

Kurzspielregel ROYAL TURF

3 Rennen mit jeweils Wettmöglichkeiten

Wetten:

Variante 1: Jeder legt **offen** reihum **1** seiner **Wettchips** auf **eine** der 7 Bietflächen, bis jeder **3x** dran war.

Variante 2: Nun ist der "0"-Chip mit dabei. Es wird **verdeckt** in nun **4 Einsatzrunden** gewettet. Erst zum Ende des Rennens erfolgt Aufdeckung.

Generell: Je Spieler darf **je Bietfläche (Pferd) nur 1 Chip** gesetzt sein.

Rennen:

- Reihum wird gewürfelt + eine **freie Pferdekarte** gewählt
- Ein Pferd muß um sovieler Felder vorrücken, wie die Pferde-Karte aufgrund des **Würfel-Symbols** anzeigt.
- Das Pferd kann **vorerst nicht mehr bewegt** werden.
- Nur **1 Pferd je Spielfeld**, sonst Zug auf letztes Freifeld hinter geplantem Zielfeld.
- Sind **alle Pferde-Karten eingesetzt**, werden diese **wieder frei** und können erneut verwendet werden.
- Wird **Feld 18** erreicht/überschritten: Pacemaker auf Bietfläche des auslösenden Pferdes legen = 100/Wette.
- Überschreiten der Start-/Ziellinie führt zur Platzierung Die Plätze 1-3 werden so entschieden.

Wettauszahlung:

- **Anzahl der Wetten** je Sieger-Pferd ermitteln (2er-Chip zählt 2 Wetten)
- Auszahlung gemäß Quotentabelle **je Wette**
- Einzahlung in die Bank von Spielern mit Wetten auf das letzte Pferd (100 je Wette).

2. und 3. Rennen:

- **Neue** Pferde-Karten auswählen (je Rennen 1 Satz)
- Es beginnt der Spieler mit dem **meisten Geld** (Gleichstand: losen)
- Im **3. Rennen** werden die Prämien **verdoppelt** !

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Kurzspielregel ROYAL TURF

3 Rennen mit jeweils Wettmöglichkeiten

Wetten:

Variante 1: Jeder legt **offen** reihum **1** seiner **Wettchips** auf **eine** der 7 Bietflächen, bis jeder **3x** dran war.

Variante 2: Nun ist der "0"-Chip mit dabei. Es wird **verdeckt** in nun **4 Einsatzrunden** gewettet. Erst zum Ende des Rennens erfolgt Aufdeckung.

Generell: Je Spieler darf **je Bietfläche (Pferd) nur 1 Chip** gesetzt sein.

Rennen:

- Reihum wird gewürfelt + eine **freie Pferdekarte** gewählt
- Ein Pferd muß um sovieler Felder vorrücken, wie die Pferde-Karte aufgrund des **Würfel-Symbols** anzeigt.
- Das Pferd kann **vorerst nicht mehr bewegt** werden.
- Nur **1 Pferd je Spielfeld**, sonst Zug auf letztes Freifeld hinter geplantem Zielfeld.
- Sind **alle Pferde-Karten eingesetzt**, werden diese **wieder frei** und können erneut verwendet werden.
- Wird **Feld 18** erreicht/überschritten: Pacemaker auf Bietfläche des auslösenden Pferdes legen = 100/Wette.
- Überschreiten der Start-/Ziellinie führt zur Platzierung Die Plätze 1-3 werden so entschieden.

Wettauszahlung:

- **Anzahl der Wetten** je Sieger-Pferd ermitteln (2er-Chip zählt 2 Wetten)
- Auszahlung gemäß Quotentabelle **je Wette**
- Einzahlung in die Bank von Spielern mit Wetten auf das letzte Pferd (100 je Wette).

2. und 3. Rennen:

- **Neue** Pferde-Karten auswählen (je Rennen 1 Satz)
- Es beginnt der Spieler mit dem **meisten Geld** (Gleichstand: losen)
- Im **3. Rennen** werden die Prämien **verdoppelt** !

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Kurzspielregel ROYAL TURF

3 Rennen mit jeweils Wettmöglichkeiten

Wetten:

Variante 1: Jeder legt **offen** reihum **1** seiner **Wettchips** auf **eine** der 7 Bietflächen, bis jeder **3x** dran war.

Variante 2: Nun ist der "0"-Chip mit dabei. Es wird **verdeckt** in nun **4 Einsatzrunden** gewettet. Erst zum Ende des Rennens erfolgt Aufdeckung.

Generell: Je Spieler darf **je Bietfläche (Pferd) nur 1 Chip** gesetzt sein.

Rennen:

- Reihum wird gewürfelt + eine **freie Pferdekarte** gewählt
- Ein Pferd muß um sovieler Felder vorrücken, wie die Pferde-Karte aufgrund des **Würfel-Symbols** anzeigt.
- Das Pferd kann **vorerst nicht mehr bewegt** werden.
- Nur **1 Pferd je Spielfeld**, sonst Zug auf letztes Freifeld hinter geplantem Zielfeld.
- Sind **alle Pferde-Karten eingesetzt**, werden diese **wieder frei** und können erneut verwendet werden.
- Wird **Feld 18** erreicht/überschritten: Pacemaker auf Bietfläche des auslösenden Pferdes legen = 100/Wette.
- Überschreiten der Start-/Ziellinie führt zur Platzierung Die Plätze 1-3 werden so entschieden.

Wettauszahlung:

- **Anzahl der Wetten** je Sieger-Pferd ermitteln (2er-Chip zählt 2 Wetten)
- Auszahlung gemäß Quotentabelle **je Wette**
- Einzahlung in die Bank von Spielern mit Wetten auf das letzte Pferd (100 je Wette).

2. und 3. Rennen:

- **Neue** Pferde-Karten auswählen (je Rennen 1 Satz)
- Es beginnt der Spieler mit dem **meisten Geld** (Gleichstand: losen)
- Im **3. Rennen** werden die Prämien **verdoppelt** !

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de