

# Grand National Derby

Auteur: Dr. Reiner Knizia

Uitgegeven door Piatnik, 1996

Een heel apart kaart-renspegel voor 2 tot 5 spelers vanaf 10 jaar.

---

In Groot-Brittannië verloopt de bekendste paardenwedren, nl. de Grand National Derby, met veel flair. Deze race vindt plaats in een ongelooflijke sfeer en geniet van een enorme belangstelling. Paarden en jockeys wachten gespannen op het startschot. De toeschouwers zetten nog snel in op hun favorieten. Daar spurten de schichtige paarden er vandoor. Vijf hindernissen moeten er genomen worden. Wie haalt al deze hindernissen? Wie wint deze wedren?

## Spelverloop:

- De paardenkaarten worden open onder elkaar op tafel geplaatst.
- Elke speler ontvangt 8 snelheidskaarten en 3 inzetstukken.
- Vervolgens worden de inzetstukken ingezet naast de gekozen paardenkaarten en worden de snelheidskaarten uitgespeeld.
- Een eerste tussenwaardering vindt plaats nadat naast alle paardenkaarten een snelheidskaart werd aangelegd. Het zwakste paard wordt hierdoor uitgeschakeld en verdwijnt uit de wedstrijd.
- Daarna verdwijnen er in de volgende 5 ronden telkens de 5 langzaamste paarden. De drie finalisten zijn nu bepaald.
- Wie reeds in de eerste ronde heeft ingezet op het winnende paard, mag zich verheugen op een groot winstbedrag.

## Spelinhoud

- 1 hinderniskaart
- 8 paardenkaarten in verschillende kleuren
- 80 snelheidskaarten in de 8 kleuren van de paardenkaarten (met de waardes 0 tot en met 9)
- 10 neutrale, zwarte snelheidskaarten (met de waardes 0 tot en met 9)
- 25 inzetstukken uit hout in 5 verschillende kleuren
- 1 spelreglement

## Speldoel

Grand National Derby is de grootste paardenwedren van Groot-Brittannië. De paarden staan klaar tot uiteindelijk het startschot wordt gegeven. De ene hindernis na de andere dient te worden overwonnen. Wie zal alle hindernissen passeren en wie zal als eerste de finish bereiken? Wie zal er, door het juist plaatsen van de inzet, een fabuleus bedrag winnen?

## Spelvoorbereiding

- De 8 paardenkaarten worden open in een rij onder elkaar gelegd.
- De hinderniskaart wordt rechtsboven de paardenkaarten geplaatst (zie figuur 1).
- De snelheidskaarten worden goed geschud.
- Vervolgens ontvangt elke speler 8 snelheidskaarten. Deze kaarten mogen niet gezien worden door de andere spelers. De resterende snelheidskaarten worden in een verdeckte stapel op de tafel geplaatst.
- Daarna ontvangt elke speler inzetstukken van dezelfde kleur. Dit zijn er bij 2 en 3 spelers telkens 5 en bij 4 en 5 spelers telkens 4.

## Het spelverloop

De wedren verloopt in vijf fases waarbij telkens een hindernis moet overwonnen worden. Wie aan de beurt is, kan ten eerste een inzetstuk inzetten op een paard van zijn keuze en speelt vervolgens ÉÉN van de snelheidskaarten van zijn handkaart uit. De aanduiding op deze kaart bepaalt naast welk paard deze kaart moet worden geplaatst. Wanneer naast elk paard ten minste één kaart werd aangebracht, wordt de wedstrijd gevalideerd. Het paard met de laagste snelheidskaart beëindigt de race en wordt uit het spel genomen. Aansluitend wordt de hinderniskaart een stuk naar rechts opgeschoven en vangt de volgende fase aan.

### De beurt van een speler

Er wordt een startspeler uitgeloot. Daarna verloopt het spel in uurwijzerszin. De volgende acties worden in de aangegeven volgorde uitgevoerd door de speler die aan de beurt is:

#### **Inzetten:**

Een speler kan, wanneer hij aan de beurt is, één van zijn inzetstukken inzetten. Het volstaat om de inzetschijf naast een paard van zijn keuze te plaatsen. Hierbij wordt zijn keuze wel beperkt, want hij mag slechts inzetten op een vrij paard. M.a.w. op elk paard mag er per spelfase maar één keer worden gewed. Bovendien mag men alleen inzetten in de eerste vier fasen of hindernissen van de wedren.

#### **Een kaart uitspelen:**

De speler, die aan de beurt is, moet één van zijn snelheidskaarten uitspelen en onder de hinderniskaart, rechts van de overeenkomstig gekleurde paardenkaart afleggen. Ligt er op deze plaats reeds een kaart, dan wordt de nieuwe kaart er gewoon bovenop geplaatst. De neutrale zwarte kaarten kunnen naast elke paardenkaart afgelegd worden. Wanneer een speler (meestal op het einde van het spel) enkel kaarten bezit van reeds uitgeschakelde paarden, dan moet hij passen. Wordt door de gespeelde kaart de laatste vrij plaats naast een paard ingenomen, dan eindigt deze wedstrijdphase en volgt de validering van deze hindernis.

#### **Kaarten wegleggen:**

De speler kan nu alle snelheidskaarten van de reeds uitgeschakelde paarden op de aflegstapel plaatsen.

### **Kaarten nemen:**

Om zijn beurt te beëindigen mag de speler zoveel kaarten van de stapel nemen totdat hij terug 8 handkaarten bezit. Is de verdeckte stapel opgebruikt, dan kunnen er geen nieuwe snelheidskaarten meer getrokken worden.

### **Het inzetten**

Tijdens de wedren kunnen de spelers wedden op de verschillende paarden. Zo wordt de inzetstuk bij de eerste hindernis (in de eerste fase van de race) juist naast de paardenkaart waarop men wenst te gokken geplaatst. Bij latere fases worden de inzetstukken steeds naast de snelheidskaarten van de vorige hindernis geplaatst. Paarden waarop in voorgaande wedstrijd fases niet werd gewed, zijn in het verdere verloop van het spel niet meer toegankelijk. Na de validatie van de vierde wedstrijd fase zijn er geen weddenschappen meer toegelaten. Daarom kan er op elk paard in totaal maar 4 keer worden gewed, nl. 1 maal bij de eerste hindernis, 1 maal bij de tweede hindernis, 1 maal bij de derde hindernis en 1 maal bij de vierde hindernis.

#### Werking van een wedstrijd fase of hindernis

Vanaf dat er onder de hinderniskaart bij elke paardenkaart minstens ÈÈn snelheidskaart werd afgelegd, wordt de wedstrijd gevalideerd en eindigt hiermee een wedstrijd fase. Het paard met de laagste snelheidskaart verlaat hierbij de race. De betreffende paardenkaart en de bijbehorende snelheidskaart(en) verdwijnen uit het spel. Ook de inzetstukken die op dit paard werden ingezet worden weggenomen. Wanneer er meerdere paarden de laagste snelheidskaart bezitten, dan verdwijnt enkel die paardenkaart uit de rij die t.o.v. de hinderniskaart het verst verwijderd is. Na elke validering wordt de hinderniskaart een stuk naar rechts opgeschoven. Vervolgens verloopt het spel op de gewone wijze totdat de volgende hindernis bereikt wordt en er een nieuwe validatie plaatsvindt.

#### Voorbeeld bij figuur 2:

De speler die aan de beurt is, wedt op het onderste paard. Vervolgens plaatst hij zijn snelheidskaart op de enige openblijvende plaats. Hierdoor wordt deze wedstrijd fase beëindigd en wordt er overgegaan tot de validatie. Het donkere paard verdwijnt hierdoor uit de wedren en de hinderniskaart wordt een stuk naar rechts opgeschoven.

## **Speleinde**

Het spel eindigt na de validatie van de vijfde hindernis. Er bereiken slechts drie paarden de finish van deze race. Het zijn ook deze paarden die in aanmerking zullen komen voor de eindafrekening.

Wanneer echter alle snelheidskaarten werden uitgespeeld voordat de validatie van de vijfde hindernis heeft plaatsgevonden, eindigt het spel met de geplaatste snelheidskaarten. In dat geval komen alle paarden die nog aanwezig zijn in de

wedstrijd, in aanmerking voor de eindafrekening.

Het resultaat van de weddenschap hangt af van de fases waarin men zijn wedstenen heeft ingezet. Hoe eerder men op een winnend paard heeft gegokt, hoe hoger de winst.

Wedstrijdfase	hindernis 1	hindernis 2	hindernis 3	hindernis 4
Winstpunten	4	3	2	1

De speler die door het inzetten het meeste winstpunten verzamelde, wint het spel.

Indien U over Grand National Derby nog vragen of opmerkingen heeft, gelieve U te wenden tot:

Wiener Spielkartenfabrik

Ferd. PIATNIK & Söhne

Postfach 79

Oostenrijk - 1141 Wenen

---

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief