



TURFMASTER

DeLux

Spielregeln Deutsch



TurfMaster

Inhaltsverzeichnis

- 2 Spielbestandteile**
- 3 Über das Spiel**
 - 3 Das Galoppereignis für 2 bis 8 Personen**
 - 3 Die Rennkurse**
- 3 Spielvorbereitung**
 - 3 Verteilen der Pferde, Kartenspiele und Würfel**
- 4 Spielprinzipien**
 - 4 Kartenrunden**
 - 4 Würfelrunden**
 - 5 Besetzen von Feldern**
 - 5 Spurwechsel**
- 6 Handicaps**
 - 6 Handicaps in einer Kartenrunde**
 - 6 Handicaps in einer Würfelrunde**
 - 7 Positionsbestimmung für Handicaps**
 - 7 Ausschalten des Handicaps mit Joker**
- 8 Spielverlauf**
 - 8 Die Startboxenverteilung**
 - 8 Mischen und Austeilen der Spielkarten**
 - 8 Ausgangsposition für die erste Würfelrunde**
 - 9 Der Start - Erste Kartenrunde**
 - 9 Die erste Würfelrunde**
 - 9 Der weitere Rennverlauf**
 - 10 Die Bonuskarten-Regelung**
 - 10 Der Zieleinlauf**
 - 10 Die Wertung**
 - 11 Startboxenverteilung für das 2. und 3. Rennen**
 - 11 Kartenverteilung für das 2. und 3. Rennen**
- 11 Hindernisrennen**
 - 11 Aufstellen und Funktion der Hindernisse**
 - 12 Hindernisse in einer Kartenrunde**
 - 12 Hindernisse in einer Würfelrunde**
- 13 Taktische Hinweise**
- 13 Impressum**
- 38 Kopiervorlage 'Wertung 3 Rennen' Standard**
- 39 Kopiervorlage 'Wertung 4 Rennen' Kurs-Kollektion**



Spielbestandteile:

- 1 Spielanleitung (Deutsch, Englisch, Französisch)
- 1 Spielbrett mit 2 Galopprennbahnen
- 8 Pferde mit Jockeys
(Handbemalt, aus bleifreiem Zinn)
- 16 Würfel (8 Farben à 2 Würfel)
- 8 Kartenspiele à 32 Blatt + 1 Zusatzkarte
- 6 Hürden für spezielles Hindernisrennen

Autor: Albrecht Nolte
 Illustration "Galopper mit Jockey": Peter Röseler
 Modell Spielfigur "Galopper mit Jockey": Stefan Niehues

Karten	Werte
1 Joker	12 Punkte
1 Joker	11 Punkte
1 Joker	10 Punkte
1 Joker	9 Punkte
2 Karten	3 Punkte
2 Karten	4 Punkte
2 Karten	6 Punkte
5 Karten	7 Punkte
5 Karten	8 Punkte
4 Karten	9 Punkte
4 Karten	10 Punkte
2 Karten	11 Punkte
2 Karten	12 Punkte
1 Karte	Handicap-Regelung



TurfMaster

Über das Spiel

Das Galoppereignis für 2 bis 8 Personen

Die Galopper laufen um Sieg und Platz. Wie auf jeder Galopprennbahn liegt auch bei **TurfMaster** nicht einfach ein Galopper vom Start bis ins Ziel an der Spitze des Feldes und gewinnt. Ständige Positionswechsel, ausgefeilte Renntaktik, das Belauern des Gegners, das macht **TurfMaster** aus. Gewonnen wird allerdings erst im Ziel und nicht bereits unterwegs. Spätestens im Schlussbogen vor Erreichen der Zielgeraden muss die optimale Ausgangsposition gefunden sein. Von den 8 Bahnen ist die Innenbahn natürlich die kürzeste. Jede Bahn, die Sie nach außen gehen, wird in den Bögen länger. Den Umweg riskieren oder an der Innenseite bleiben und unnötige Meter sparen, - das entscheiden Sie ganz alleine, wie die Jockeys der schnellen Pferde in der Realität.

Die Rennkurse

Keine Galopprennbahn gleicht der anderen. Das Standardspiel enthält eine ovale und eine dreieckige Rennbahn. Der Verlauf dieser Bahnen entspringt unserer Phantasie. **Zusätzliche Originalrennbahnen sind als Erweiterung in unseren Kurs-Kollektionen erhältlich.**

Spielvorbereitung

Verteilen der Pferde, Kartenspiele und Würfel

Zuerst werden die Pferde mit den dazugehörigen farbgleichen Karten auf die Mitspieler verteilt. Insgesamt müssen mindestens vier Pferde teilnehmen.

Das bedeutet:

- 2** Spieler: jeder Spieler erhält **2, 3** oder **4** Pferde
- 3** Spieler: jeder Spieler erhält genau **2** Pferde
- 4** Spieler: jeder Spieler erhält **1** oder **2** Pferde
- 5-8** Spieler: jeder Spieler erhält **1** Pferd

Die Verteilung der Pferde gilt für alle drei Rennen eines Spieldurchgangs. Nicht verteilte Pferde werden mit den zugehörigen Kartenspielen in die Spielpackung zurückgelegt. Jeder Mitspieler bekommt zudem zwei Würfel, die Farbe entspricht den jeweiligen Jockey-Farben. Wenn jeder Spieler mit mehr als einem Pferd spielt, genügen ebenfalls zwei Würfel.



Nun ist jeder Teilnehmer mit den notwendigen Spielbestandteilen ausgerüstet, um die folgenden Spielprinzipien vor Rennbeginn erst einmal zu üben. Benutzen Sie also Ihr/e Pferd/e, Würfel und beliebige Karten für die ersten praktischen Trockenübungen.

TurfMaster

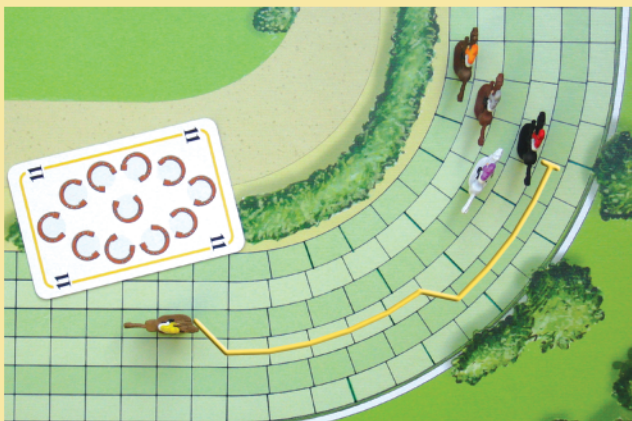
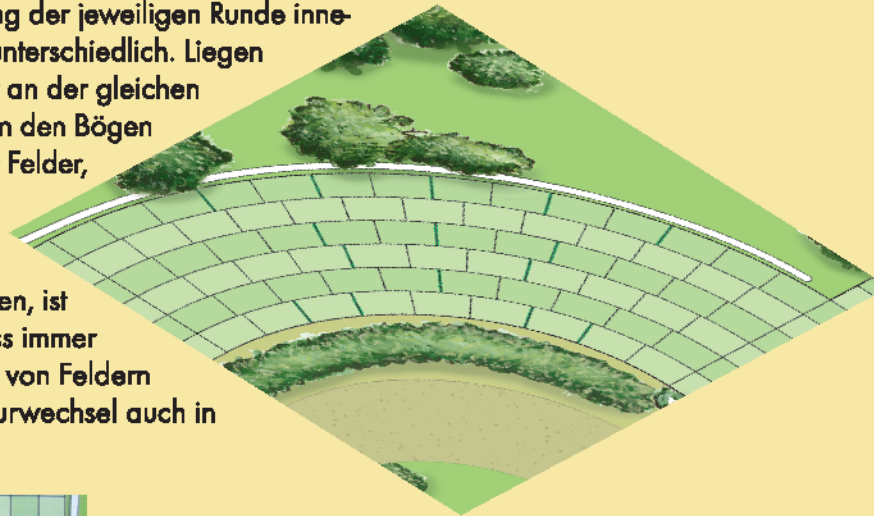
Spielprinzipien

Ein Spiel besteht aus drei Rennen. Bei jedem Rennen werden die Pferde **abwechselnd** durch **Kartenrunden und Würfelrunden** bewegt. Dabei ist "Runde" als ein Durchgang zu verstehen, bei dem jedes Pferd einmal gezogen wird. In den Kartenrunden bestimmt jeder Spieler selbst die individuelle Taktik für sein Pferd. In den Würfelrunden entscheidet ein einziger Wurf darüber, wie weit alle Pferde laufen müssen.

Kartenrunden

In den einzelnen Kartenrunden wird für jedes einzelne Pferd von dessen Besitzer eine Karte ausgespielt, die der Farbe des Jockeys entspricht. Es beginnt der Spieler, dessen Pferd am Anfang der Kartenrunde in Front liegt. Sobald die Karte aufgedeckt und deren Wert für das betreffende Pferd gezogen wurde, ist der Besitzer des zweit platzierten Pferdes an der Reihe usw. Die Reihenfolge, in der die Spieler mit ihren Pferden an der Reihe sind, richtet sich also ausschließlich nach den aktuellen Positionen, die die Pferde am Anfang der jeweiligen Runde innehaben und ist deshalb von Runde zu Runde unterschiedlich. Liegen zwei oder mehr Pferde gleichauf, (d.h. exakt an der gleichen Linie), gilt der Grundsatz "innen vor außen". In den Bögen sind zur besseren Übersicht die Linien solcher Felder, die gleichauf liegen, **grün** markiert. →

Die Anzahl der Felder, welche die Pferde in einer Kartenrunde nach vorne bewegt werden, ist durch die einzelnen Karten bestimmt. Es muss immer die je nach Karte maximal mögliche Anzahl von Feldern gezogen werden. Dadurch sind mitunter Spurwechsel auch in äußere Bahnen unvermeidlich. ↓



Eine Karten- oder Würfelrunde ist beendet, wenn der Spieler des letzten Pferdes seinen Zug ausgeführt hat.

Würfelrunden

Auf jede Kartenrunde folgt eine Würfelrunde. Gewürfelt wird von **einem einzigen Spieler einmal** mit beiden Würfeln gleichzeitig. Die Würfel bleiben in der Mitte des Spielfeldes bis zur nächsten Würfelrunde liegen. Da die Berechtigung zum Würfeln für jede Würfelrunde im Uhrzeigersinn wechselt, wird dadurch immer angezeigt, wer als letzter Spieler gewürfelt hat.

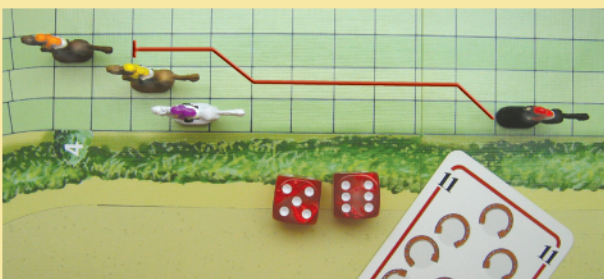
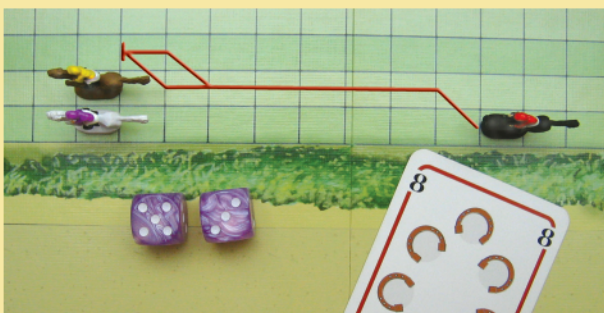
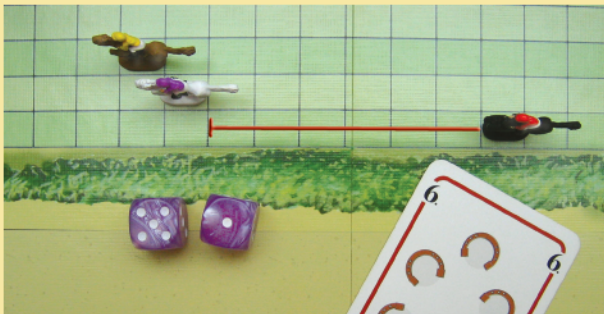
Dieser eine Wurf ist Ausgangsbasis für die Geschwindigkeit aller Pferde bei der Würfelrunde. Der Spieler, der gewürfelt hat, kann nun wählen, ob die Punktzahl beider Würfel zusammen

TurfMaster

oder nur die von einem der beiden Würfel gelten soll. Er kann also zwischen 3 Varianten wählen und bestimmt damit, wie viele Felder alle Pferde ziehen. Hat er gewählt, gilt seine Entscheidung ausnahmslos für **alle** Pferde. Die Pferde ziehen dann - genauso wie bei der Kartenrunde - in der Reihenfolge ihrer aktuellen Positionen im Teilnehmerfeld.

Besetzen von Feldern

Auf der gleichen Spur dürfen Felder direkt vor oder direkt hinter einem anderen Pferd nicht besetzt werden. Man darf sie auch nicht bei einem Zug durchgangsweise benutzen.



Spurwechsel

Es ist nur eingeschränkt möglich, die Spuren zu wechseln. Bei jedem Zug (gleichgültig, ob in einer Karten- oder einer Würfelrunde) kann das erste Feld diagonal gezogen werden. Bei den weiteren fünf Feldern ist kein Spurwechsel erlaubt. Diese müssen also **auf jeden Fall** geradlinig gezogen werden.

Bei einem Zug um mehr als sechs Felder kann allerdings zusätzlich ab dem siebten Galoppsprung ein (und nur ein) weiterer Spurwechsel vollzogen werden.

Ein Spurwechsel verbraucht keine zusätzlichen Punkte.

Die Tatsache, dass die Pferde nur eingeschränkt ihre Spuren wechseln können, kann dazu führen, dass die durch eine Karte gewählten oder durch Würfel bestimmten Punktzahlen nicht immer voll genutzt werden können. Es muss jedoch so weit gezogen werden, wie es anhand der Regeln über den Spurwechsel möglich ist. Die nicht zu nutzenden Punkte verfallen.

TurfMaster

Handicaps

Die Position der Pferde im Teilnehmerfeld vor Beginn einer Karten- oder Würfelrunde entscheidet darüber, in welchem Umfang ihr Leistungsvermögen für die jeweilige Runde durch ein Handicap eingeschränkt ist. Das Handicap beschränkt die Pferde in der maximal möglichen Anzahl an Galoppsprüngen. Im einzelnen gilt für die Pferde an den ersten drei Positionen (alle weiteren Pferde sind nicht durch ein Handicap belastet):

1. Position = Handicap 9 → maximal 8 Felder
2. Position = Handicap 10 → maximal 9 Felder
3. Position = Handicap 11 → maximal 10 Felder

Handicaps in einer Kartenrunde

Ein Handicap bedeutet in einer Kartenrunde, dass Pferde in den entsprechenden Positionen nur mit einer Karte bewegt werden können, die unterhalb der Punktzahl des Handicaps liegt. Spielt jemand aus taktischen Erwägungen oder aus Versehen für sein Pferd eine Karte mit einer zu hohen Punktzahl für die jeweilige Position aus, bleibt das Pferd stehen. Die Karte ist ausgespielt und bleibt liegen. Es kann in dieser Kartenrunde keine weitere Karte für dieses Pferd gespielt werden.

Handicaps in einer Würfelrunde

Die Handicaps gelten auch bei einer Würfelrunde. Bei einer Würfelrunde kann die Handicap-Regel allerdings nur dann zum Tragen kommen, wenn der würfelnde Mitspieler die Augenzahl beider Würfel gewählt hat und der Wert des Wurfes die Punktzahl des Handicap erreicht (= Kippwurf), z.B. $6 + 4 = 10$. In diesem Fall dürfen die Pferde, die aufgrund ihrer Position ein Handicap haben, nur um die Augenzahl eines der beiden Würfel gezogen werden. Jeder davon betroffene Spieler kann dabei wählen, welcher der beiden Würfel für sein Pferd gelten soll.

Beispiel: "Kippwurf 10"



=10

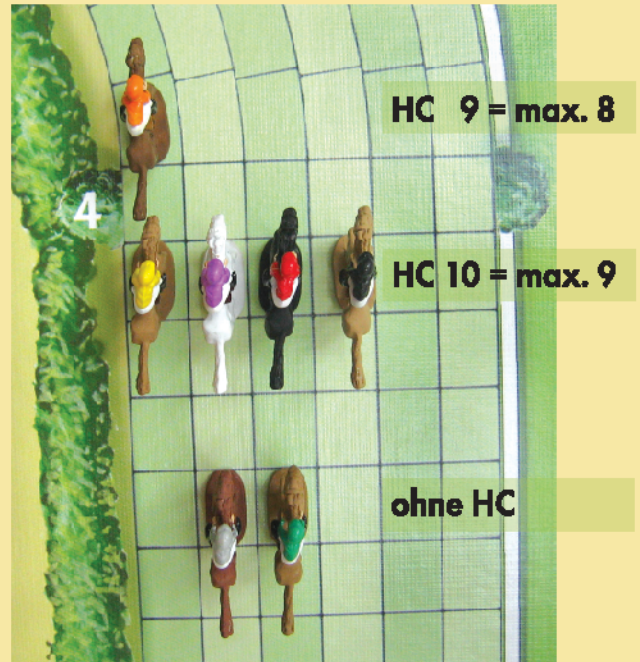
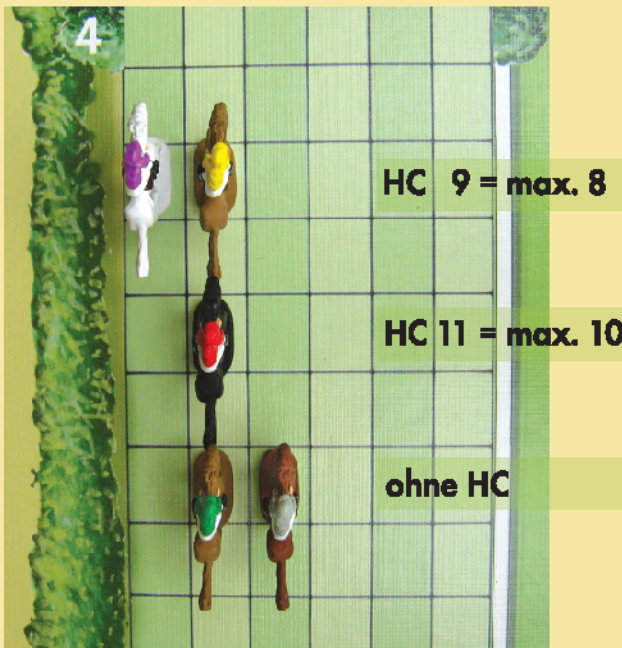
Die Pferde an erster und zweiter Position können je nach Wahl der betroffenen Spieler nur 6 oder 4 Felder, aber nicht 10 Felder gezogen werden.

TurfMaster

Positionsbestimmung für Handicaps

Mehrere Pferde auf gleicher Höhe haben für die Handicapregel die gleiche Position inne.

Bei der Bestimmung der übrigen Positionen werden die gleichauf liegenden Pferde aber sämtlich mitgezählt. Stehen also zwei Pferde nebeneinander auf Position eins und dahinter zwei weitere Pferde auf gleicher Höhe, so gilt für die beiden ersten Pferde das Handicap eines Pferdes an erster Position, während die zwei folgenden Pferde das Handicap (HC) für ein Pferd an dritter Position haben.



Weitere Beispiele sehen Sie hier auf den Abbildungen.

Da für die Beurteilung der Handicaps ausschließlich die Position der Pferde am Anfang der jeweiligen Karten- oder Würfelrunde entscheidend ist, ändern sich die Handicaps nicht dadurch, dass während einer Runde ein Teil der Pferde bereits gezogen wurde.

Ausschalten des Handicaps mit Joker

Jedes Kartenspiel hat vier Joker mit den Punktwerten 9, 10, 11 und 12. Diese Joker können unabhängig von der jeweiligen Position gespielt werden und dienen dazu, das Handicap aufzuheben. Mit einem "Joker 12" beispielsweise kann auch ein in Führung liegendes Pferd um 12 Galoppsprünge gezogen werden. Da diese Joker die wertvollsten Karten sind, ist es ratsam, sie erst zum richtigen Zeitpunkt auszuspielen. Das ist meistens gegen Ende des Rennens, manchmal aber auch - je nach Renntaktik - unterwegs oder bereits am Start sinnvoll.

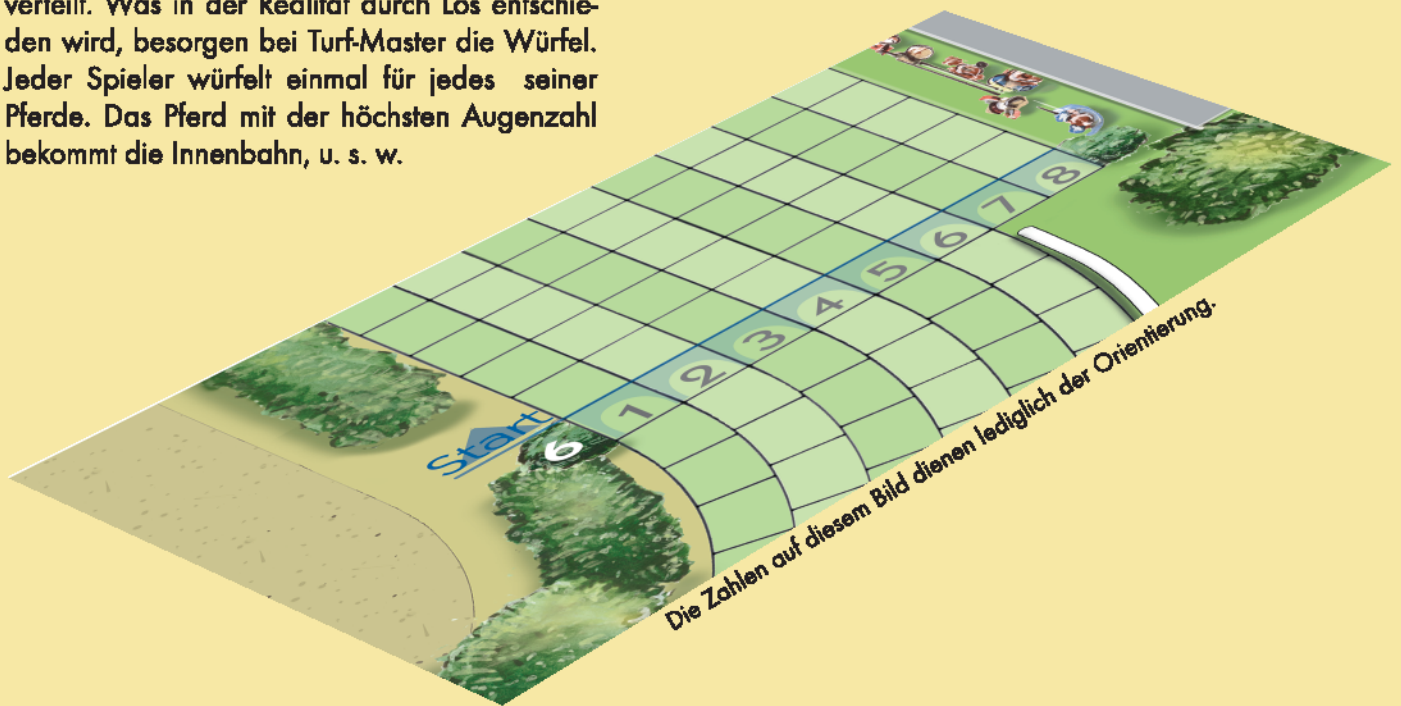


TurfMaster

Spielverlauf

Die Startboxenverteilung

Vor dem ersten Rennen werden die Startboxen verteilt. Was in der Realität durch Los entschieden wird, besorgen bei Turf-Master die Würfel. Jeder Spieler würfelt einmal für jedes seiner Pferde. Das Pferd mit der höchsten Augenzahl bekommt die Innenbahn, u. s. w.



Mischen und Austeilen der Spielkarten

Nun gibt jeder Spieler das Kartenspiel seines in der Startbox stehenden Pferdes dem Nachbarn zur rechten. Spielt ein Spieler mit mehreren Pferden, gilt dies selbstverständlich auch für die weiteren Pferde des Spielers. Der Nachbar mischt die Karten, zählt 10 Karten pro Pferd von oben verdeckt auf den Tisch, legt die restlichen Karten zurück in die Kartenbox und gibt beides dem jeweiligen Pferdebesitzer zurück. Der Pferdebesitzer legt die Kartenbox mit den noch nicht gespielten Karten vor sich hin und nimmt die pro Pferd 10 ausgeteilten Karten - wie bei einem üblichen Kartenspiel - auf die Hand. Er darf also in alle ihm ausgeteilten Karten einsehen. Weil die Karten die Taktik des Rennens für das jeweilige Pferd wesentlich bestimmen, darf diese Karten natürlich während des gesamten Spiels kein anderer Spieler einsehen, solange sie nicht gespielt werden.

Ausgangsposition für die erste Würfelrunde

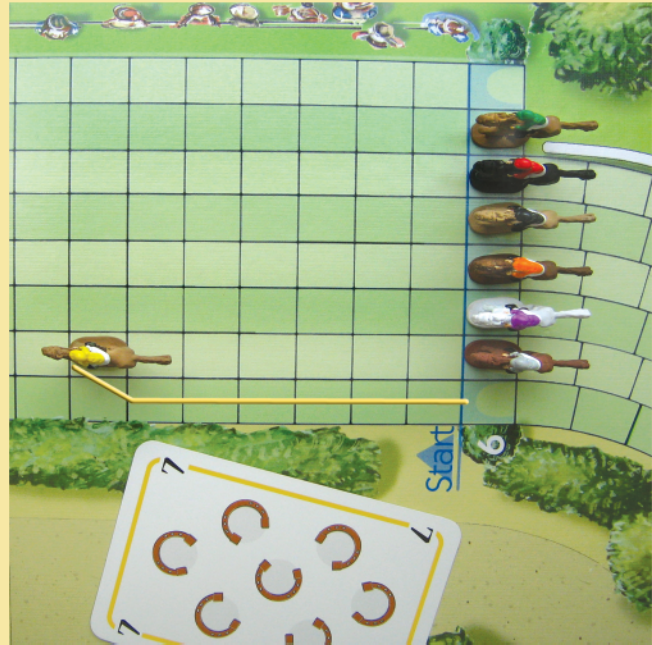
Bevor das Rennen mit einer Kartenrunde beginnt, muss noch der Spieler ermittelt werden, der bei der dann folgenden Würfelrunde würfelt. Wie bereits aus der Startboxenverteilung bekannt, würfeln alle Mitspieler im Uhrzeigersinn, wobei der Spieler in Startbox eins beginnt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl würfelt bei der ersten Würfelrunde, die auf die erste Kartenrunde folgt.

TurfMaster

Der Start = Erste Kartenrunde

Die Startboxen können sich nun endlich öffnen. Der Start erfolgt durch das Ausspielen einer Karte durch den Spieler, dessen Pferd in Startbox eins steht. Danach folgen die weiteren Pferde in der Reihenfolge der Startboxenverteilung. →

Die an einer Linie stehenden Pferde haben die gleiche Position inne. Beim Start sind somit alle Galopper zunächst an erster Position und haben damit das Handicap, maximal acht Galoppsprünge absolvieren zu dürfen. Hieran ändert sich für die Pferde in den äußeren Startboxen auch nichts, wenn die ersten Pferde am Start gezogen sind. Werden also beim Start für irgendein Pferd (mit Ausnahme der Joker) die Kartenwerte 9 bis 12 gespielt, so bleibt das betreffende Pferd stehen und kann erst bei der folgenden Würfelrunde bewegt werden. Sobald die Karte offen auf die zu dem Kartenspiel gehörende Box gelegt worden ist, rückt das betreffende Pferd um die Punktzahl seiner Karte weiter. Erst dann wird die Karte für das nächste Pferd ausgespielt.



Die erste Würfelrunde

Bei der ersten Würfelrunde würfelt der im Rahmen der Spielvorbereitung zuvor ermittelte Spieler einmal mit beiden Würfeln gleichzeitig. Hat er dann die für alle Pferde geltende Augenzahl gewählt, werden die Pferde wieder in der Reihenfolge ihrer Positionen gezogen (siehe Zugreihenfolge oben). Wer gewürfelt hat, ist also ohne Einfluss auf die Zugreihenfolge.

Der weitere Rennverlauf

Wenn alle Pferde in der Würfelrunde gezogen wurden, folgt wieder eine Kartenrunde, bei der jeder Spieler wie - bereits beschrieben - individuell in der Reihenfolge der Positionen durch Ausspielen einer Karte sein Pferd zieht.

Ist jedes Pferd anhand des gespielten Kartenwertes gezogen worden, folgt wieder eine Würfelrunde. Es würfelt derjenige Spieler, der links neben demjenigen sitzt, der für die erste Würfelrunde gewürfelt hat.

Es folgt wieder eine Kartenrunde, dann eine Würfelrunde usw. Die Berechtigung zum Würfeln in einer Würfelrunde wechselt im Uhrzeigersinn und hat nichts mit der Position der Pferde zu tun.

Die Bonuskarten-Regelung

Jedes Spielkartenblatt verfügt über insgesamt 32 Karten. Für einen Spiel von drei Rennen werden allerdings nur $3 \times 10 = 30$ Karten benötigt. Es stehen daher jedem Spieler zwei zusätzliche Bonuskarten zur Verfügung.

TurfMaster

Diese beiden Bonuskarten können einmal während eines der drei Rennen in einer beliebigen Phase als Bonus aufgenommen werden. Dies kann bei unterschiedlichen Spielsituationen ratsam sein, weil es die Auswahlmöglichkeiten eines Spielers in den Kartenrunden wesentlich erhöht. Die Aufnahme der Bonuskarten erfolgt dadurch, dass der Nachbar, der zu Beginn des Spiels auch die Karten gegeben hat, gebeten wird, sie zu geben. Diese Bitte kann vom Kartengeber nicht ausgeschlagen werden. Die Bonuskarten bilden die beiden oberen Karten des jeweiligen Kartenspiels.

Werden die Bonuskarten in den ersten beiden Rennen nicht in Anspruch genommen, spielt der jeweilige Spieler das dritte Rennen **auf jeden Fall** mit 12 Karten.

Der Zieleinlauf

Geht ein Pferd über die Ziellinie, so muss die laufende Karten- oder Würfelrunde noch zu Ende geführt werden. Alle Pferde, die in dieser Runde noch nicht gezogen haben, müssen ihren Zug noch ausführen. Dies kann natürlich dazu führen, dass das Pferd, welches als erstes die Ziellinie überschritten hat, noch von anderen Pferden überholt wird. Gewonnen hat schließlich das Pferd, das nach der Runde, bei der die Ziellinie überschritten wurde, am weitesten vorne steht.

Befinden sich zwei oder mehr Pferde auf gleicher Höhe, gilt der Grundsatz: **"innen vor außen"**.

Das bedeutet: sind 2 oder mehrere Pferde gleichauf, so ist das innere Pferd vor dem nächst äußeren platziert. Pferde, die die Ziellinie überschritten haben, werden nach der betreffenden Runde aus dem Rennen genommen und auf die jeweilige in der Mitte des Spielfeldes befindlichen Platzierungsfelder gestellt. Die übrigen Spieler führen die nächste Runde aus, bis alle Pferde im Ziel sind. Bei der Beurteilung der Handicaps für die noch im Rennen verbliebenen Pferde werden die bereits in der vorhergehenden Runde herausgenommenen Pferde mitgezählt.

Die Wertung

Gewertet werden nur die ersten vier Pferde pro Rennen, es werden folgende Punkte vergeben:

Platz 1	50 Punkte
Platz 2	30 Punkte
Platz 3	20 Punkte
Platz 4	10 Punkte



Sieger des Spiels ist der Besitzer des Pferdes, das nach drei Rennen die meisten Gesamtpunkte erreicht hat. Bei gleicher Punktzahl gilt die beste Platzierung. Wird mit 2 oder mehr Pferden pro Spieler gelaufen, zählt die Gesamtpunktzahl seiner Pferde. Bei gleicher Gesamtpunktzahl das bessere Pferd.

TurfMaster

Startboxenverteilung für das 2. und 3. Rennen

Bei den beiden folgenden Rennen werden die Startboxen nach der Platzierung des jeweils vorangegangenen Rennens eingenommen. Der Sieger des Rennens steht also innen gefolgt vom zweitplatzierten Pferd usw.

Kartenverteilung für das 2. und 3. Rennen

Für das nächste Rennen werden nach bekanntem Modus wieder 10 Karten pro Pferd ausgeteilt. Die im jeweils vorherigen Rennen nicht gespielten Karten dürfen behalten werden, **allerdings nicht zusätzlich. Sie können mit Karten des neu verteilten Blattes ausgetauscht werden.** Die über die Anzahl von zehn hinausgehenden Karten müssen ebenso wie die bereits gespielten abgelegt werden. Nimmt ein Spieler allerdings bei der Kartenverteilung die Bonuskarten, darf er natürlich 12 Karten behalten.

Bei Beendigung eines Rennens, in dem ein Spieler seine Bonuskarten eingesetzt hat, werden vor dieser Austauschmöglichkeit von den verbliebenen Karten zwei Karten verdeckt durch einen anderen Mitspieler gezogen und aus dem Spiel genommen. Wenn dann noch Karten übrig sind, können diese wie oben geschildert bei dem neuen Blatt ausgetauscht werden.

Hindernisrennen

Das Hindernisrennen ist eine Variante für Fortgeschrittene, wobei hier der Ausfall eines Pferdes am Hindernis ein zusätzliches Risiko bedeutet.

Aufstellen und Funktion der Hindernisse

Die Hindernisse werden auf die vorgesehenen Felder gestellt. Bei der ovalen Strecke auf das Startfeld jedoch erst, nachdem alle Galopper aus der Startbox gestartet sind. Die Hürde Nr. 1 wird bei der ovalen Strecke für den Zieleinlauf entfernt, wenn alle Pferde sie als erste Hürde übersprungen haben. Sie ist also nicht zweimal zu überspringen.

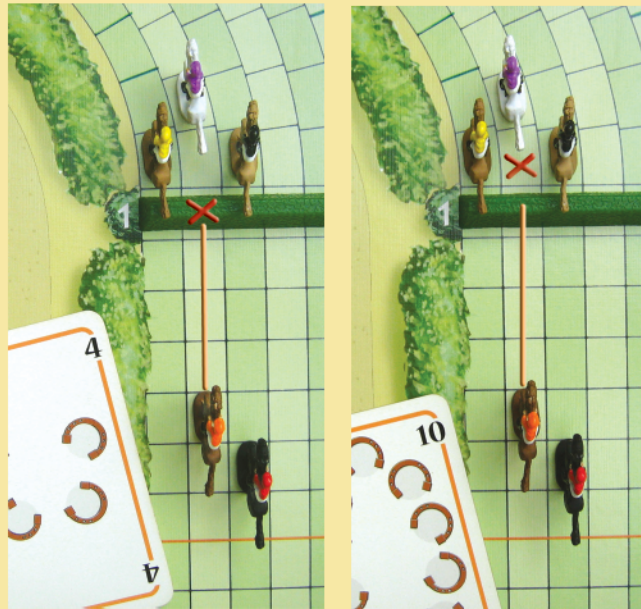
Das Überspringen eines Hindernisses kostet 4 Punkte des Karten- oder Würfelwertes. Es kann nur in gleicher Spur übersprungen werden, also nicht diagonal. Beginnt der Sprung über das Hindernis auf dem Feld unmittelbar davor, kann nicht schon nach dem sechsten, sondern erst nach dem siebten Galoppsprung diagonal die Spur gewechselt werden.



TurfMaster

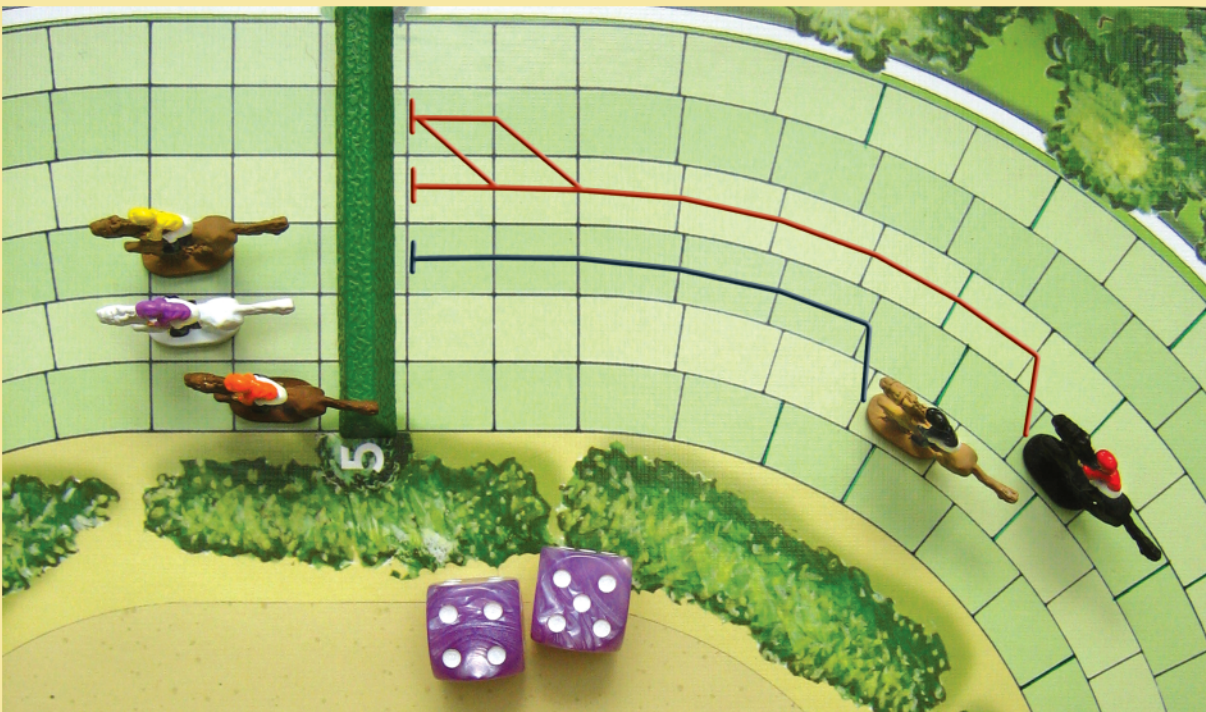
Hindernisse in einer Kartenrunde

Endet ein Zug mittels Karte auf dem Hindernisfeld, scheidet das Pferd infolge eines Sturzes aus. Ein Pferd stürzt ebenfalls, wenn es in einer Kartenrunde deshalb nicht über das Hindernis springen kann, weil das Feld unmittelbar hinter dem Hindernis wegen eines anderen Pferdes blockiert ist und nicht benutzt werden darf.



Hindernisse in einer Würfelrunde

Während einer Würfelrunde können die Pferde nicht an einem Hindernis stürzen. Machen sie einen Zug, der bei einer Kartenrunde zum Sturz führen würde, bleiben sie vor dem Hindernis stehen. Sie müssen natürlich auch dann soviel Felder wie möglich ziehen.



Taktische Hinweise

Sie sollten als Anfänger zunächst mit der ovalen Strecke beginnen, da sie erheblich einfacher zu reiten ist. Das Dreieck sollten Sie erst angehen, wenn Sie mindestens 10 Spiele auf dem Oval absolviert haben.

Wenn Sie Ihr erstes Rennen beendet haben, werden Sie bereits ohne große Probleme die Spielprinzipien anwenden können. Mit zunehmender Spieldauer werden Sie dann erkennen, dass **TurfMaster** aber eine solche Vielfalt an Möglichkeiten bietet, die zu immer ausgefeilteren taktischen Raffinessen führt. Das macht den Reiz des Spieles selbst nach vielen, vielen Jahren aus und ist das Geheimnis seines Erfolges. Unter www.aza-spiele.de können Sie regelmäßig taktische Aufgaben in Form eines Gewinnspiels lösen. Alle Gewinnspiele sind dort auch in einem Archiv mit Lösungen gespeichert. Schauen Sie doch mal rein!

Zur Vermeidung unnötiger Anfängerfehler sind allerdings einige taktische Hinweise nützlich.

- Überlegen Sie sich zu Beginn anhand der Karten- und der Startboxenverteilung eine Grundtaktik. Für die ovale Strecke werden durchschnittlich 8 - 9 Karten (je nach Renntempo) bis zum Zieleinlauf ausgespielt. Für das Dreieck sind es 9 - 10 Karten.
- Ein Pferd mit vielen hohen Kartenwerten sollte zunächst am Ende des Feldes laufen.
- Pferde in den äußeren Startboxen sollten zunächst versuchen, mit kleinen Kartenwerten nach innen zu laufen. Notfalls sollte das Pferd mit einem Kartenwert von 9 oder mehr einen Fehlstart haben.
- Achten Sie darauf, dass Ihr Pferd in der Endphase des Rennens nur dann vorne mitreitet, wenn die verbliebenen Karten unterhalb des Handicaps liegen.
- Niedrige Kartenwerte wie 3 oder 4 helfen auf der Zielgeraden wenig. Benutzen Sie diese Karten unterwegs, um Ihr Pferd so früh nach hinten fallen zu lassen, damit Sie mit hohen Kartenwerten wieder rechtzeitig nach vorne kommen können.
- Setzen Sie die Joker möglichst erst im Finish ein und versuchen Sie, zu diesem Zeitpunkt Ihr Pferd in der Spitze platziert zu haben.
- Beachten Sie schon während einer Kartenrunde, wer als nächster Spieler würfeln wird. Wenn möglich, bringen Sie ihr Pferd auf die gleiche Position des Pferdes dieses Spielers. Dies vermeidet böse Überraschungen, falls dieser Spieler einen "Kippwurf" wählt.

Leider oder Gott sei Dank gibt es aber kein Patentrezept. Die Beachtung der obigen Grundsätze ist meistens günstig, allerdings nicht immer. Aber das werden Sie im Laufe der Zeit schon selbst herausfinden. Viel Spaß dabei!

! Copyright 1998. Das Spiel, einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar.

Das gilt insbesondere für Vervielfältigung, Übersetzung, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.



AZA-Spiele e.K. • E.G. Nolte
Schnutenhausstrasse 3 • D-45136 Essen
Tel.: +49-(0)201-2 66 78 66 • Fax: 2 66 71 26
e-m: info@aza-spiele.de • www.aza-spiele.de



Beaucoup de plaisir!!

Viel Spass!!

Have fun!!

