

JOCKEY

PBM-Regeln

1. JOCKEY wird als Postspiel nach den Regeln des Originalspiels, wie es im Otto Maier Verlag Ravensburg erschienen ist, gespielt, soweit im folgenden nichts anderes bestimmt wird. Als Ravensburger Spiel gibt es JOCKEY in zwei Versionen: Unterschiede zwischen beiden Fassungen sind ebenfalls nachfolgend geregelt.
2. Am Postspiel nehmen 6 Spieler teil.
Die Rennstrecke ist 80 Felder lang; die Ziellinie liegt hinter Feld 80.
Folgende Karten sind im Spiel:
Neutrale Karten: 7x No. 2 +13 / 4x No. 3 +18 max. / 3x No. 4 +20
Farbkarten: je Farbe je 2x: +6 / +7 / +8 / +9 / +10
je Farbe je 1x: No. 1 x3 / +30 max.
Jeder Spieler erhält 9 Karten. Dabei führt der GM eine zufällige Verteilung der Spielkarten durch und teilt jedem Mitspieler die ihm zur Verfügung stehenden Karten mit.
3. In jeder Runde (zu jedem Zugabgabetermin) teilt jeder Spieler dem GM mit, welche seiner Karten er ausspielt.
4. Alle Züge einer Runde werden gleichzeitig ausgewertet. Entscheidend für Karten, die sich auf eine bestimmte Position eines Pferdes beziehen, ist die Situation zu Beginn einer Runde. Alle ausgespielten Karten einer Runde werden gleichzeitig angewandt. (Beispiel: zwei Spieler spielen je eine Karte „No. 2 +13“ aus; Ergebnis: das Pferd an zweiter Stelle rückt 26 Felder vor, auch wenn es bereits nach 13 Feldern an erster Stelle liegt.) Werden für dasselbe Pferd mehrere Karten mit dem Zusatz „max.“ ausgespielt, wird dieser Zusatz so gewertet, als wenn die anderen Karten nicht vorhanden wären. (Beispiel: das rote Pferd liegt an dritter Stelle auf Feld 18; das erste Pferd belegt Feld 30. Zwei Spieler spielen die Karten „Rot +30 max.“ und „No. 3 +18 max.“ aus. Entsprechend der ersten Karte darf Rot 7, entsprechend der zweiten 13 Felder vorrücken. Ergebnis: Rot zieht 20 Felder vor.)
+18max. bedeutet, dass das Pferd bis zu 18 Felder vorrücken darf, aber maximal ein Feld vor das führende Pferd.
Bei +30max darf das Pferd bis zu 30 Felder vor, allerdings bis zu max. 5 Felder hinter das führende Pferd. ??
5. Auch für die Karte ä(Farbe) No. 1 x3ä gilt die Situation zu Beginn der Runde.

Beispiel: nach der 4. Runde stehen die Pferde
Rot auf Feld 36
Blau auf Feld 30
Braun auf Feld 26
Gelb auf Feld 24

In der 5. Runde werden von den 6 Spielern folgende Karten ausgespielt:

A:	No. 3 +18 max.	D:	Rot No. 1 x3
B:	No. 2 +13	E:	Gelb +30 max.
C:	Rot +7	F:	Gelb No. 1 x3

Ergebnis der fünften Runde:

Rot rückt 17 Felder vor (D: +10 / C: +7)

Blau rückt 13 Felder vor (B: +13)

Braun zieht 11 Felder weiter (A: +11)

Gelb zieht 7 Felder weiter (E: +7)

Die Karte von F kann nicht angewandt werden und verfällt.

6. Die Felderzahl jeder Karte muss voll ausgeschöpft werden. „Abwerfen“, ohne dass sie angewandt wird, kann ein Spieler nur eine solche Karte, die in der jeweiligen Situation nicht anwendbar ist (vgl. Bsp. in Regel 5, die F-Karte)

In der ersten Runde können keine Karten, die sich auf eine Position beziehen, ausgespielt werden. Liegen zwei Pferde auf dem 2. Platz, gibt es keinen 3. Platz. Wird in dieser Situation eine Karte „No. 2 +13“ ausgespielt, muss angegeben werden, welches Pferd vorrücken soll. Fehlt die Angabe, entscheidet das Los. Wird in dieser Situation eine Karte „No. 3 +18 max.“ gespielt, verfällt sie. Liegen 3 Pferde an 2. Stelle, gibt es keinen 3. und keinen 4. Platz. Liegen 2 Pferde an 3. Stelle, gibt es keinen 4. Platz. Wenn mehrere Pferde gleichauf an erster Stelle liegen, kann die Karte „(Farbe) No. 1 x3“ nicht angewandt werden.

7. Gehen von einem Spieler keine Orders ein, wählt der GM per Los eine Karte des betreffenden Spielers aus, die auch - wenn möglich - zum Vorrücken der Pferde verwendet wird.
8. Gehen den Spielern die Karten aus, bevor zwei Pferde im Ziel sind, erhalten alle Spieler 2 neue Karten. Für jedes Rennen werden alle Karten neu gemischt und verteilt.
9. Für jedes Rennen kann ein Spieler eine Wette abschließen, und zwar Sieg-, Platz- oder Einlaufwette. Die Zweier-Wette gibt es nicht; auch die reduzierte Gewinnzahlung, wenn mehrere Spieler das erste Pferd auf Sieg gesetzt haben, fällt weg.
10. Jeder Spieler erhält vor jedem Einzelrennen ein Kapital von 1000 DM. Kredite gibt es nicht! Wird mit denselben Spielern eine Serie aus drei oder mehr Rennen durchgeführt, können Wettgewinne aus früheren Rennen mit eingesetzt werden. Einsätze sind in vollen 100-DM-Beträgen anzugeben, andernfalls werden sie auf die nächsten 100 DM abgerundet. Bei der Einlaufwette ist für jeden der beiden Plätze ein Einsatz zu nennen. Unterbleibt das, teilt der GM den Einsatz gleichmäßig auf; ggf. wird abgerundet. Wetten ohne Einsatzangabe werden nicht gewertet.
11. Wer am Ende des Einzelrennens oder der Rennserie das meiste Spielkapital hat, ist Einzel- bzw. Gesamtsieger. Aus wie viel Einzelrennen ein Spiel besteht, wird jeweils bei der Eröffnung bekannt gegeben.
12. Laufen in einer Runde mehrere Pferde ins Ziel, ist das Pferd Sieger, das hinter der Ziellinie am weitesten vorn liegt. Liegen das 1. und 2. Pferd nach dem Zieleinlauf auf gleicher Höhe, gibt es ein totes Rennen: wer eines dieser Pferde auf Sieg gesetzt hat, erhält als Gewinn den doppelten Einsatz; wer eines der Pferde auf Platz gesetzt hat, erhält seinen Einsatz zurück. Gibt es ein totes Rennen um den zweiten Platz, werden die Einsätze für die Platzwetten bzw. den 2. Platz der Einlaufwette zurückgezahlt. Laufen mehr als 2 Pferde als Sieger ein, wird an die Spieler, die diese Pferde auf Sieg gesetzt hatten, der Einsatz zurückgezahlt; Platzwetten verfallen.

Aus: Pöppel - Revue 44

Diese Regelfassung wurde für das SPIELBLÄTTCHEN überarbeitet von
H.G.Klemme, September 1995