

LIEBE SPIELEFREUNDIN, LIEBER SPIELEFREUND,

WIR FREUEN UNS, DASS SIE SICH FÜR EIN SPIEL VON GOLDSIEBER ENTSCHEIDEN HABEN. SOMIT HABEN SIE KURZWEILIGE UND ABWECHSLUNGSREICHE UNTERHALTUNG GEWÄHLT, AN DER SIE LANGE FREUDE HABEN WERDEN. DAMIT IHMEN DER EINSTIEG IN IHR SPIELVERGNÜGEN KEINE PROBLEME BEREITET, HABEN WIR FÜR SIE DIESSE AUSFÜHRLICHE ANLEITUNG VERFASST. WICHTIGE TEXTSTELLEN HABEN WIR BESONDERS HERVORGEHOBEN UND DIE ZAHLREICHEN ABBILDUNGEN UND ANSCHAULICHEN BEISPIELE HELFEN DABEI, IHMEN DAS ZUVOR GELESENE ZU VERDEUTLICHEN. SOLLTEN SICH DENNOCH FRAGEN ERGEBEN ODER HABEN SIE IRGENDWELCHE ANREGUNGEN, SO WENDEN SIE SICH EINFACH AN UNS. VIEL VERGNÜGEN WÜNSCHT IHMEN

GOLDSIEBER SPIELE, WERKSTR. 1, D-90765 FÜRTH

Galopp Royal

EIN KÖNIGLICH - WITZIGES SÄNFTENRENNEN FÜR 3-6 GETRAGENE DAMEN UND HERREN

Sänttenrennen in Versailles. Vom Rennfieber gepackt besteigen Sie Ihre Säntte. Auf die Plätze, fertig... Halt! Von alleine laufen die Säntten nicht - Trägermannschaften müssen her! Möglichst stark und aufgeweckt sollten die vier Lakaien sein, die ihre Säntte standesgemäß ins Ziel schaukeln. Doch solche Jungs sind rar.

Jeder Spieler ersteigert eine Mannschaft für seine Säntte. Der Haken bei einer Versteigerung:

Sie kennen immer nur einen oder höchsten zwei der vier Träger. Versteigert wird aber immer die komplette Mannschaft. Tragisch, wenn Sie aus den Geboten ihrer Mitspieler die falschen Schlüsse ziehen und sich danach beim Rennen mit einer Mannschaft abplagen müssen, die aus lauter Tölpeln und Schwächlingen besteht. Da kann es schon mal passieren, daß ihre Säntte rückwärts in den Muschelteich plumpst.

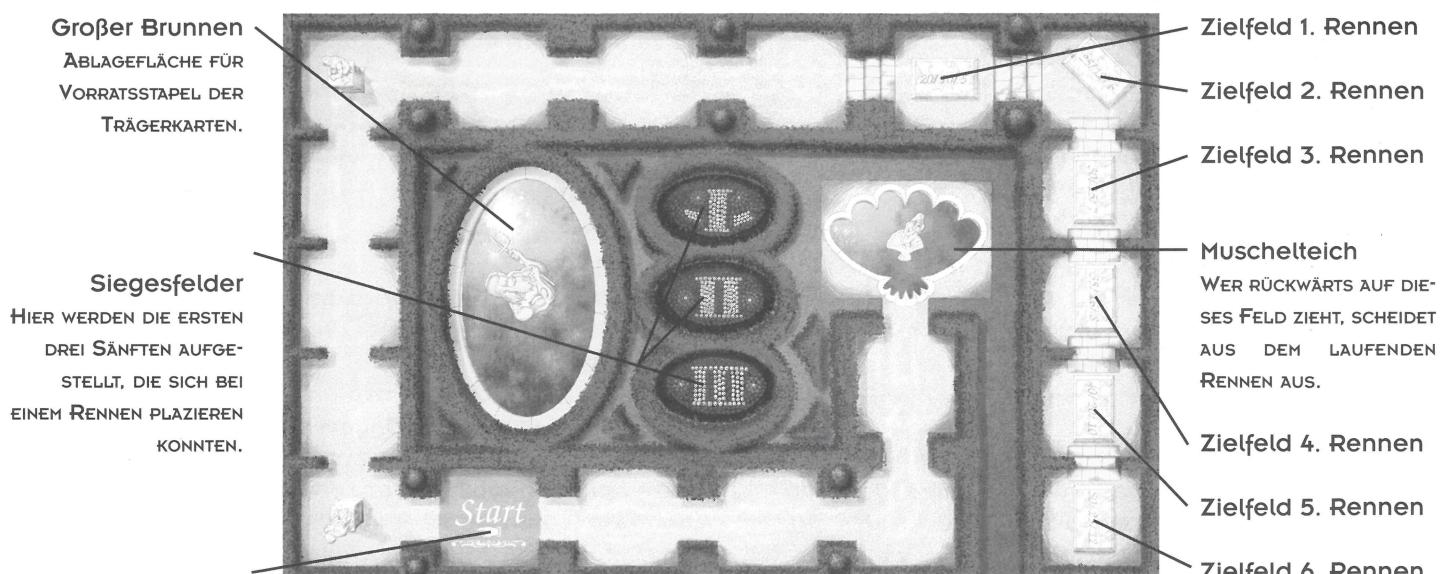
Aber machen Sie sich nichts daraus, wenn das erste Rennen schiefgeht. Insgesamt geht sechs mal die Säntte ab, und zwischen den Rennen haben Sie Gelegenheit, eine temperamentvollere Mannschaft zu ersteigern. Die Mannschaften wechseln, das Ziel bleibt: Es GEWINNT, WER IN SECHS RENNEN DIE MEISTEN GOLDMÜNZEN KASSIERT.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan
6 Säntten
1 Triumphbogen
9 Standfüße aus Kunststoff (2 zur Reserve)

40 Trägerkarten
6 Säntten-Tableaus
1 französischer Dreispitzwürfel
Goldmünzen in den Werten 1, 5, 10, 50

DER SPIELPLAN



SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden die Sänften, der Triumphbogen und die Münzen vorsichtig aus dem Rahmen gelöst. Die Sänften und der Triumphbogen werden auf die Standfüße gesteckt.

- Der Spielplan kommt in die Tischmitte. Er zeigt die Rennstrecke mit dem Startfeld und 6 Zielfeldern.
- Die Trägerkarten werden gemischt und als verdeckter Vorratsstapel auf den großen Brunnen gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält in dieser

Farbe ein Sänften-Tableau und eine Sänfte.

- Jeder Spieler stellt seine Sänfte auf das Startfeld.
- Der Triumphbogen wird auf das erste Zielfeld mit der Steintafel „20, 10 und 5“ gestellt.
- Der Dreispitzwürfel wird bereitgelegt.
- Ein Spieler erklärt sich bereit, die Kasse mit den Goldmünzen zu verwalten.
- Jeder Spieler erhält ein Startkapital von 50 Goldmünzen.

SPIELVERLAUF

Der Spielverlauf ist in zwei Phasen gegliedert:

A. STARTMANNSCHAFTEN ERSTEIGERN

(Jeder Spieler erhält eine Startmannschaft)

B. SECHS SÄNFTENRENNEN

1. Rennen → Trägerwechsel → Ersatzmannschaften erst.
2. Rennen → Trägerwechsel → Ersatzmannschaften erst.
3. Rennen, u.s.w.

Nach der Versteigerung der Startmannschaften (A), finden sechs Sänftenrennen (B) statt.

Zwischen den Rennen gibt es jeweils einen Trägerwechsel (jeder Spieler verliert einen Träger seiner Mannschaft und erhält dafür einen anderen) und zwei Ersatzmannschaften werden versteigert.

Nach dem 6. Rennen endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Goldmünzen gewinnt.

A. STARTMANNSCHAFTEN ERSTEIGERN

1. BEDEUTUNG DER TRÄGER

(Damit Sie wissen, wie sich die einzelnen Träger auf das Rennen auswirken.)

Die Träger mit den positiven Zahlen 1,2,3,5 bringen eine Sänfte entsprechend viele Felder vorwärts. Je höher die Zahl ist, umso begehrenswerter ist der Träger!



im Gegenzug eine andere Sänfte zwei Felder vorziehen, bzw. zwei Sänften je ein Feld vor.

2. ERSTEIGERN DER STARTMANNSCHAFTEN BEI 3 ODER 4 SPIELERN

(Für 5 oder 6 Spieler gelten zusätzlich die unter Punkt 3 beschriebenen Regeln)

Vor dem ersten Rennen werden in mehreren Versteigerungsrunden genau so viele Mannschaften versteigert, wie Spieler teilnehmen. So läuft eine Versteigerungsrounde ab:

BEI VIER TEILNEHMERN zieht jeder Spieler eine Trägerkarte vom Vorrat und hält sie geheim auf der Hand. Diese vier Karten zusammen bilden die Mannschaft, die es zu ersteigern gilt.

BEI DREI TEILNEHMERN zieht jeder Spieler eine Karte. Die VIERTE wird offen - für alle sichtbar - neben den Spielplan gelegt. Diese vier Karten bilden die zu versteigernde Mannschaft.

- Der kleinste Spieler beginnt. Er hat die Wahl, eine oder mehrere Goldmünzen zu bieten oder zu passen.
- Wer paßt, muß seine Trägerkarte verdeckt vor sich ablegen und nimmt nicht weiter an der Versteigerung dieser Mannschaft teil.
- Es folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn. Er kann das Gebot seines Vorgängers erhöhen oder passen.
- Wer das letzte Gebot gemacht hat, nachdem alle anderen Spieler gepaßt haben, erwirbt die vier Trägerkarten und zahlt den gebotenen Preis in die Kasse. Der Spieler nimmt an den folgenden Versteigerungen nicht mehr teil.



Hüten Sie sich vor einem Träger mit einer negativen 2. Er ist ein Tölpel. Kommt er zum Einsatz, müssen Sie Ihre Sänfte zwei Felder zurückziehen - bei großem Pech sogar auf den Muschelteich am Ende der Rennstrecke, was das sofortige Ausscheiden Ihrer Sänfte aus dem laufenden Rennen zur Folge hat.

Der Träger mit den Werten +2/-2 ist ein Schlitzohr. Kommt er zum Zuge, dürfen Sie Ihre eigene Sänfte zwei Felder vorziehen und eine beliebige andere zwei Felder zurück - oder zwei gegnerische Sänften je ein Feld zurücksetzen. Eine sehr gute Karte!

AUSNAHME: Man darf eine gegnerische Sänfte nicht zurück auf das letzte Feld (Muschelteich) ziehen. Natürlich dürfen Sie mit dem Schlitzohr auch Ihre eigene Sänfte zurückziehen, um Letzter zu werden, was ein Vorteil sein kann (siehe Trägerwechsel). Sie müssen dann aber

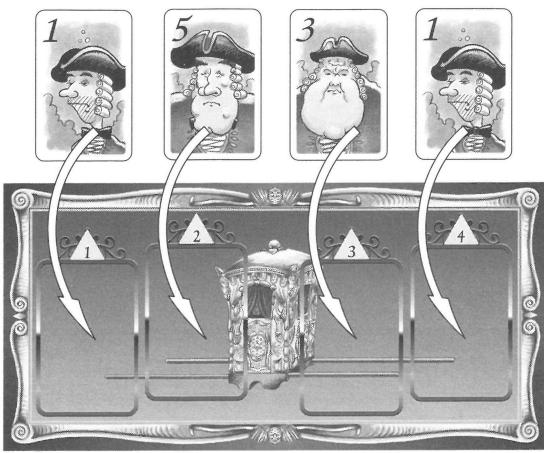
- Macht kein Spieler ein Gebot, werden die vier Träger auf dem Ablagestapel abgelegt und die Spieler ziehen sich neue Trägerkarten.
- Die nächste Versteigerung beginnt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.

→ Sind jetzt nur noch drei Spieler ohne eine Mannschaft, zieht jeder Spieler eine Karte, eine vierte wird offen, für alle sichtbar, neben den Spielplan gelegt.

→ Sind nur noch zwei Spieler ohne eine Mannschaft, ziehen sie vor der Versteigerung je zwei Trägerkarten.

→ Der letzte Spieler ohne eine Mannschaft nimmt sich die obersten vier Trägerkarten und bezahlt für diese Mannschaft - egal wie gut sie ist - 10 Goldmünzen.

Sind alle Mannschaften versteigert, legt jeder Spieler seine vier Trägerkarten offen auf die vier Felder seines Säntften-Tableaus. Dabei ist die Reihenfolge der Ablage beliebig.



B. Das Rennen

Das erste Rennen beginnt der kleinste Spieler. Er würfelt mit dem Dreispitzwürfel.

Erfunden wurde dieser besondere Würfel um 1763 von Comte Charles d'Hareng. Wegen eines Streits beim Würfelspiel – ein Würfel war auf der Kippe stehengeblieben – kam es zu einem Duell. Nachdem er gerade noch siegreich daraus hervorgegangen war, beschloß er, einen Würfel zu erfinden, der immer eindeutig liegen sollte.

1. So wird der französische Dreispitzwürfel gehandhabt:

- Nehmen Sie den Würfel in die Hand und lassen Sie ihn aus einer Höhe von etwa 20 cm auf den Tisch fallen.
- Die Zahl, die auf allen 3 Seiten unten steht, ist die gewürfelte Zahl.

2. Die Träger in Aktion

Jeder Würfelzahl auf dem Säntften-Tableau ist eine Trägerkarte zugeordnet. Der Spieler zieht seine Säntften nun so viele Felder vor oder zurück, wie auf der Trägerkarte angegeben ist (Siehe auch A1 „Bedeutung der Träger“). Danach folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.

Zur Verdeutlichung ein Beispiel:

Es spielen Hans, Werner, Pia und Claudia. Die erste Mannschaft wird versteigert. Jeder zieht vom Vorratsstapel eine Trägerkarte und hält sie verdeckt auf der Hand. Hans ist der Älteste Spieler und bietet als Erster eine Goldmünze. Seine linke Nachbarin Pia erhöht auf zwei Goldmünzen. Weiter geht's im Uhrzeigersinn: Werner bietet 3, Claudia erhöht auf 5, Hans paßt und legt seine Trägerkarte verdeckt vor sich ab. Pia erhöht trotzdem auf 6, danach paßt auch Werner und legt seine Karte verdeckt vor sich ab. Nun ist Claudia wieder an der Reihe. Sie erhöht auf 7, Pia bietet 9, Claudia paßt. Damit hat Pia die Mannschaft ersteigert und zahlt 9 Goldmünzen in die Kasse. Sie nimmt die drei von ihren Mitspielern abgelegten Karten und ihre eigene und legt sie offen auf ihr Sänttentableau.

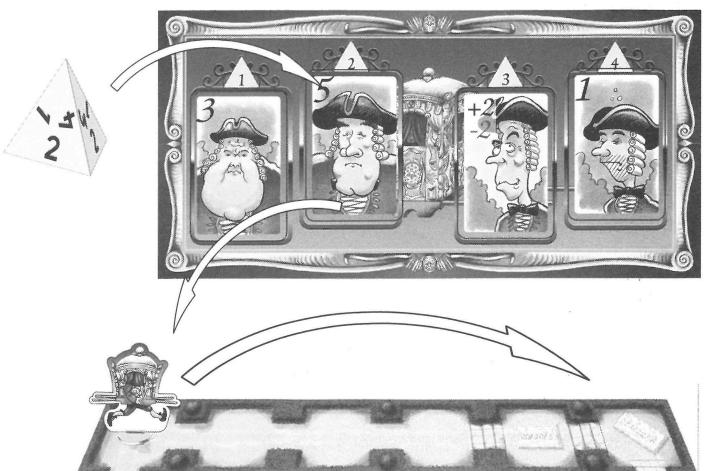
Bei der nächsten Versteigerung darf Pia nicht mehr mitbieten, da sie schon eine Mannschaft besitzt. Hans, Werner und Claudia ziehen wieder je eine Trägerkarte, die vierte wird offen in die Mitte gelegt. Diesmal ersteigert Hans die Mannschaft. Nun sind nur noch Werner und Claudia ohne Mannschaft. Jeder zieht zwei Trägerkarten. Claudia ersteigert die Mannschaft für 8 Goldmünzen. Zuletzt muß Hans 10 Goldmünzen zahlen und nimmt sich die vier obersten Karten des Stapels.

3. ERSTEIGERN DER STARTMANSCHAFTEN BEI 5 ODER 6 MITSPIELERN:

5 MITSPIELER: Jeder Spieler nimmt eine Trägerkarte. Der erste Spieler, der paßt, legt seine Karte offen auf dem Ablagestapel ab. Dieser Träger gehört somit nicht der Mannschaft an.

6 MITSPIELER: Jeder Spieler nimmt eine Trägerkarte. Die ersten beiden Spieler, die passen, legen ihre Karten offen auf den Ablagestapel. Diese Träger gehören nicht der Mannschaft an.

BEISPIEL: Der Spieler würfelt eine zwei. Der Zahl zwei ist ein starker Träger zugeordnet. Der Spieler darf seine Säntfe 5 Felder vorziehen. Hätte er eine drei gewürfelt, hätte er seine Säntfe zwei Felder vorrücken und die Säntfe eines Mitspielers zwei Felder zurückstellen können bzw. zwei gegnerische Säntfe um je ein Feld.

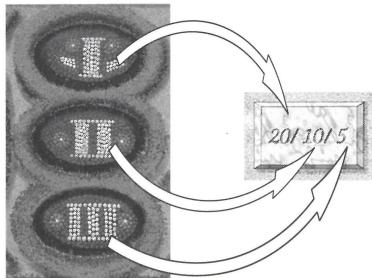


Natürlich dürfen während des Rennens mehrere Säntften auf einem Feld stehen.

3. ENDE EINES RENNENS

Der erste Spieler, der mit seiner Sänfte auf oder über das Zielfeld hinauszieht, wird erster und stellt seine Sänfte auf das Feld mit der römischen Eins (I). Sobald auch der zweite (II) und dritte Platz (III) feststehen, endet das Rennen.

Den ersten drei Spielern werden die auf dem Zielfeld angegebenen Siegprämien aus der Kasse gezahlt. Nach dem ersten Rennen sind dies 20 Goldmünzen für den ersten, 10 für den zweiten und 5 für den dritten Spieler.



Wer bei einem Rennen Letzter geworden ist, hat beim nächsten Rennen einen Vorteil (SIEHE TRÄGERWECHSEL). Sollten nach einem Rennen zwei oder mehr Säfnen den letzten Platz belegen, wird weiter gespielt, bis eine Sänfte alleine auf dem letzten Platz steht..

4. DER MUSCHELTEICH

Ein Spieler, der bei einem Rennen rückwärts auf den Muschelteich zieht, scheidet aus dem laufenden Rennen aus. Wer als erster auf dem Muschelteich landet, gilt dabei als letzter. Im Spiel zu dritt erhält ein Spieler, der mit seiner Sänfte auf dem Muschelteich landet und Letzter wird dennoch die Siegprämie für den 3. Platz.

5. TRÄGERWECHSEL

• Der Spieler, der letzter wurde, darf von jedem Spieler eine Trägerkarte von dessen Säfnen-Tableau entfernen. Natürlich wird er von sich den schlechtesten und von seinen Mitspielern die besten Träger entfernen. Die Karten kommen offen auf den Ablagestapel.

- Danach zieht jeder Spieler beginnend mit dem letzten eine neue Karte vom Vorratsstapel und legt sie auf das freie Feld seines Säfnen-Tableaus.

6. ERSATZMANNSCHAFTEN

- Es werden nacheinander zwei neue Mannschaften versteigert. Wer mit seiner Mannschaft unzufrieden ist, hat nun Gelegenheit, eine andere zu erwerben.
- Die Regeln der Versteigerung sind bis auf unten angeführte Ausnahmen die gleichen wie unter Regelkennung „A Startmannschaften ersteigern“ beschrieben.

AUSNAHMEN:

- Das erste Gebot macht immer der Spieler, der im vorangegangenen Rennen Letzter wurde.
- Wer eine neue Mannschaft ersteigert hat, muß seine alte auf dem Ablagestapel ablegen, auch wenn sie besser ist, als die neu ersteigerte.
- Es ist erlaubt, daß derselbe Spieler zweimal hintereinander eine Mannschaft ersteigert.
- Macht kein Spieler ein Gebot, kommen die Träger auf den Ablagestapel. Anstelle dieser Mannschaft wird dann keine neue versteigert.

ACHTUNG: Ist der Vorratsstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Vorratsstapel ausgelegt.

Das nächste Rennen beginnt der Spieler, der im vorhergehenden Rennen Letzter wurde.

DER TRIUMPHBOGEN wird auf das nächste Zielfeld gestellt. Im zweiten Rennen geht es dann um Preisgelder in Höhe von 25, 12 und 6. Alle Spieler stellen ihre Säfnen wieder auf das Startfeld.

SPIELENDE

Nach dem 6. Rennen endet das Spiel. Alle Spieler zählen ihre Goldmünzen. Der Spieler mit der höchsten Summe hat gewonnen.

Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

DER AUTOR:

Klaus Teuber ist von Beruf Zahntechnikermeister. Mit seinen originellen Ideen steht er für lang anhaltenden Spielspaß. Für ihn ist vor allem das gemeinsame Erlebnis beim Spielen von Bedeutung. Bereits drei seiner Spiele wurden zum „Spiel des Jahres“ gewählt. Mit „Galopp Royal“ legt er nun einen echten Stimmungsmacher für die ganze Familie vor.

Grafik:
Franz Vohwinkel

Redaktionelle Bearbeitung:
TM - Spiele GmbH



©1995

SIMBA Toys

ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

MADE IN GERMANY