

KLAUS TEUBER

Galopp Royal

Träger
Tragik
Temperamente



Galopp Royal
Goldsieber, 1995

TEUBER Klaus

3 - 6 spelers vanaf 10 jaar
± 45 minuten

Inleiding

Draagstoelrennen in Versailles. De wedstrijdplaats stijgt en de draagstoelen worden betreden. Op uw plaatsen, start ... halt !

Uiteraard kunnen de draagstoelen zelf niet lopen. De dragers, de vier lakeien, moeten sterk en opgewekt zijn en in overeenstemming met hun stand de draagstoel naar de eindmeet dobberen. Het is niet eenvoudig om een sterk team te vinden.

Iedere speler veilt zijn ploeg voor zijn draagstoel. Maar pas op ... in de veiling schuilt er een adder onder het gras. Hoogstwaarschijnlijk kent u maar één of twee van de vier dragers. Maar de ploeg wordt in zijn geheel geveild. Het is dan ook tragisch als u uit het aanbod de verkeerde conclusie trekt en u tijdens de wedstrijd wordt geconfronteerd met een ploeg die alleen uit sukkelaars en zwakkelingen bestaat. Zo kan het gebeuren dat uw draagstoel in plaats van snel voorwaarts, achterwaarts in de vijver plonst.

Maar maakt u geen zorgen als de eerste wedstrijd slecht afloopt. In totaal worden zes wedstrijden gehouden en tussendoor heeft u de gelegenheid om een temperamentvolle ploeg samen te stellen. De ploegen wisselen, het doel blijft hetzelfde.

De winnaar van het spel wordt diegene die in de zes wedstrijden de meeste gouden munten kan verzamelen.

Spelmateriaal

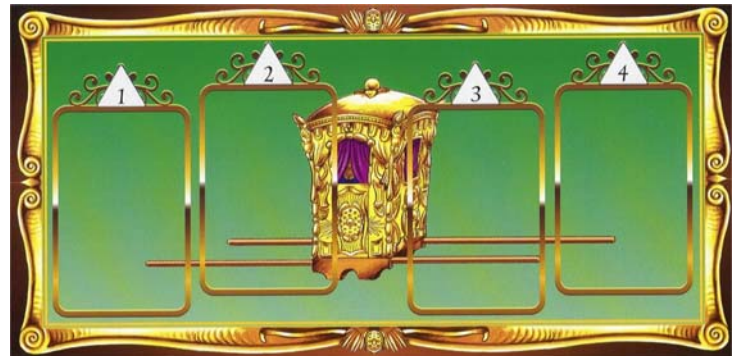
- 1 speelplan ;
- 6 draagstoelen ;



- 1 triomfboog ;



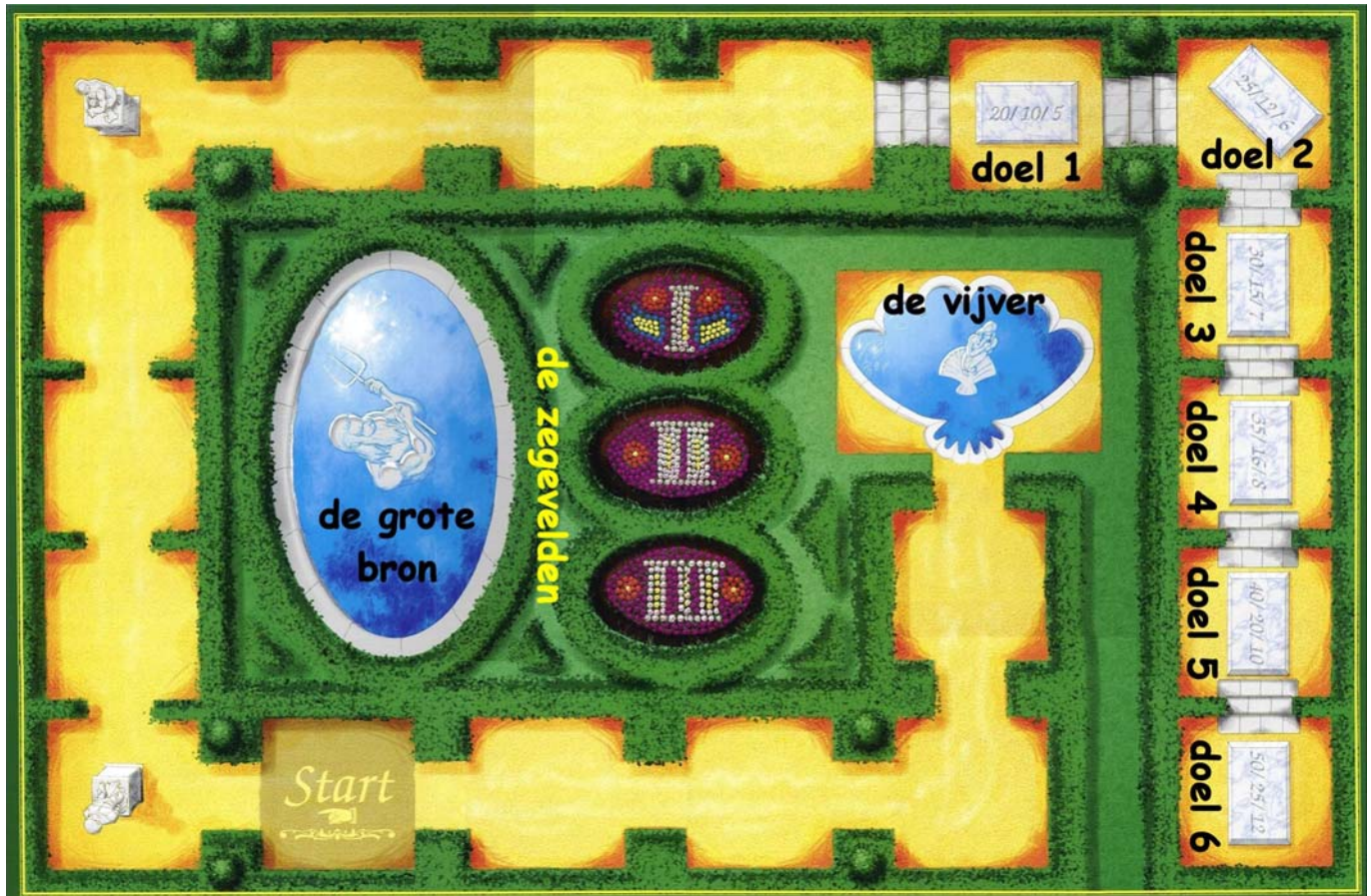
- 6 draagstoelkaarten ;



- 9 kunststof voetjes (waarvan 2 reserve) ;
- 40 dragerskaarten ;
- 1 driehoekige dobbelsteen ;
- goudstukken met de waardes 1, 5, 10 en 50.



Het speelbord



De grote bron

Dit veld wordt gebruikt als aflegveld voor de voorraadstapel van de dragers.

De drie zegevelDEN

Deze velden worden gebruikt om de eerste drie draagstoelen te rangschikken die zich na een wedstrijd hebben kunnen plaatsen.

De kleine schelpenvijver

De speler die achterwaarts op dit veld terechtkomt, moet de actuele race verlaten.

De 6 doelvelden

Dit zijn de aankomstvelDEN voor de 6 wedstrijDEN.

Spelvoorbereiding

Voor het eerste spel worden de draagstoelen, de triomfboog en de munten voorzichtig uit het stanskarton losgemaakt.

De koetsen en de triomfboog worden in de voetjes geplaatst.

- Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.
- Het speelbord toont de racebaan met het startveld en de 6 doelvelden.
- De dragerskaarten worden grondig geschud en als verdekte afneemstapel op de grote bron gelegd.
- Elke speler kiest een kleur en krijgt de draagstoel en de draagstoelkaart van die kleur.
- Elke speler plaatst zijn koets op het startveld.
- De triomfboog wordt op het eerste aankomstveld gezet (met de stenen tafel 20, 10 en 5).
- De driehoekige dobbelsteen wordt klaargelegd.
- Eén speler beheert de kas met de goudstukken.
- Elke speler ontvangt 50 goudstukken startkapitaal.

Spelverloop

Het spel verloopt in 2 fasen :

- **A. Startploegen veilen**
Elke speler moet een startploeg van dragers verzamelen.
- **B. Zes draagstoelwedstrijden**
Eerste race, daarna de dragerswissel en eventueel de reserveploeg.
Tweede race, daarna de dragerswissel en eventueel de reserveploeg.
Derde race, ... enzovoort.

Na de veiling van de startploegen worden de zes draagstoelraces afgewerkt.

Tussen de verschillende races vindt er steeds een dragerswissel plaats (iedere speler verliest een drager van zijn ploeg en ontvangt een andere drager) en ook twee reserveploegen worden geveild.

Na de zesde wedstrijd eindigt het spel. De speler met de meeste goudstukken wint.

A. Startploegen veilen

1. Betekenis van de dragers

Met deze uitleg kent u de individuele capaciteiten van de afzonderlijke dragers in de race.

De dragers met de positieve waarden **1**, **2**, **3** en **5** brengen de draagstoel evenveel velden voorwaarts. Hoe hoger de waarde, des te begerenswaardig is de drager.



Voor de drager met de negatieve waarde **-2** moet u oppassen. Hij is een sukkelaar.

Als een speler de sukkelaar moet inzetten, moet zijn koets 2 velden achteruit worden gezet, misschien zelfs tot in de kleine schelpvijver. Dat betekent dan onmiddellijk het einde voor die koets voor die ene wedstrijd.



De drager met de waarde **+2 / -2** is een sluwe vos. Met deze drager kunt u uw eigen koets 2 velden vooruit en een koets van één tegenspeler 2 velden achteruit zetten of twee tegenstanders 1 veld achteruit. Het is dus een zeer goede kaart !

Opgelet

Men mag een tegenstander niet achteruit zetten tot in de schelpvijver.

Met deze kaart, mag u ook de eigen koets 2 velden achteruit zetten zodat u laatste wordt, wat eventueel een voordeel kan zijn (zie dragerswissel). Dan moet u wel één tegenstander 2 velden vooruit zetten of twee tegenstanders elk 1 veld vooruit.

2. Het veilen van de startploeg bij 3 of 4 spelers

In de wedstrijd voor 5 en 6 spelers worden aanvullend de regels die onder punt 3 worden beschreven toegepast.

Voor de eerste wedstrijd worden in meerdere biedrondes evenveel ploegen toegekend als er spelers zijn.

Het verloop van een biedronde

Bij 4 spelers neemt iedere speler 1 kaart van de voorraadstapel, bekijkt de kaart en houdt deze verdekt in de hand. Deze 4 kaarten samen vormen de ploeg die nu te veilen is.

Bij 3 spelers neemt iedere speler 1 kaart van de voorraadstapel, bekijkt de kaart en houdt deze verdekt in de hand. De vierde kaart wordt open van de voorraadstapel op tafel gelegd. Deze 4 kaarten samen vormen de ploeg die nu te veilen is.

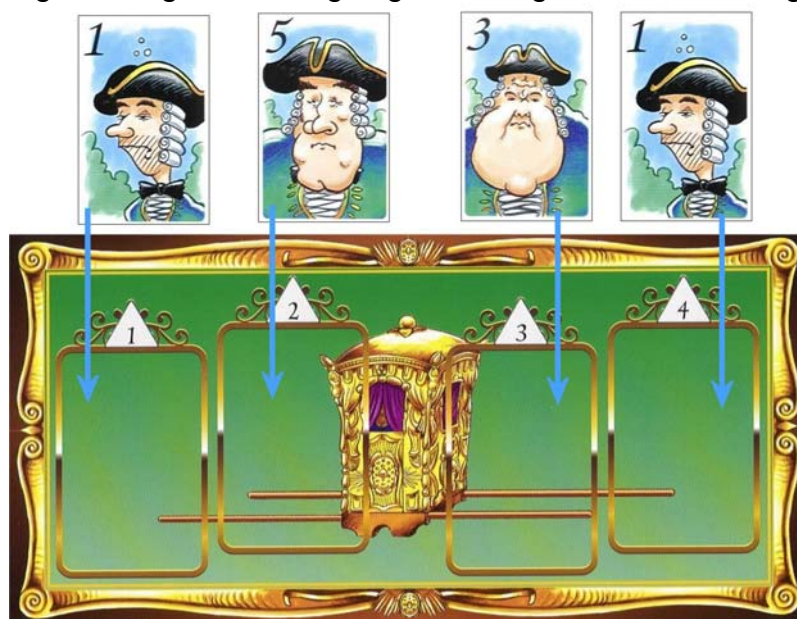
- De kleinste speler begint. Hij heeft de keuze een of meerdere goudstukken te bieden of te passen.
- De speler die past, legt zijn dragerskaart verdekt voor zich neer en neemt niet verder deel aan de veiling van deze ploeg.
- Dan volgt om beurt de volgende speler met de wijzers van de klok mee. Hij kan het bod van de vorige speler verhogen of passen.
- De speler die het laatste bod heeft gedaan, nadat alle anderen hebben gepast, verwerft de 4 dragers en legt de geboden goudstukken in de kas. Deze speler neemt niet meer deel aan de volgende veiling.
- Als geen enkele speler een bod doet, worden de 4 dragers op de aflegstapel gelegd en worden er nieuwe dragerskaarten getrokken.
- De volgende veiling wordt begonnen met de volgende speler met de wijzers van de klok mee.

Als er nog slechts 3 spelers zijn zonder ploeg dan trekken deze drie spelers 1 kaart, een vierde kaart wordt open op de tafel gelegd.

Als er nog slechts 2 spelers zijn zonder ploeg dan trekken deze elk 2 kaarten.

De laatste speler zonder ploeg neemt gewoon de 4 bovenste kaarten en betaalt daarvoor 10 goudstukken ongeacht of die kaarten nu goed of slecht zijn.

Als alle spelers een ploeg van dragers hebben samengesteld, worden de dragers nu op de eigen draagstoelkaart gelegd. De volgorde is willekeurig.



Een voorbeeld ter verduidelijking

Vier spelers doen mee aan het spel : Herman, Carl, Anne en Marc. De eerste ploeg wordt geveild. Elke speler trekt een dragerskaart van de voorraadstapel en houdt deze verdekt voor de andere spelers in de hand. Herman is de oudste speler en biedt als eerste één goudmunt. Zijn linkerbuur Anne verhoogt het bod tot 2 goudmunten. Er wordt verder gespeeld met de wijzers van de klok mee. Carl biedt 3 goudmunten en Marc verhoogt tot 5. Herman past en legt zijn dragerskaart verdekt voor zich neer. Anne verhoogt het bod tot 6. Daarna past Carl ook en legt zijn kaart verdekt voor zich neer. Marc verhoogt het bod van Anne tot 7. Anne biedt nu 9 goudmunten en Marc past. Anne heeft nu de eerste ploeg geveild en betaalt 9 goudmunten in de kas. Zij neemt de drie kaarten die de andere medespelers hebben afgelegd en haar eigen kaart en legt deze kaarten open op haar draagstoel.

In de volgende veiling mag Anne niet meer meedoen omdat zij al over een team beschikt. Herman, Carl en Marc trekken opnieuw een dragerskaart van de verdekte afneemstapel. De vierde kaart wordt open op de tafel gelegd. Deze keer veilt Herman de ploeg. Nu zitten enkel nog Carl en Marc zonder ploeg. Carl en Marc trekken nu elk twee dragers. Marc veilt de kaarten voor 8 goudmunten. Als laatste moet Carl nu 10 goudmunten betalen in de kas en hij neemt de bovenste vier kaarten van de voorraadstapel.

3. Het veilen van de startploeg bij 5 of 6 spelers

In een spel met 5 spelers

Iedere speler trekt een drager. De eerste speler die past, legt zijn drager open op de aflegstapel. Deze drager hoort niet bij de geveilde ploeg.

In een spel met 6 spelers

Iedere speler trekt een drager. De twee eerste spelers die passen, leggen hun drager open op de aflegstapel. Deze dragers horen niet bij de geveilde ploeg.

B. De draagstoelwedstrijden

De eerste wedstrijd begint met de kleinste speler. Hij gooit met de driehoekige dobbelsteen.

De bijzondere dobbelsteen werd in 1763 ontworpen door graaf Charles d'Hareng. In een bitsige wedstrijd met dobbelstenen was één dobbelsteen op een kantelpunt blijven staan en had gezorgd voor ruzie en geleid tot een duel. Nadat hij het duel zegevierend had afgesloten, besloot hij om een dobbelsteen te ontwerpen die altijd en zonder discussie op één zijde zou vallen.

1. Het gooien met de driehoekige dobbelsteen

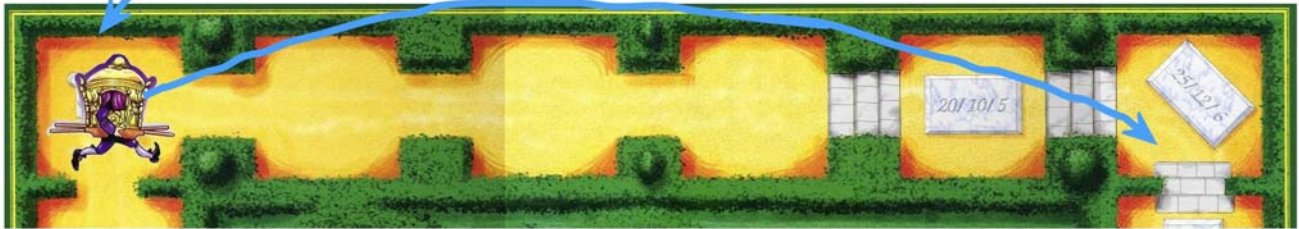
Neem de dobbelsteen in de hand en laat hem van ongeveer 20 cm hoogte op de tafel vallen. Het getal dat op de 3 zijden onderaan staat, is het geworpen getal.

2. De dragers in actie

Het getal dat nu onderaan de dobbelsteen staat verwijst naar de drager die op die plaats op zijn draagstoelkaart staat. De speler zet nu op het speelbord zijn draagstoel zoveel velden vooruit of achteruit als staat aangegeven op de dragerskaart (zie 'Betekenis van de dragers').

Daarna is de volgende speler met de wijzers van de klok mee aan de beurt.

Tijdens de wedstrijd mogen meerdere koetsen op 1 veld staan.

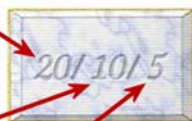
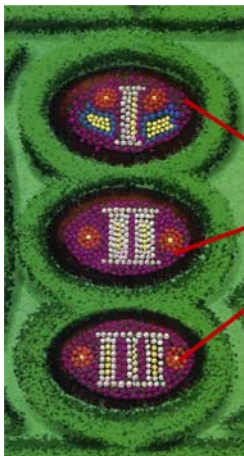


Voorbeeld

De speler gooit een 2. Het getal 2 wijst een sterke drager aan. De speler mag zijn draagstoel 5 velden vooruit zetten. Indien de speler een 3 zou geworpen hebben dan had hij zijn draagstoel 2 velden vooruit mogen zetten en de draagstoel van een medespeler 2 velden achteruit mogen zetten of twee draagstoelen van zijn medespelers telkens 1 veld achteruit.

3. Het einde van een race

De eerste speler die met zijn draagstoel op of over het doelveld komt, wordt eerste en plaatst zijn draagstoel op het veld met het Romeinse cijfer I. Van zodra ook de tweede en de derde plaats vaststaat, eindigt de race.



De eerste drie spelers krijgen een zegepremie uitbetaald zoals wordt aangegeven op het doelveld (aankomstveld).

Na de eerste race worden er 20 goudmunten uitbetaald aan de eerste, 10 goudmunten voor de tweede en 5 goudmunten voor de derde plaats.

De speler die laatste is geworden, heeft bij de volgende race een voordeel (zie 'De dragerswissel').

Als na een race twee of meer spelers de laatste plaats bezetten, wordt gewoon verder gespeeld tot één draagstoel op de laatste plaats staat.

4. De schelpvijver

Een speler die tijdens de race achterwaarts in de schelpvijver sukkelt, moet de actuele race verlaten. De speler die als eerste in de vijver komt, wordt de laatste in de actuele race.

In het spel voor drie spelers ontvangt de speler die met zijn draagstoel in de vijver sukkelt toch nog de premie voor de derde plaats.

5. De dragerswissel

De speler die laatste eindigde, mag van iedere speler 1 drager van hun draagstoelkaart wegnemen.

Uiteraard zal hij van zijn tegenstanders de meest waardevolle kaart wegnemen en van zijn eigen draagstoelkaart de slechtste kaart. Die dragerskaarten worden open op de aflegstapel gelegd.

Nu neemt iedere speler, te beginnen met de laatste, 1 kaart van de voorraadstapel en legt die op de vrije plaats op zijn draagstoelkaart.

6. Reserveploegen

Nu worden er 2 nieuwe ploegen dragers geveild. Wie niet tevreden is van zijn huidige ploeg kan nu een andere ploeg verwerven.

De regels zijn gelijk aan de gewone veiling, met de volgende uitzonderingen :

- De speler die in de vorige wedstrijd laatste was, doet het eerste bod.
- De speler die een reserveploeg heeft gekocht, moet zijn oude ploeg op de aflegstapel leggen ook al was de oude ploeg dragers misschien toch nog beter dan de nieuw geveilde ploeg.
- Het is toegelaten dat eenzelfde speler 2 keer na elkaar biedt voor de reserveploeg.
- Indien niemand een bod doet, komen de kaarten op de aflegstapel. Er wordt hier wel geen nieuwe ploeg voor in de plaats genomen, die ploeg telde dus volwaardig als één van de 2 reserveploegen.

Opmerking

Als de voorraadstapel dragerskaarten is opgebruikt, dan wordt de aflegstapel grondig geschud en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

De volgende wedstrijd wordt begonnen door de speler die in de vorige wedstrijd laatste was.

De triomfboog wordt op het volgende doelveld gezet (in de tweede race gaat het om een premie van 25, 12 en 6 goudmunten).

Alle spelers vertrekken terug op het startveld.

Einde van het spel

Na de zesde wedstrijd eindigt het spel. De speler met de meeste goudstukken is de eindoverwinnaar.

Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

