nummer numéro numero number nummer	Einsatz bet giocata enjeu inzet				
1	1. Rennen 1st race 1° corsa 1 ^{ere} course 1 ^e race	N _o 1				
		N _o 2				
2	2. Rennen 2nd race 2° corsa 2 ^{eme} course 2 ^e race	N _o 1				
		N _o 2				
3	3. Rennen 3rd race 3° corsa 3 ^{eme} course 3 ^e race	N _o 1				
		N _o 2				

Spielen Sie die Jockey-Karten, die Ihr Pferd weit in Führung bringen, eher zum Schluß des Rennens aus.

Die Kartenarten 4 und 5 sind besonders zu beachten, da sich die Platzierungen der Pferde und damit die Einsatzmöglichkeit dieser Karten beinahe bei jedem Zug ändern. Mit guter Taktik kann man jede dieser farbneutralen Karten für die Farbe ins Spiel bringen, auf die man gesetzt hat.

Die Platzwette wird meist dann gewählt, wenn man überwiegend Karten einer Farbe hat, jedoch nicht sicher ist, ob sie zum Sieg ausreichen.

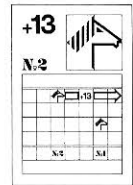
Die Siegswette ist zu empfehlen, wenn ein Spieler viele und gute Karten einer Farbe erhält.

Da bei der Einlaufwette auf die Reihenfolge des Einlaufes von zwei Pferden geachtet werden muß, sollte die Einlaufwette erst dann gewählt werden, wenn die Spieler schon etwas mit dem Spiel vertraut sind.

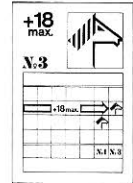
Neutrale Jockey-Karten

Diese Karten beziehen sich nur auf die Position der Pferde. Es ist keine Farbe angegeben und deshalb kann mit einer solchen Karte jedes Pferd bewegt werden, wenn es sich in der entsprechenden Position befindet.

4. Es gibt zwei Karten folgender Art: „No 2 +13“ und „No 4 +20“. Das Pferd in zweiter bzw. vierter Position wird um die angegebene Anzahl Felder vorge-rückt.



5. Das Pferd in dritter Position (No 3) rückt maximal 18 Felder vor (+ 18 max.), aber nicht weiter als 1 Feld vor das führende Pferd. Restliche Felder verfallen.

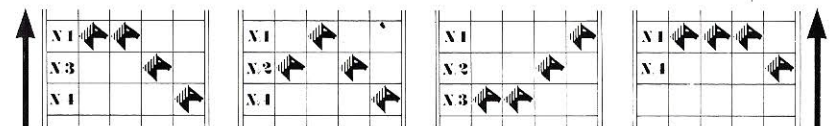


Spielverlauf

Ein Spiel besteht aus drei Rennen. Vor jedem Rennen ordnen die Spieler ihre Karten nach Farbkarten und neutralen Karten. Entsprechend den drei Wettarten (siehe unten) schätzen sie die Gewinnchancen ab, die ihnen diese Karten bieten. Daraufhin schließt jeder verdeckt seine Wette ab. Zieleinlauf und Wettbetrag werden auf dem Wettschein im Abschnitt „1. Rennen“ notiert. Die Wettscheine werden eingesammelt und bis zum Schluß des Rennens zur Seite gelegt. Der links vom Kartengeber sitzende Spieler 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 ausgespielten Karten und bewegt das jeweils betroffene 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“, d. h. er spielt eine Karte aus, die in dieser Situation eigentlich sinnlos ist. Man wählt dazu eine Karte, die eine Position anspricht, die das betreffende Pferd gar nicht hat, oder eine Position, die es nicht gibt. Das ist möglich, wenn zwei oder mehr Pferde auf gleicher Höhe stehen. Dadurch entfallen eine oder mehrere Positionen.

Beispiele:



No 2 entfällt

No 3 entfällt

No 4 entfällt

No 2 und No 3 entfallen

Stehen zum Beispiel 2 Pferde an zweiter Stelle, so gibt es zwei zweite Plätze aber keinen dritten Platz. Eine Karte für die Position No 3 kann zwar ausgespielt werden, aber kein Pferd wird bewegt. Spielt man in diesem Fall eine Karte aus, die die Position No 2 anspricht, so kann man wählen, welches der beiden Pferde man ziehen will.

Das siegende Pferd bleibt auch nach dem Zieleinlauf No 1!

Reichen die Karten zur Beendigung eines Rennens nicht aus, erhalten die Spieler nochmals je zwei Karten aus dem Stapel, der beiseitegelegt wurde. Bei sechs Spielern werden alle Karten ausgeteilt, in diesem Fall erhält man die 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 behalten und erhält beim Neuverteilen der Karten entsprechend weniger.

Spielende

Ein Rennen ist beendet, wenn zwei Pferde die Ziellinie nach Feld 80 passiert haben. Die Wettscheine werden aufgedeckt, Gewinn oder Verlust ermittelt und mit der Bank abgerechnet.

Für das zweite und dritte Rennen werden die Karten jeweils neu gemischt und die Wetten auf dem Wettschein im Abschnitt „2. Rennen“ und „3. Rennen“ notiert. Soll das Spiel nach drei Rennen fortgesetzt werden, beginnt man wieder mit einem Startkapital von 1 000. Die Spieler notieren ihren Kontostand und geben ihr Geld bis auf 1 000 wieder an die Bank zurück. Der Kontostand nach den ersten drei Rennen wird zum Ergebnis nach weiteren drei Rennen hinzugerechnet.

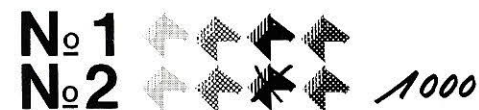
Wetten

Die Wetten sind gegenüber den bei Galopprennen gebräuchlichen Wettarten etwas vereinfacht. Wetten werden nur abgeschlossen auf den Sieger und auf den zweiten Platz. Für jedes Rennen kann nur eine der weiter unten beschriebenen Wetten abgeschlossen werden.

Der Mindesteinsatz auf ein Pferd beträgt 100. Ein Spieler kann sein gesamtes „Vermögen“ setzen; die Obergrenze für eine Wette beträgt jedoch 5 000. Besitzt ein Spieler weniger als 1 000, kann er bei der Bank die auf 1 000 fehlende Summe als Kredit aufnehmen und dann auch die ganzen 1 000 setzen. Bei jedem Rennen wird ein Kredit bis zu 1 000 gewährt.

Um die Wetten geheimzuhalten, werden die Einsätze nur notiert, aber nicht einbezahlt. Nach dem Rennen wird der Einsatz für eine verlorene Wette an die Bank bezahlt. Ebenso muß ein vor dem Rennen aufgenommenem Kredit nach dem Rennen zurückbezahlt oder mit einem erneuten Kredit verrechnet werden.

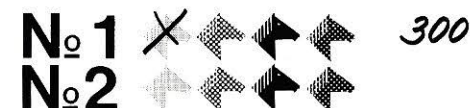
Platzwette



Beispiel

Dies ist die einfachste Wette – recht sicher, aber man gewinnt auch nicht so viel. Man wettet darauf, daß ein bestimmtes Pferd entweder als Sieger oder als Zweiter durchs Ziel geht. Beispiel: Einsatz 1 000 auf Platzierung des braunen Pferdes. Wenn dieses Pferd an erster oder zweiter Stelle durchs Ziel geht, erhält der Spieler 1 000 von der Bank ausbezahlt. Trifft die Wette nicht zu, zahlt der Spieler 1 000 an die Bank.

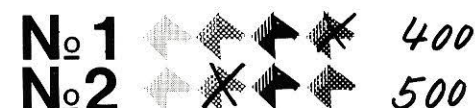
Siegwette



Beispiel

Gewettet wird 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 ausbezahlt, gewinnt ein anderes Pferd, muß er 300 an die Bank zahlen.

Einlaufwette



Beispiel

Gewettet wird auf zwei Pferde, die in der festgelegten Reihenfolge das Ziel passieren müssen. Auf dem Wettschein wird das erste und zweite Pferd angekreuzt und für jedes Pferd ein Betrag eingesetzt. Gehen die beiden Pferde in dieser Reihenfolge durch das Ziel, erhält der Spieler das Vierfache beider Einsätze. Beispiel: Einsatz für das blaue Pferd als Sieger 400, Einsatz für das rote Pferd als Zweiter 500. Trifft diese Wette zu, erhält der Spieler von der Bank 3 600.

Geht nur das als No 1 eingesetzte Pferd als Sieger durchs Ziel, während die Wette für No 2 nicht stimmt, wird entsprechend der Siegwette verrechnet. Trifft nur der zweite Platz der No 2 zu, erfolgt die Abrechnung entsprechend der Platzwette. Der Einsatz für das andere Pferd wird jeweils vom Gewinn abgezogen.

Hinweise für Fortgeschrittene

Lassen Sie Ihre Gegenspieler so lange wie möglich im Unklaren, auf welches Pferd Sie gewettet haben. Ihre Gegner können Ihnen helfen, Ihr Pferd zum Sieg zu führen.