

# **jockey**

Ein Pferderennspiel für 2—6 Personen  
Ravensburger Spiele Nr. 602 5 206

Spielmaterial: Spielplan aus Filz, 54 Jockey-Karten,  
4 Pferdefiguren, 6x3 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 Wettschein und drei runde Markierungsfiguren mit gleicher Nummer. Diese Nummer sowie der Name des Spielers werden auf dem Wettschein notiert.

Als Startkapital erhält jeder Spieler 1000. Dieser Kontostand wird festgehalten, indem eine Markierungsfigur auf das Feld 1 der 1000er Reihe der Zähltablelle 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 5 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.

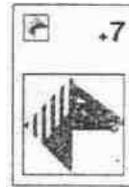
## Jockey-Karten

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:

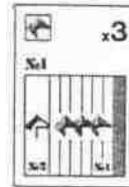
1) Von dieser Karte gibt es zwei Versionen:

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

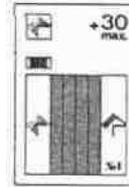


2) Liegt das Pferd dieser Farbe in Führung, wird sein Vorsprung verdreifacht (X 5).

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

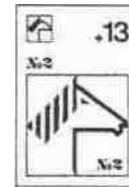


3) Dieses Pferd wird 50 Felder vorgesetzt (+50 max.), aber nicht weiter als 5 Felder hinter das führende Pferd. Restliche Felder verfallen.

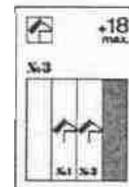


Neutrale Jockey-Karten, sie können für jedes Pferd eingesetzt werden.

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.



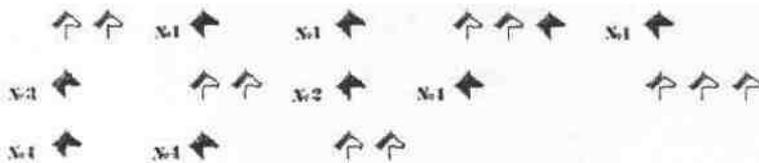
5) Das Pferd an dritter Position rückt 18 Felder vor (+ 18 max.), aber nicht weiter als ein Feld vor das führende Pferd. Restliche Felder verfallen.



## 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 „3. 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



Gewettet wird nur auf das Siegpferd. Trifft die Wette zu, gewinnt der Spieler das Dreifache seines Einsatzes. Beispiel: Einsatz 500 auf den Sieg des gelben Pferdes, gewinnt Gelb, werden dem Spieler 900 gutgeschrieben, gewinnt ein anderes Pferd, werden 500 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



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

### Platzwette

Beispiel



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.

Beispiel



Auf dem Wertschein 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 No. 1 = 400, Einsatz für No. 2 = 500, gutgeschrieben werden 5600.

Ist das erste Pferd noch von anderen Spielern als No. 1 einer Einlaufwette oder als Siegpferd einer Siegwette eingesetzt worden, wird bei der Einlaufwette nur das Dreifache beider Einsätze gewonnen. Geht nur das als No. 1 eingesetzte Pferd als Sieger durchs Ziel, 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 abgezogen.

## Notieren der Gewinne

Der Mindesteinsatz auf ein Pferd beträgt 100, der Höchsteinsatz ist der jeweilige Kontostand. Ausnahme: beträgt der Kontostand weniger als 1000, kann durch Aufnehmen eines Kredits trotzdem bis zu 1000 eingesetzt werden. Bei jedem Rennen wird ein Kredit bis zu 1000 gewährt.

Die Zähltafel in der Mitte des Spielplanes hat fünf Spalten: drei Spalten für Guthaben, 10000, 1000, 100 sowie zwei Spalten für Kredit; - 100, - 1000. Der jeweilige Kontostand wird durch die drei Markierungsfiguren gleicher Ziffer festgehalten, je eine Figur für die Spalten 100 (- 100), 1000 (- 1000), 10000.

| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|
|   | ⑥ |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   | ⑥ |   |   |
|   |   |   |   |   | ① |   |
|   |   | ① |   |   |   |   |
|   |   |   | ① |   |   |   |
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

Auf der Abbildung verfügt der Spieler 1 über ein Guthaben von 52 500, der Spieler 6 hat einen Kredit von 1400 aufgenommen.

## 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.

Spielen Sie die Jockey-Karten, die Ihr Pferd weit in Führung bringen, erst zum Schluß eines jeden Rennens aus.

Die Kartenarten 4 und 5 sind besonders zu beachten, da sich die Plazierungen der Pferde und damit die Einsatzmöglichkeit dieser

Karten beinahe bei jedem Zug ändern. Mit guter Taktik kann man diese farbneutralen Karten alle für die Farbe ins Spiel bringen, auf die man gesetzt hat.

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

Hat man für zwei Pferde gute Karten, wählt man die Zweierwette und setzt einen entsprechend hohen Betrag ein.

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

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