

Greyhounds

Het spel omtrent snelle honden en snel verdiend geld !

Mattel, 1987

Bernd BRUNNHOFER

3 - 4 spelers vanaf 14 jaar

± 90 minuten

Doel van het spel

In dit spel gaat het erom zo veel mogelijk geld te verdienen.

Iedere speler heeft de controle over een racehond. De opdracht bestaat erin om met deze hond deel te nemen aan drie hondenrennen en door het afsluiten van lucratieve weddenschappen zo veel mogelijk geld te winnen.

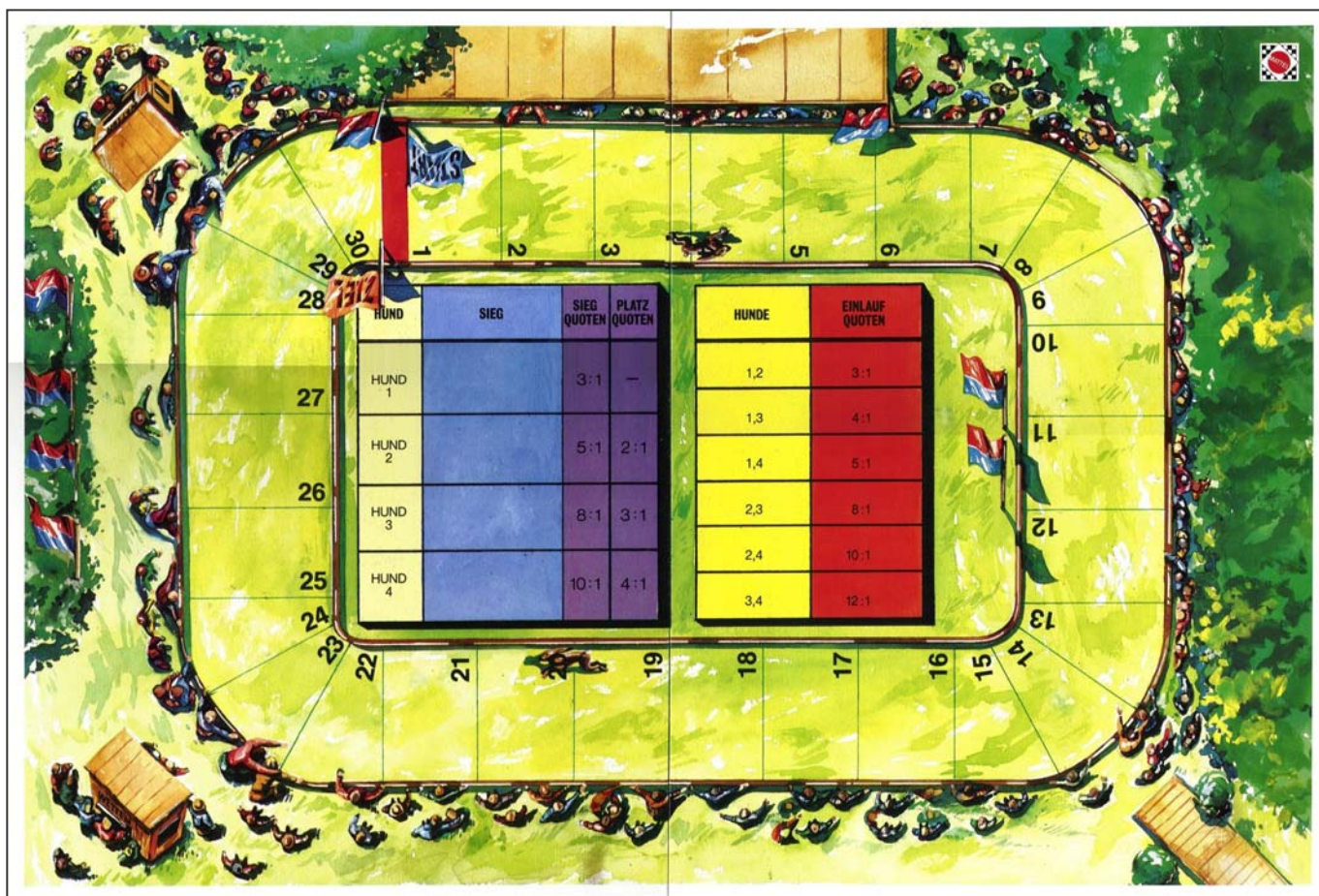
De speler die aan het einde van de derde hondenwedstrijd het meeste geld heeft verdiend, wint het spel.

Het spel 'Greyhounds' kan op twee manieren worden gespeeld:

- Het basisspel voor beginners.
- De uitgebreide versie voor profs.

Spelmateriaal

➡ 1 speelbord



➡ 4 sets racekaarten

De kaarten zijn beschikbaar in vier kleuren en zijn telkens genummerd van 1 - 20.



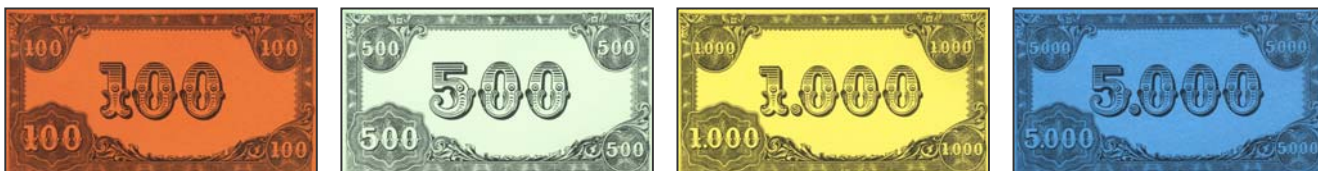
➡ **8 racehonden**

Telkens 2 honden in vier kleuren.



➡ **1 bundeltje speelgeld**

In bankbiljetten van 100, 500, 1.000 en 5.000 pond.



➡ **1 notitieblad voor de weddenschappen**

WINNAAR		PLAATS (1 of 2)		FINISH (1 en 2)		R A C E
HOND	BEDRAG	HOND	BEDRAG	HONDEN	BEDRAG	
						3
Naam						
						2
Naam						
						1
Naam						

➡ **1 handleiding.**

Het basisspel voor beginners

Inleiding

In dit basisspel gaan we uit van 4 deelnemers.

Aan het einde van de uitleg over het basisspel worden de spelregels toegelicht voor 3 spelers (zie pagina 9).

Spelvoorbereidingen

- ➔ Iedere speler kiest twee honden van dezelfde kleur en plaatst één hond achter de startlijn (finish).
- ➔ Iedere speler ontvangt een set kaarten (genummerd van 1 - 20) in de kleur van zijn honden.
- ➔ Iedere speler ontvangt één bankbiljet van 5.000 pond, één bankbiljet van 1.000 pond en één notitieblad voor de weddenschappen (wedformulier).

Het mixen van de racekaarten

Iedere speler deelt zijn set kaarten in twee delen.

Het eerste deel bevat de lage kaarten (van 1 tot en met 10), het tweede deel bevat de hoge kaarten (van 11 tot en met 20).

Elke stapel wordt verdekt zeer grondig gemixt. Dan worden uit elke stapel telkens 3 x 3 kaarten verdekt getrokken. Elke speler heeft nu zes verdekte stapels: 3 stapels met lage kaarten en 3 stapels met hoge kaarten. Van deze zes verdekte stapels worden nu 3 stapels gemaakt. Er wordt telkens één stapel met hogere kaarten samengevoegd met één stapel met lagere kaarten.

Iedere speler heeft nu 3 verdekte stapels met 6 kaarten. Dat zijn de racekaarten voor de drie races.

De beide overgebleven kaarten worden verdekt in de doos gelegd.

Spelverloop

Het complete spel bestaat uit drie races die over verschillende afstanden worden afgewerkt.

De eerste race loopt over één ronde, de tweede race loopt over twee rondes en de derde race loopt over drie rondes.

De eerste race

1. Iedere speler kiest één set van zijn verdekte racekaarten en legt de zes kaarten open vóór zich neer. De totaalsom van de waarde van de zes kaarten wordt berekend. Deze som bepaalt de volgorde waarin de vier racehonden in het centrum van het speelbord worden gezet. (Bij een gelijke stand beslist de hoogste kaart. Als ook hier een gelijke stand heerst, beslist de tweede hoogste kaart ... enzovoort.)

De hond die de hoogste som heeft behaald, is de favoriet. De tweede hondenfiguur van deze 'favoriet' wordt naast veld 1 van de wedtabel gezet. De andere hondenfiguren worden, in overeenstemming met hun totaalsom, op de velden 2, 3 en 4 geplaatst.

Met de plaatsing van de honden zijn ook de mogelijke quota op de zege en de klassering vastgelegd, maar daarover later meer.

HUND	SIEG	SIEG QUOTEN	PLATZ QUOTEN	HUNDE	EINLAUF QUOTEN
HUND 1		3:1	—	1,2	3:1
HUND 2		5:1	2:1	1,3	4:1
HUND 3		8:1	3:1	1,4	5:1
HUND 4		10:1	4:1	2,3	8:1
				2,4	10:1
				3,4	12:1

Voorbeeld

Zo kan een plaatsing van de hondenfiguren er uit zien. De bruine hond heeft de kaartenset met de meeste punten, de blauwe hond heeft de kaartenset met de minste punten.

2. Zodra de hondenfiguren zijn geplaatst, kunnen er weddenschappen worden afgesloten. Iedere speler kan naar believen één, twee of drie weddenschappen afsluiten. In elk geval moeten het telkens verschillende items zijn.

Mogelijke items in de weddenschappen zijn:

- ⇒ **WINNAAR** Welke hond wint de race ?
- ⇒ **PLAATS** Welke hond behaalt één van de beide eerste plaatsen ?
- ⇒ **FINISH** Welke beide honden bereiken de beide eerste plaatsen ?

Iedere speler kan de drie weddenschappen afsluiten. Hij moet dan wedden op de winnaar, de plaats en de finish. De kleinste inzet voor drie weddenschappen bedraagt 500 pond, de hoogste inzet bedraagt 2.000 pond.

De speler kan echter naar believen ook wedden op twee items (winnaar en plaats, winnaar en finish of plaats en finish) of maar op één item. De weddenschappen worden in het geheim gesloten. Iedere speler schrijft zijn weddenschap(pen) op het notitieblad zodat de andere spelers dit niet kunnen zien. De wedformulieren worden omgedraaid en blijven zo liggen tot aan het einde van de eerste race.

3. Nu kan de race echt beginnen. Er moet **één ronde** worden afgelegd.

Iedere speler neemt zijn racekaarten in de hand, maar hij moet één van de handkaarten (naar believen) verdekt afleggen. Deze kaart heeft geen invloed meer op het spel.

De resterende vijf kaarten worden gebruikt in de eerste race. Als deze vijf kaarten zijn opgebruikt, worden ze opnieuw ter hand genomen en dit tot het einde van de race.

Iedere speler kiest nu één van zijn handkaarten en speelt deze kaart verdeckt uit. Zolang alle honden op gelijke hoogte liggen, worden alle kaarten tegelijkertijd blootgelegd. Zijn er bijvoorbeeld twee honden die op gelijke hoogte liggen, dan leggen deze spelers tegelijkertijd hun kaart bloot.

Belangrijk

Alleen de hond van wie de bezitter de hoogste kaart heeft gespeeld, wordt verplaatst.

Het aantal velden dat de hond kan worden verplaatst, wordt bepaald door het verschil van de twee hoogste kaarten.

Voorbeeld

Rood speelt een 7 --> hij verplaatst zich niet.

Blauw speelt een 10 --> hij verplaatst zich niet.

Bruin speelt een 10 --> hij verplaatst zich niet.

Groen speelt een 13 --> hij verplaatst zich over 3 velden (13 - 10).

Als er twee (of zelfs drie) kaarten zijn die even hoog zijn, dan verplaatsen die honden zich het verschil tussen de hoogste kaart en de laagste kaart.

Voorbeeld

Als Rood, Blauw en Bruin een 12 hebben gespeeld en Groen een 7 heeft gespeeld dan worden Rood, Blauw en Bruin 5 velden verplaatst (12 - 7).

Als de vier uitgespeelde kaarten even hoog zijn, ontstaat er een patsituatie. Geen enkele hond kan worden verplaatst.

Zodra de hond (of honden) met de hoogste kaart werd verplaatst, worden de volgende kaarten uitgespeeld.

VOOR HET VERDERE SPELVERLOOP GELDT:

- De speler die aan de leiding ligt, speelt als eerste zijn kaart uit.
- De andere spelers volgen afhankelijk van de positie van hun hond.
- Als twee honden op dezelfde positie liggen, leggen de eigenaars hun kaarten tegelijkertijd bloot.
- Alleen de hond met de hoogste kaart wordt verplaatst.

De race is beëindigd zodra de eerste drie honden in het doel zijn aangekomen (de finish hebben overschreden).

Zodra één hond over de finish is geraakt, wordt er met deze hond geen rekening meer gehouden. De bezitter van deze hond legt alle kaarten af en heeft geen invloed meer op de race.

Iedere hond die de finish overschrijdt, wordt op de wedtabel gezet. De eerste op de **1**, de tweede op de **2**, ... enzovoort.

Aan het einde van de race worden het prijzengeld en de weddenschappen uitbetaald.

Het prijzengeld en de weddenschappen

Aan **prijzengeld** worden de volgende bedragen uitbetaald:

- 1.500 pond voor de eerste hond;
- 1.000 pond voor de tweede hond;
- 500 pond voor de derde hond.

Daarna draait iedere speler zijn wedformulier om en betaalt aan de bank het ingezette bedrag. Daarna worden de quota berekend en aan de winnaars uitbetaald (zie pagina 8).

De tweede race

De honden worden opnieuw op de startposities gezet. In deze race moeten er **twee rondes** worden afgelegd.

De spelers nemen eerst een nieuwe stapel racekaarten. Zoals in de eerste race wordt de positie van de honden op de wedtabel bepaald.

De spelers kunnen daarna opnieuw weddenschappen afsluiten en noteren op hun notitieblad.

De spelers leggen opnieuw één handkaart af die niet wordt gebruikt.

Iedere speler kiest nu één van zijn handkaarten en speelt deze kaart verdekt uit. Zolang alle honden op gelijke hoogte liggen, worden alle kaarten tegelijkertijd blootgelegd. Zijn er twee honden die op gelijke hoogte liggen, dan leggen deze spelers tegelijkertijd hun kaart bloot.

Belangrijk

In de tweede race worden altijd twee honden verplaatst. Namelijk die honden waarvan de bezitters de twee hoogste kaarten hebben gespeeld.

De afstand die kan worden overbrugd, hangt af van het verschil met de derde hoogste kaart. Als twee of drie van de hoogste kaarten gelijk zijn, wordt de afstand bepaald tot het verschil met de laagste kaart.

Voorbeeld 1

Rood speelt een 7, Blauw speelt een 10, Bruin speelt een 11 en Groen speelt een 13.

Groen en Bruin kunnen worden verplaatst. Groen gaat 3 velden vooruit (13 - 10) en Bruin gaat 1 veld vooruit (11 - 10).

Voorbeeld 2

Rood speelt een 7, Blauw speelt een 10, Bruin speelt een 10 en Groen speelt een 13.

Groen, Bruin en Blauw kunnen worden verplaatst. Groen gaat 6 velden vooruit (13 - 7), Bruin en Blauw gaan 3 velden vooruit (10 - 7).

Voorbeeld 3

Rood speelt een 10, Blauw speelt een 10, Bruin speelt een 10 en Groen speelt een 13.

Geen enkele hond kan worden verplaatst.

Een ronde voorsprong

Als de hond die aan de leiding ligt een andere hond inhaalt, dan heeft de leider een ronde voorsprong en wordt de hond die werd ingehaald onmiddellijk van het speelbord verwijderd en op de laatste plaats gezet. De eigenaar van de hond moet al zijn kaarten inleveren.

Deze regeling geldt ook voor de derde race.

De derde race

De honden worden opnieuw op de startposities gezet. In deze race moeten er **drie rondes** worden afgelegd. De spelers nemen eerst hun derde stapel racekaarten. Zoals in de eerste race wordt de positie van de honden op de wedtabel bepaald.

De spelers kunnen daarna opnieuw weddenschappen afsluiten en noteren op hun notitieblad. De spelers leggen opnieuw één handkaart af die niet wordt gebruikt.

Iedere speler kiest nu één van zijn handkaarten en speelt deze kaart verdekt uit. Zolang alle honden op gelijke hoogte liggen, worden alle kaarten tegelijkertijd blootgelegd. Zijn er twee honden die op gelijke hoogte liggen, dan leggen deze spelers tegelijkertijd hun kaart bloot.

Belangrijk

In de derde race worden altijd **drie honden verplaatst**. Namelijk die honden waarvan de bezitters de hoogste kaarten hebben gespeeld. Om te beginnen speelt de hond met de hoogste kaart, daarna volgen de andere honden afhankelijk van de waarde van hun kaarten.

De afstand die kan worden overbrugd, hangt af van het verschil met de laagste kaart.

Als twee van de drie hoogste kaarten dezelfde waarde hebben, wordt de afstand van deze honden bepaald door het verschil met de eerstvolgende lagere kaart.

Als vier dezelfde kaarten worden afgelegd, heerst er een patsituatie en gaat niemand vooruit.

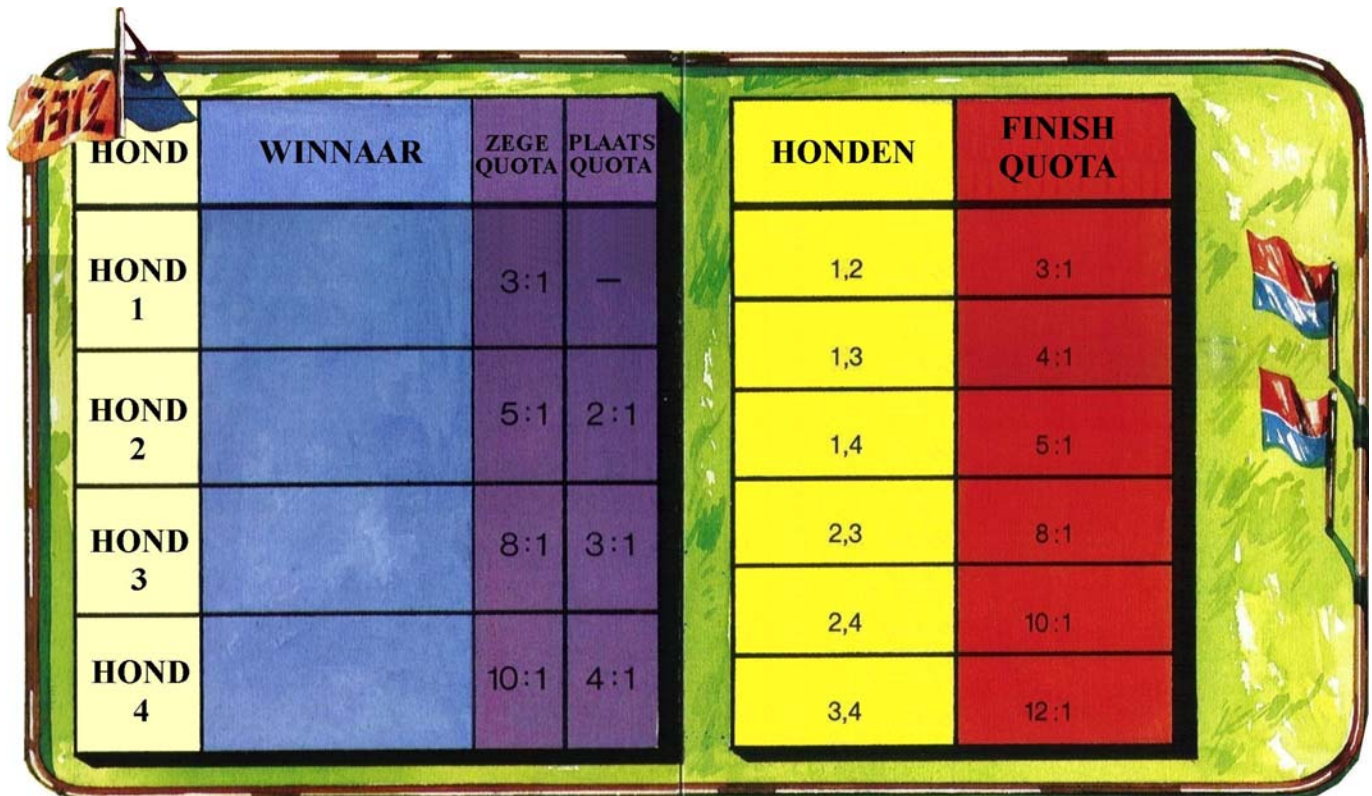
Einde van het spel

Na de derde ronde wordt, zoals gewoonlijk, afgerekend.

De speler die het meeste geld bezit, is de winnaar van het spel.

De weddenschappen

Op het speelbord bevinden zich twee wedtabellen: één wedtabel met de quota van de winnaar en de plaats en één wedtabel met de quota van de finish.



The image shows a betting board with two tables. The left table is titled 'WINNAAR' and the right table is titled 'FINISH QUOTA'. Both tables have columns for 'HONDEN' and 'QUOTA'. The 'WINNAAR' table has columns for 'ZEGE QUOTA' and 'PLAATS QUOTA'. The 'FINISH QUOTA' table has columns for 'HONDEN' and 'FINISH QUOTA'. The board is decorated with flags and a small figure of a dog.

HOND	WINNAAR	ZEGE QUOTA	PLAATS QUOTA
HOND 1		3:1	—
HOND 2		5:1	2:1
HOND 3		8:1	3:1
HOND 4		10:1	4:1

HONDEN	FINISH QUOTA
1,2	3:1
1,3	4:1
1,4	5:1
2,3	8:1
2,4	10:1
3,4	12:1

De weddenschap om de zege

In deze weddenschap gaat het om de **bezetting van de eerste plaats**. Iedere speler die op de zegevierende hond heeft gewed, wordt uitbetaald afhankelijk van de quota die naast de positie van deze hond staat.

HUND	SIEG	SIEG QUOTEN	PLATZ QUOTEN	HUNDE	ENLAUF QUOTEN
Red dog	Black dog	3:1	—	1,2	3:1
Black dog	Red dog	5:1	2:1	1,3	4:1
Green dog	Green dog	8:1	3:1	1,4	5:1
Blue dog	Blue dog	10:1	4:1	2,3	8:1
				2,4	10:1
				3,4	12:1

Voorbeeld

De rode hond wint de wedstrijd. De quota van de hond werd bij de start bepaald op 5 : 1. De spelers die op de rode hond hebben gewed, ontvangen hun inzet x 5.

De weddenschap om de plaats

In deze weddenschap gaat het om de **bezetting van één van de beide eerste plaatsen** (de hond die dus eerste of tweede werd).

HUND	SIEG	SIEG QUOTEN	PLATZ QUOTEN	HUNDE	ENLAUF QUOTEN
Red dog	Black dog	3:1	—	1,2	3:1
Blue dog	Green dog	5:1	2:1	1,3	4:1
Black dog	Red dog	8:1	3:1	1,4	5:1
Green dog	Blue dog	10:1	4:1	2,3	8:1
				2,4	10:1
				3,4	12:1

Voorbeeld

De spelers die hier hebben gewed op de blauwe hond (die uiteindelijk tweede werd in de race) ontvangen hun inzet x 4.

De weddenschap om de finish

In deze weddenschap gaat het om de **bezetting van de beide eerste plaatsen** (de honden die dus eerste en tweede werden). Het speelt hierbij geen rol welke hond eerste of tweede werd.

Bij de weddenschap om de finish gaat het dus altijd over twee honden.

HUND	SIEG	SIEG QUOTEN	PLATZ QUOTEN	HUNDE	ENLAUF QUOTEN
Green dog	Blue dog	3:1	—	1,2	3:1
Red dog	Red dog	5:1	2:1	1,3	4:1
Blue dog	Black dog	8:1	3:1	1,4	5:1
Black dog	Green dog	10:1	4:1	2,3	8:1
				2,4	10:1
				3,4	12:1

Voorbeeld

De spelers die hier hebben gewed op de groene en de rode hond ontvangen hun inzet x 10.

Het basisspel voor 3 spelers

In het spel voor 3 spelers loopt er een hond 'blind' mee. Deze hond heet '**Bolleke**'.

Van de kaarten van deze hond wordt alleen de kaart met de '10' blootgelegd.

Deze hond heeft dus voor alle rondes de snelheid 10.

Hij neemt aan alle races deel en ook op **Bolleke** kan worden gewed.

De uitgebreide versie voor profs

Doel van het spel

Ook in dit spel gaat het erom zo veel mogelijk geld te verdienen.

Iedere speler heeft de controle over een racehond. De opdracht bestaat erin om met deze hond deel te nemen aan drie hondenrennen en door het afsluiten van lucratieve weddenschappen zo veel mogelijk geld te winnen.

De speler die aan het einde van de derde hondenwedstrijd het meeste geld heeft verdiend, wint het spel.

Inleiding

Ook in de profversie gaan we uit van 4 deelnemers.

Aan het einde van de uitleg over de profversie worden de spelregels toegelicht voor 3 spelers.

Spelvoorbereidingen

- Een van de spelers wordt gekozen als bookmaker en ontvangt vier honden (één hond per kleur).
- Iedere speler, ook de bookmaker, kiest één hond en plaatst de hond achter de startlijn (finish).
- Iedere speler ontvangt een set kaarten (genummerd van 1 - 20) in de kleur van zijn hond.
- Iedere speler ontvangt één bankbiljet van 5.000 pond, één bankbiljet van 1.000 pond en één notitieblad voor de weddenschappen.
- De bookmaker ontvangt in totaal 24.000 pond.

De bookmaker

De bookmaker heeft de opdracht om de gokbiljetten in te zamelen, de weddenschappen te incasseren en na de race de prijsgelden uit te betalen.

Bovendien bepaalt de bookmaker, vóór hij de gokbiljetten heeft verzameld, de wedquota voor de drie races. Hij plaatst de vier honden op de wedtabel op het speelbord.

De bookmaker moet uiteraard proberen om de race met zijn hond zo te beïnvloeden dat de andere spelers geen geld winnen bij de weddenschappen.

De racekaarten

Iedere speler deelt zijn set kaarten in twee delen.

Het eerste deel bevat de lage kaarten (van 1 tot en met 10), het tweede deel bevat de hoge kaarten (van 11 tot en met 20).

Elke stapel wordt verdekt zeer grondig gemixt.

Dan trekt iedere speler verdekt 3 hoge en 3 lage kaarten. Deze kaarten worden verdekt opzij gelegd en zijn gereserveerd voor de derde race.

Uit de resterende kaarten worden dan 5 racekaarten gekozen voor de eerste race. De totale waarde van deze 5 racekaarten mag **50 niet overschrijden**. Deze set kaarten legt men ook verdekt opzij.

Daarna worden opnieuw uit de resterende kaarten 5 racekaarten gekozen voor de tweede race. Ook nu mag de totale waarde van deze 5 racekaarten 50 niet overschrijden. Deze set kaarten legt men ook verdekt opzij voor de tweede race.

Iedere speler heeft nu telkens 5 kaarten voor de eerste en de tweede race en 6 kaarten voor de derde race.

De vier resterende kaarten worden verdekt terug in de doos gelegd, ze worden niet gebruikt.

Spelverloop

Ook nu bestaat het complete spel uit drie races die over verschillende afstanden worden afgewerkt.

De eerste race loopt over één ronde, de tweede race loopt over twee rondes en de derde race loopt over drie rondes.

De eerste race

Alle spelers leggen hun racekaarten voor de eerste race bloot.

De bookmaker bestudeert de open kaarten, weegt zijn kansen af en bepaalt naar eigen goeddunken de wedquota voor de afzonderlijke honden. Hij plaatst de vier hondenfiguren op de vier lege plaatsen van de wedtabel. Met de plaatsing van de honden zijn ook de mogelijke quota op de zege en de klassering vastgelegd.

Daarna moeten de wedders (niet de bookmaker) hun wedformulier invullen (winnaar, plaats en finish). Dit gebeurt zoals in het basisspel. Alleen worden nu de inzetten onmiddellijk aan de bookmaker uitbetaald en worden de wedformulieren ook aan hem overhandigd.

Alleen de bookmaker mag de wedformulieren inkijken. Dankzij deze informatie kan hij met zijn hond proberen de race te beïnvloeden.

De race verloopt zoals in het basisspel, alleen de prijzengelden en de weddenschappen worden door de bookmaker uitbetaald.

De tweede race

Deze race verloopt over twee rondes. In deze race wordt de kaartenset voor de tweede race gebruikt.

De derde race

Zodra de spelers hun weddenschappen hebben genoteerd, legt iedere speler één van zijn kaarten verdekt opzij en geeft dan pas zijn wedbiljet aan de bookmaker. Nu bestaat er geen grens van maximum 50.

Deze race verloopt over drie rondes.

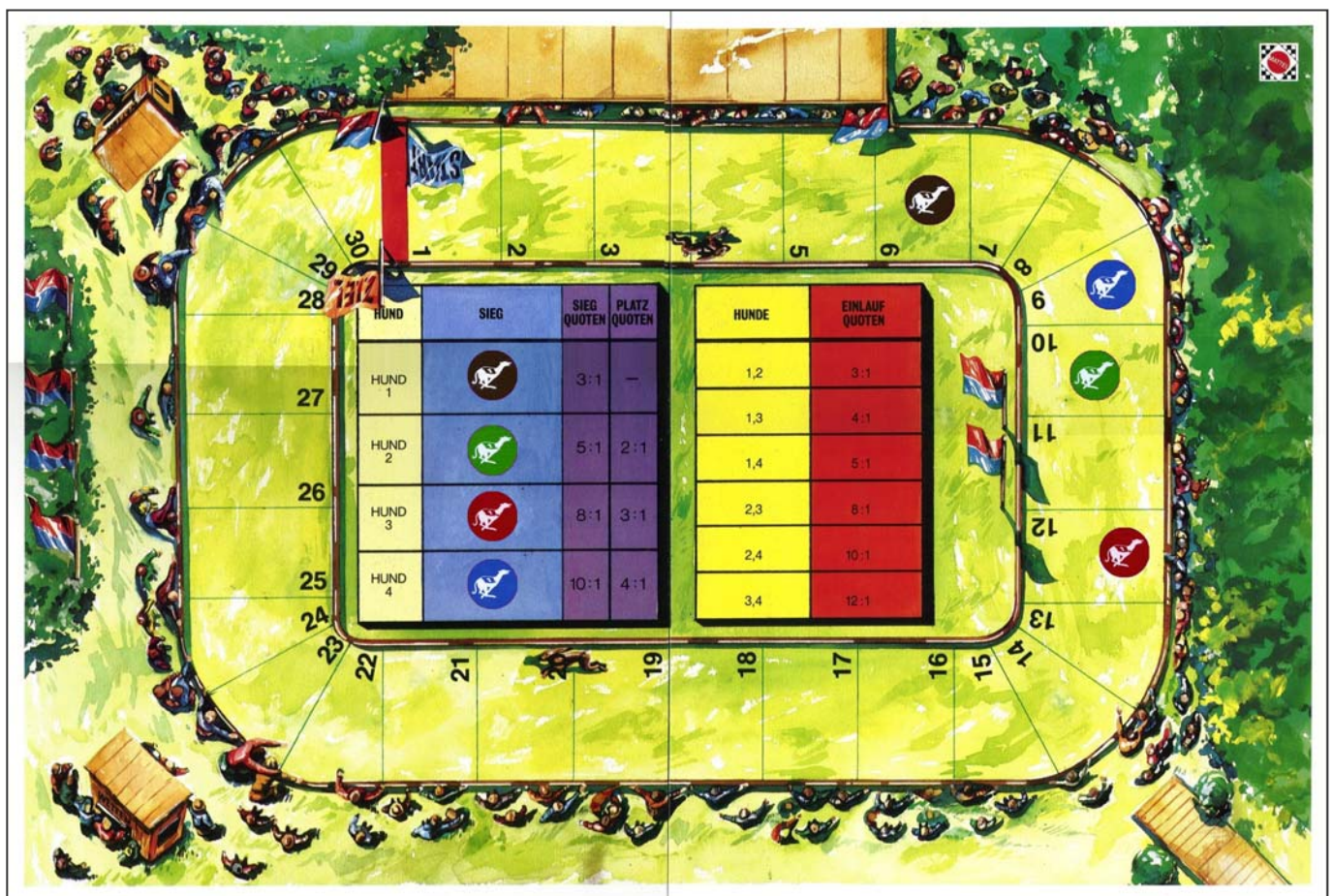
Einde van het spel

Na de derde race wordt, zoals gewoonlijk, afgerekend. De speler die het meeste geld heeft, wint het spel. Dat kan één van de gewone spelers zijn, maar dat kan ook de bookmaker zijn. Als de bookmaker voor het einde van het spel failliet is, wordt het spel ook beëindigd. In elk geval worden de weddenschappen nog uitbetaald. De speler met het meeste geld wint het spel.

De uitgebreide versie voor 3 spelers

Ook in deze versie loopt 'Bolleke' mee. Van de kaarten van deze hond wordt alleen de kaart met de '10' blootgelegd. Bolleke wordt verplaatst door de bookmaker. Deze hond heeft dus voor alle rondes de snelheid 10. Hij neemt aan alle races deel en ook op **Bolleke** kan worden gewed.

De bookmaker ontvangt in deze variant in totaal 18.000 pond.



6 februari 2006