

jockey



Ravensburger Spiele
Games Giochi Jeux Spelen

RAVENSBURGER SPIELE



jockey

Een paardenrace-spel voor 2—6 personen
Ravensburger Spelen Nr 6025206

Spelmateriaal: speelveld van vilt, 54 Jockey-kaarten,
4 paardenfiguren, 6×3 markeringsfiguren, scoreblok met
wedformulieren

In dit spannende spel komt de opwindende sfeer van de renbaan tot leven. Er worden weddenschappen afgesloten. Het gaat er om deze weddenschappen te winnen door goed overdacht en taktisch leiden van de paarden en daardoor het kapitaal dat men kan inzetten te vergroten.

Iedere speler ontvangt een aantal „Jockey-kaarten” en een begin-kapitaal, waarmee hij weddenschappen afsluiten kan. Als de Jockey-kaarten uitgedeeld zijn schat iedere speler zijn kansen en wedt op bepaalde paarden. Om de beurt speelt iedere deelnemer een Jockey-kaart uit. Volgens de aanwijzingen op de kaarten worden de paarden verplaatst. Iedere speler kan ieder paard in beweging brengen. Door scherp op te letten, handig uitspelen van eigen kaarten en door gebruik te maken van de zetten van de tegenspelers, probeert iedere speler de paarden waarop hij gewed heeft te laten winnen en de winst uit de wedenschap op te strijken.

Doel van het spel is na drie races het hoogste kapitaal te bezitten.

Voorbereidingen

De vier paarden worden op de startvelden van het uitgerolde speelveld gezet.

Iedere speler krijgt een wedformulier en drie ronde markeringsfiguren met hetzelfde nummer. Deze nummers en de naam van de speler worden op het wedformulier genoteerd.

Als startkapitaal krijgt iedere speler 1000. De stand van de rekening wordt aangegeven door een markeringsfiguur op veld 1 van de 1000-kolom van de teltabel in het midden van het speelveld te zetten.

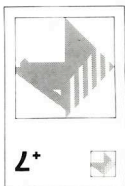
De jockey-karten worden goed geschud en verdeeld:
 Ieder 15 karten bij 2 spelers
 Ieder 12 karten bij 3 spelers
 Ieder 10 karten bij 4 spelers
 Ieder 9 karten bij 5 en 6 spelers

De resterende karten worden als reserve omgekeerd op een stapel terzijde gelegd.

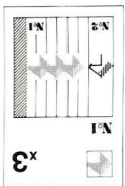
Jockey-karten

Na het uitspelen van een jockey-kart wordt een paard volgens de aanwijzingen van de kaart verplaatst.
 Met de volgende soorten karten worden alleen paarden van een bepaalde kleur verplaatst.

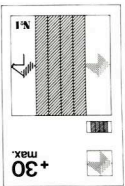
① Van deze kaart zijn er twee waarden: „+ 7” en „+ 10”. Het paard van deze kleur wordt het aangegeven aantal velden vooruit gezet.



② Als het paard van deze kleur op kop ligt, dan wordt zijn voorsprong verdrievoudigd ($\times 3$). Voorbeeld: rood ligt zes velden voor op het volgende paard. Rood gaat 12 velden vooruit en vergroot zijn voorsprong tot 18 velden.



③ Dit paard wordt 30 velden vooruit gezet (+ 30 max.) maar niet verder dan 5 velden achter het leidende paard. De overige velden komen te vervallen.

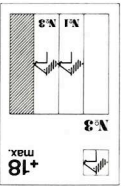


worden.

④ Er zijn twee karten van deze soort: „No 2 + 13” en „No 4 + 20”. De paarden in de tweede en vierde positie gaan respectievelijk 13 of 20 velden vooruit.



⑤ Het paard in derde positie gaat 18 velden vooruit (+ 18 max.), maar niet verder dan één veld vóór het leidende paard. Resterende velden komen te vervallen.

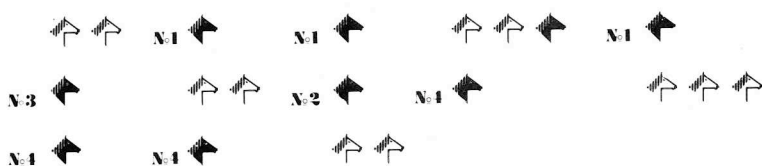


Verloop van het spel

Een spel bestaat uit drie races. Voor iedere race rangschikken de spelers hun kaarten naar kleurkaarten en neutrale kaarten. Er kan op vier manieren gewed (ingezet) worden. Dit wordt verderop in de spelregels uitgelegd. Aan de hand van deze vier mogelijkheden schatten de spelers hun winstkansen die hun kaarten hun bieden. Dan sluit iedere speler *bedekt* zijn weddenschap af. Welk(e) paard(en) gaat of gaan winnen en het bedrag van zijn inzet worden op het wedformulier in de kolom „le race” genoteerd. De spelers mogen beslist elkaars formulier niet zien. De formulieren worden dubbelgevouwen en onder het speelveld geschoven. Ze worden pas geopend als de race ten einde is.

De oudste speler begint. Hij speelt de eerste jockey-kaart uit, legt deze open naast het speelveld en verzet een paard in zijn baan, in overeenstemming met de aanwijzingen van de kaart. Om beurten spelen nu de spelers een kaart uit, leggen die op de reeds afgelegde kaarten en verzetten het betreffende paard.

Er moet steeds een kaart worden uitgespeeld; men mag niet „passen”. Als een speler uit tactische overwegingen een situatie niet veranderen wil, kan hij een kaart „weggooien”. Dat is mogelijk als twee of meer paarden op hetzelfde veld staan. De plaatsing van deze paarden is dan niet te bepalen.



Alleen de met „No” aangeduide plaatsingen zijn te bepalen, de overige niet. De kaarten voor de niet te bepalen posities (afhankelijk van de speelsituatie de kaarten ②, ③, ④ of ⑤) kunnen dan uitgespeeld worden, zonder dat een paard in beweging komt.

Als er niet genoeg kaarten zijn om een race te beeindigen dan krijgen de spelers ieder nog eens twee kaarten van de stapel, die terzijde gelegd is of als ook die verbruikt is de twee onderste kaarten uit de stapel van de uitgespeelde kaarten. Indien vóór een race niet alle kaarten gebruikt worden, dan mag iedere speler maximaal twee kaarten naar keuze voor de volgende race in de hand houden. Deze worden in mindering gebracht op de uit te delen kaarten voor de volgende ronde.

Einde van het spel

Een race is afgelopen als twee paarden de finish van veld 80 gepasseerd zijn. De wedformulieren worden opengelegd, winst of verlies

uitgerekend en „geboekt” en de nieuwe stand van de rekening wordt door het verplaatsen van de drie markeringsfiguren op de teltabel vastgelegd.

Voor de tweede en derde race worden de kaarten opnieuw geschud en de inzetten op het formulier in de kolom „2e race” en „3e race” genoteerd.

Weddenschappen

Weddenschappen (inzetten) worden alleen maar gesloten op het winnende paard en op de tweede plaats. De inzet van een verloren weddenschap wordt principieel van het tegoed afgetrokken. Voor iedere race kan een weddenschap afgesloten worden.

Wedden op het winnende paard

N_o 1   300
 N_o 2 

Voorbeeld: Ingezet wordt uitsluitend op een winnend paard. Komt de weddenschap uit, dan krijgt de speler het drievoudige van zijn inzet. Bijvoorbeeld: inzet 300 op de overwinning van het gele paard; wint geel dan krijgt de speler 900 erbij, wint een ander paard dan wordt er 300 van zijn tegoed afgetrokken. Als meerdere spelers op hetzelfde winnende paard hebben ingezet op plaats 1 van hun „wedden op aankomst” hebben ingezet, dan wordt op het winnende paard slechts het dubbele van de inzet gewonnen.

Wedden op twee paarden

N_o 1   800
 N_o 2 

Voorbeeld: De weddenschap wordt afgesloten op twee winnende paarden. Als een van beiden wint dan krijgt de speler de enkelvoudige inzet vergoed.

Wedden op plaats

N_o 1  
 N_o 2  1000

Voorbeeld: In tegenstelling tot het wedden op twee winnende paarden, wordt hier ingezet op een paard en krijgt men de enkel-

voudige inzet als dit paard op de eerste *of* de tweede plaats door de finish gaat.

Wedden op aankomst

N_o 1				400
N_o 2				500

Nu wordt gewed op twee paarden, die in een vastgelegde volgorde de finish moeten passeren. Op het wedformulier wordt het eerste en tweede paard aangekruist en voor elk paard een bedrag ingezet. Als de paarden in deze volgorde over de finish gaan dan krijgt de speler het viervoudige van beide inzetten. Voorbeeld: Inzet voor No 1 = 400, inzet voor No 2 = 500, tegoed wordt vermeerderd met 3600. Als op het eerste paard ook nog door andere spelers is ingezet in een „weddenschap op aankomst” of in een „weddenschap op winnend paard”, dan wordt bij deze weddenschap op aankomst slechts het *drievoudige* van beide inzetten gewonnen.

Gaat alleen maar het als No 1 ingezette paard als winnaar door de finish dan wordt er afgerekend volgens de regels van „wedden op winnend paard”. Klopt alleen maar de tweede plaats van No 2, dan wordt er afgerekend volgens de regels van „wedden op plaats”. De inzet voor het andere paard wordt steeds afgetrokken.

Notering van de winsten

De laagste inzet op een paard bedraagt 100, de hoogste inzet wordt steeds bepaald door de stand van de rekening van een speler. Uitzondering: indien de stand van de rekening lager is dan 1000, kan door het opnemen van een krediet toch 1000 worden ingezet. Een speler wordt bij iedere race een krediet van ten hoogste 1000 toegestaan.

De teltabel in het midden van het speelveld heeft 5 kolommen: drie kolommen voor tegoed: 10.000, 1000, 100 en twee kolommen voor krediet —100 en —1000. De stand van de rekening wordt door middel van de drie markeringsfiguren met hetzelfde cijfer bijgehouden: een figuur voor de kolom 100 (—100), een figuur voor 1000 (—1000) en een figuur voor 10.000.

0	1	2	3	4	5	6
	1000	6				
	100			6		
	100				1	
	1000		1			
	10000			1		
0	1	2	3	4	5	6

Op de afbeelding beschikt speler 1 over een tegoed van 32.500, speler 6 heeft een krediet van 1400 opgenomen.

Tips voor ervaren spelers

Uw tegenspelers laat U er zo lang mogelijk in het ongewisse over op welk paard U gewed heeft. Uw tegenstanders kunnen U helpen uw paard naar een overwinning te leiden.

Speel de Jockey-kaarten, die uw paard aan de kop brengen pas uit aan het einde van iedere race.

Op de kaartsoorten 4 en 5 moet vooral gelet worden, omdat de plaatsing van de paarden en daarmee de uitspeelmogelijkheid van deze kaarten bijna bij iedere zet verandert. Door een goede tactiek kan men deze neutrale kaarten allemaal voor de kleur waarop men gezet heeft in het spel brengen.

Wedden op een winnend paard is aan te bevelen als een speler vele en goede kaarten van een kleur heeft.

Als men voor twee paarden goede kaarten heeft kiest men „wedden op twee paarden” en zet men een bedrag in dat daarmee in overeenstemming is.

„Wedden op plaats” wordt meestal gekozen als men overwegend kaarten van een kleur heeft doch er niet zeker van is of ze wel voldoende zijn voor een overwinning.

Omdat bij „wedden op aankomst” op de volgorde van aankomst van twee paarden gelet moet worden, wordt deze manier van inzetten pas gekozen als de speler wat meer met het spel vertrouwd geraakt is.