

Winner's Circle



Winner's Circle Regeln

Reiner Knizia

Die unvergesslichsten Rennen der letzten hundert Jahre werden Ihnen jetzt auf einer Pferderennstrecke präsentiert, um herauszufinden, welches das beste Rennpferd aller Zeiten ist. Die herausragendsten Pferde warten in den Startboxen, alle Pferderennfans jubeln ihren Favoriten zu, ihre Lieblingsjockeys und deren Pferde werden angefeuert, auf das diese noch größeren Ruhm ernten mögen. Und welcher Ruhm wird den Fans zuteil? Das Wissen, dass sie den Sieger unterstützt habennicht zu vergessen eine hübsche Auszahlung.

Spielübersicht



Ein komplettes Spiel von Winner's Circle besteht aus drei Rennen. Bei jedem Rennen wetten die Spieler auf einige der sieben Pferde, spornen ihre Favoriten an und lenken die Jockeys der anderen Rennpferde ab. Nach Beendigung der drei Rennen, hat derjenige gewonnen, dessen Wetten am meisten abgeworfen haben.

Spielmaterialien



1 Spielbrett

(das aus einer Rennbahn, der Auszahlungstabelle und sieben Wetteinsatzfeldern besteht.)



7 Pferde



1 Geschwindigkeitschip

(zwei Peitschen sind darauf abgebildet)



1 Beutel



28 Pferdekarten



21 Royal-Turf-Karten

(nur für die Spielvarianten)



6 Farbkärtchen

(zur Identifizierung der Spieler)



24 Wettchips

(4 pro Farbe – 0, 1, 1 und 2)

56 Geldeinheiten



12x50

16x100

12x200

16x500

1 Spezieller Würfel



(3x Pferdekopf und je 1x Helm, Sattel, Hufeisen)

Spielvorbereitung



1. Legen Sie das Spielbrett in die Tischmitte, die sieben Pferde, den Würfel, den Geschwindigkeitschip und das Geld daneben.
2. Mischen Sie die 28 Pferdekarten und legen sie diese verdeckt auf das Spielbrett.
3. Jeder Spieler wählt eine Farbe, legt die Karte mit der jeweiligen Farbe zur Identifizierung vor sich und nimmt drei Wettchips (1, 1, 2) derselben Farbe.

Legen Sie die nicht verwendeten Farbkärtchen und Wettchips zurück in die Schachtel.

Spielverlauf

Jedes der drei Pferderennen durchläuft die folgenden Phasen.

1 Vorbereitung des Rennens

Die Spieler finden heraus, welche Pferde starten, während die Pferde sich in die Startboxen begeben.

Setzen Sie die Geschwindigkeitschip auf die Nummer 18 der Rennstrecke. So wird die Startreihenfolge der Pferde festgesetzt: Ziehen Sie die oberste Pferdekarte vom Stapel und legen Sie diese offen über dem ersten Boxentor auf dem Spielbrett; setzen Sie das Pferd derselben Farbe auf das erste Feld hinter der grauen Start-Ziel-Linie, dem Feld Nummer 36. Ziehen Sie eine zweite Pferdekarte, legen Sie diese dann auf dem zweiten Boxentor, das Pferd der entsprechenden Farbe kommt auf das Feld 35. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis alle Boxentore mit Karten gefüllt sind und alle sieben Pferde auf den Feldern 30 bis 36 aufgestellt sind.

★ Hinweis ★

Um die Auswahl der Pferde variantenreicher zu gestalten, versuchen Sie die Royal-Turf-Variante, die am Ende dieser Spielregeln erklärt wird.



2 Die Wetten

Nachdem die Stärke der jeweiligen Pferde bekannt sind, können die Spieler Wetten auf die Pferde abschließen.

Legen Sie für das erste Rennen willkürlich fest, wer die ersten Wetten abschließt. Der Spieler legt einen Wettchip offen auf eines der sieben Wettfelder, wie in der Abbildung zu sehen ist. Dieser Chip repräsentiert die "Show-Wette", das bedeutet, der Spieler glaubt, dass dieses Pferd in diesem Rennen einen der ersten drei Plätze belegen wird.

Im Uhrzeigersinn setzen danach auch die anderen Spieler ihre Wettchips. Dieser Vorgang wird solange wiederholt, bis alle Spieler je drei Wetten abgeschlossen haben.

! Hinweis

Jeder Spieler darf auf ein Pferd nur eine Wette abschließen, d.h. er/sie muss auf drei verschiedene Pferde Wetten abschließen.

Ein Spieler kann seine Wettchips auf ein Pferd setzen, auf das zuvor schon andere Spieler gesetzt haben.

Bei den Rennen zwei und drei, schließt der Spieler mit dem meisten Geld die erste Wette ab; sollten einige Spieler gleich viel Geld haben, wird unter diesen Spielern gelost, wer die erste Wette abschließt.



3 Das Pferderennen

Die Glocke wird geläutet und die Pferde legen los, der Jubel der Zuschauer spornt die Pferde an.

Das Rennen beginnt, der Spieler, der zuerst eine Wette abgeschlossen hat, würfelt und bewegt irgendeines der Pferde entsprechend der Zahl auf der Karte neben dem gewürfelten Symbol. (Nicht vergessen, dass das Boxentor und das Pferd dieselbe Farbe haben.) Drehen Sie die Karte um, um anzuzeigen, dass das Pferd schon gezogen ist; dieses Pferd darf erst wieder ziehen, wenn alle anderen Pferde auch gezogen sind (s. Beispiel 1).

Beispiel 1.



Im Uhrzeigersinn würfeln die einzelnen Spieler, wählen eine der offenen Pferdekarten und ziehen mit dem Pferd. Wurden alle Pferde bewegt, werden alle Pferdekarten offen ausgelegt. Der nächste Spieler hat nun wieder die Auswahl unter allen Pferden und so weiter.

Es herrscht Zugzwang! Wer an der Reihe ist, muss würfeln und ein Pferd um die volle Felderzahl vorwärts bewegen.

Allerdings darf höchstens ein Pferd auf einem Feld stehen. Würde die Bewegung eines Pferdes auf einem besetzten Feld enden, wird es nur bis zum letzten freien Feld hinter dem eigentlichen Zielfeld vorwärts gezogen (siehe Beispiel 2).

In Extremfällen besonders am Beginn des Rennens, kann es geschehen, dass ein Pferd überhaupt nicht vorwärts gezogen wird. Die Pferde-Karte wird aber auch in diesem Fall umgedreht.

Beispiel 2.



Pferd 'A' müsste um 6 Felder bewegt werden, darf aber nicht auf einem Feld zu stehen kommen, das schon von einem anderen Pferd besetzt ist. Deshalb darf Pferd 'A' weder auf Feld 17 oder 16 zu stehen kommen, sondern muss sich auf Feld 15 stellen, obwohl es dann nur vier Felder bewegt wäre.

Das erste Pferd, das Feld 18 erreicht oder überschreitet, bringt am Ende des Rennens einen Gewinn von 100 pro Wette. Um dies anzuzeigen, wird der Geschwindigkeitschip auf das Wettfeld des entsprechenden Pferdes (das "Pace-Pferd") gelegt.

Das erste Pferd (Win), das die graue Start-/Ziellinie überschreitet, wird auf das WIN Feld links neben der Auszahlungstabelle gestellt. Die Pferde-Karte wird entfernt. Dasselbe geschieht mit dem zweiten (Place) und dritten (Show) Pferd, das die Ziellinie überschreitet, sie werden dann auf Place und Show gesetzt und ihre Karten werden ebenfalls aus dem Spiel genommen. Sobald das dritte Pferd die Ziellinie überschreitet, endet das Rennen sofort. Das Pferd, das an letzter Position platziert ist, wird auf die 7 rechts neben der Auszahlungstabelle gesetzt. Es erfolgt die Auszahlung der Wetten.

4 Zahhtag

Die erfolgreichen Wetten werden ausbezahlt.

Zunächst wird die Gesamtzahl der Wetten, die auf das Siegerpferd abgegeben wurden, ermittelt: jeder **1** Chip auf den Wettfeldern gilt als eine Wette und jeder **2** Chip als zwei Wetten. Dann wird in der Auszahlungstabelle der Geldbetrag in der Spalte abgelesen (Win, Place oder Show), der der ermittelten Anzahl Wetten entspricht. Diesen Geldbetrag erhält jeder von der Bank ausbezahlt, der einen **1** Chip auf dieses Pferd gewettet hat. Spieler, die einen **2** Chip gewettet haben, erhalten den doppelten Betrag. In der gleichen Weise werden anschließend auch die Quoten des zweitund des drittplatzierten Pferdes ermittelt und ausbezahlt.

Wenn das Pace-Pferd sich unter den ersten drei Pferden befindet, bekommt jeder Spieler, der einen Chip auf das Pace-Pferd gesetzt hat, zusätzlich 100 für einen **1** Chip oder 200 für einen **2** Chip.

Und schließlich müssen alle, die einen **1** bzw. **2** Chip auf dem Wettfeld des letzten Pferdes (7) liegen haben, 100 bzw. 200 in die Bank einzahlen. Ein Spieler zahlt nur maximal soviel, wie er hat; es gibt keine Minusbeträge oder Schulden.

Achtung

Die Auszahlungen des dritten Rennens werden verdoppelt!

Als Letztes nimmt jeder Spieler seine Wettchips vom Spielplan und legt sie wieder vor sich. Alle benutzten Pferde-Karten kommen aus dem Spiel zurück in die Schachtel. Die Pferde werden wieder neben den Spielplan gestellt. Anschließend wird wie unter "Vorbereitung des Rennens" beschrieben fortgefahren.

Das Spiel endet nach dem 3. Rennen. Wer das meiste Geld besitzt, ist Sieger.

Beispiel 3.

WIN	500	350	250	200	150
Place	350	250	200	150	100
Show	250	200	150	100	100



Win: Spieler A hat als Einziger einen **2** Chip (= 2 Wetten) auf das Siegerpferd gewettet:



A erhält 700. (2 x 350)



Place: Spieler B hat einen **2** Chip, die Spieler A + C je einen **1** Chip (= 4 Wetten) auf das zweite Pferd gewettet:



B erhält 300 und A + C erhalten je 150.



Show: Spieler C hat als Einziger einen **1** Chip (= 1 Wette) auf das dritte Pferd gewettet:



C erhält 250.



Pace-Pferd: Das zweite Pferd war zudem auch "Pace-Pferd" :



B erhält 200 und A + C je 100.



Spieler C hat einen **2** Chip, Spieler D einen **1** Chip auf dem Wettfeld des letzten Pferdes liegen:



C zahlt 200 und D 100.

Spielvarianten

Versteckte Wetten

Diese Spielvariante wird vor allem für Partien mit 2-4 Spielern empfohlen. Alle vorgenannten Regeln bleiben bestehen, mit folgenden Ergänzungen: Jeder Spieler erhält zu Beginn auch den **0** Wettchip seiner Farbe. Alle Wettchips werden verdeckt gehalten und auch verdeckt(!) - in jetzt vier Wett-runden - platziert. Ein platzierter Chip darf nicht mehr angeschaut werden. Erst am Ende eines Rennens werden alle Wettchips aufgedeckt. (Jeder Spieler kann natürlich seine eigenen Wettchips jederzeit ansehen.)

Die **0** Chips werden umgehend an ihre Besitzer zurückgegeben; sie dienen nur zum Bluffen und Verwirren der Mitspieler. Anschließend findet die gewohnte Wett auszählung statt.

Royal Turf

Diese Spielvariante ist für Fans des klassischen Reiner Knizia Spiels: Verwenden Sie 21 Royal-Turf-Karten statt der 28 Pferde-karten. Ziehen Sie die oberste Royal-Turf-Karte vom Stapel und legen Sie diese auf das entsprechende Boxentor. Stellen Sie das Pferd der entsprechenden Farbe auf das Feld 36 und entfernen Sie Karten desselben Typs wie die, die Sie gerade hingelegt haben. Ziehen Sie Pferdekarten, bis sieben unterschiedliche Pferdetypen die Boxen 1-7 belegen, dann mischen Sie alle Pferdekarten, die zuvor weggelegt wurden, zurück.

Drängen Laufbahn

Bei dieser Version können mehrere Pferde ein Feld belegen. Außerdem beginnen alle Pferde an der Startlinie (Feld 36).

Alternative Auszahlungsmethoden

Hier eine raffinierte Auszahlungsmethode zum Ausprobieren: Wenn Sie die geeignete Auszahlungsspalte ausgewählt haben, zählen Sie die Chips auf dem Pferd und nicht die Anzahl der Wetten (z.B. eine doppelte Wette zählt genauso viel wie eine einfache Wette). Ansonsten bleibt die Auszahlungsmethode gleich. Ein Spieler mit einem **1** Chip auf einem Pferd, bekommt den angegebenen Betrag, ein Spieler mit einem **2** Chip bekommt den doppelten Betrag und ein Spieler mit einem **0** Chip bekommt nichts.

Achtung Wenn diese Variante zusammen mit den Versteckten Wetten verwendet wird, werden auch die **0** Chips gezählt.

© DiceTree Games, 2023.
© Dr. Reiner Knizia, 2023.
Alle Rechte vorbehalten.

Autor: Dr. Reiner Knizia
Editieren & Grafikdesign: Dicetreegames
www.dicetreegames.com
www.boardpia.co.kr

