

# Galopp Royal

Auteur: Klaus Teuber

Uitgegeven door Goldsieber Spiele, 1995

Een koninklijke draagkoetswedstrijd voor 3 tot 6 spelers.

---

## Speelmateriaal

- 1 speelplan
- 6 draagkoetsen
- 1 triomfboog
- 9 kunststof voetjes (waarvan 2 reserve)
- 40 dragerskaarten
- 6 draagkoetskaarten
- 1 driehoekige dobbelsteen
- goudstukken met waarden 1, 5, 10, 50

## Spelbord

Met daarop afgebeeld de grote vijver, de kleine schelpvijver, de zegeplaatsen met I, II, III, het startveld, en de aankomstvelden voor de 6 wedstrijden.

## Spelvoorbereiding

Voor het eerste spel worden de draagkoetsen, de triomfboog en de stukken voorzichtig losgemaakt. De koetsen en de triomfboog worden in de voetjes geplaatst.

- De dragerskaarten worden geschud en verdekt op de grote vijver gelegd.
- Iedere speler kiest een kleur, en krijgt de draagkoets en de draagkoetskaart van die kleur.
- Iedere speler zet zijn koets op het startveld.
- De triomfboog wordt op het eerste aankomstveld gezet (met de steentafel 20, 10 en 5).
- De dobbelsteen wordt klaargelegd.
- Een speler beheert de kas met de goudstukken.
- Iedere speler krijgt 50 goudstukken startkapitaal.

## Spelverloop

Het spel verloopt in 2 fasen:

A: Startploeg van dragers verzamelen voor iedere speler

B: Zes koetswedstrijden

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

## A: Startploeg van dragers verzamelen

### 1. uitleg over de dragers

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

Hoed je echter voor de drager met waarde &dash;2 . Als je die moet inzetten, moet je koets 2 velden achteruit, misschien zelfs tot in de kleine schelpvijver. Dat betekent dan direct het einde voor je koets voor die ene wedstrijd.

Met de drager met de waarde +2/-2 kun je je eigen koets 2 velden vooruit zetten, en een koets van een tegenspeler 2 velden achteruit zetten ( of 2 tegenstanders 1 veld achteruit). Het is dus een zeer goede kaart! Let wel: men mag een tegenstander niet achteruit zetten tot in de schelpvijver.

Met die +2/-2 kaart, mag je ook je eigen koets 2 velden achteruit zetten, zodat men laatste wordt, wat een voordeel kan zijn (zie dragerswissel). Dan moet een tegenstander 2 velden worden vooruitgezet (of 2 tegenstanders elk 1 veld).

### 2. Verzamelen van de startploeg dragers bij 3 of 4 spelers

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

Bij 4 spelers neemt ieder 1 kaart van de voorraadstapel en houdt ze verdekt in de hand. Deze 4 kaarten samen vormen de ploeg die nu te veilen is.

Bij 3 spelers neemt ieder 1 kaart van de voorraadstapel en houdt ze verdekt in de hand. De vierde kaart wordt open 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.
- Wie past, legt zijn dragerskaart verdekt voor zich neer, en neemt niet verder aan de veiling van deze ploeg deel.
- Dan volgt de spelers in uurwijzerzin. Die kunnen het bod van de vorige speler verhogen of passen.
- Wie het laatste bod heeft gedaan, waarna alle anderen hebben gepast, verwerft de 4 kaarten en legt de geboden goudstukken in de kas. Die speler neemt aan de volgende veiling niet meer deel.
- Indien niemand een bod doet, worden de 4 kaarten in een aflegstapel gelegd, en worden er nieuwe kaarten getrokken.
- De volgende veiling wordt begonnen door de volgende speler in uurwijzerzin.
  - Indien er nog slechts 3 spelers zijn zonder ploeg dragers, dan trekken deze drie 1 kaart, een vierde kaart wordt open op tafel

gelegd.

- Indien er nog slechts 2 spelers zijn zonder ploeg dragers, dan trekken deze elk 2 kaarten.
- De laatste speler zonder ploeg neemt gewoon de 4 bovenste kaarten, en betaald daarvoor 10 goudstukken, of die kaarten nu goed zijn of slecht.

Als iedere speler een ploeg dragers heeft, worden de dragers nu op de eigen draagkoetskaart gelegd, de volgorde is van geen tel.

### 3. Verzamelen van de startploeg dragers bij 5 of 6 spelers

Bij 5 spelers: iedere speler neemt een dragerskaart. De eerste speler die nu past, legt zijn drager open op de aflegstapel.

Die drager behoort niet meer tot de ploeg die nu geveild wordt.

Bij 6 spelers: iedere speler neemt een dragerskaart. De eerste en tweede speler die nu passen, leggen hun dragers open op de aflegstapel. Die dragers behoren niet meer tot de ploeg die nu geveild wordt.

## **B: Zes koetswedstrijden**

Start:

De kleinste speler begint de eerste wedstrijd. Daarvoor gooit hij met de driehoekige dobbelsteen ( gewoon op tafel laten vallen vanop 20 cm hoogte ).

De dragers in aktie:

Het getal dat nu onderaan de dobbelsteen staat verwijst naar de drager die op die plaats op zijn draagkoetskaart staat. De speler zet nu op het speelbord zijn draagkoets zoveel velden vooruit of achteruit als staat aangegeven op de dragerskaart (zie uitleg over de dragers).

Tijdens de wedstrijd mogen meerdere koetsen op 1 veld staan.

Einde van een wedstrijd:

- De eerste speler die met zijn koets op of over het aankomstveld (waar de triomfboog staat) komt, wordt de eerste, en zet zijn koets op de eerste zegeplaats op het speelbord (aangegeven met Romeinse cijfer I ).
- Wanneer ook de tweede en derde plaatsen ingenomen zijn, eindigt deze wedstrijd.
- De eerste speler ontvangt goudstukken ter waarde van het eerste getal dat op de steentafel van het aankomstveld staat.
- De tweede krijgt evenveel goud als het middelste getal, de derde als het laatste getal.
- Speel je met 5 of 6, en staan meerdere spelers op de laatste plaats, dan wordt net zolang verder gespeeld tot slechts 1 speler duidelijk de laatste is, want die heeft voordeel bij de start van een nieuwe wedstrijd (zie dragerswissel).

## De schelpvijver:

- Een speler die zover moet terugkeren dat hij in de schelpvijver terecht komt, mag met die aan de gang zijnde wedstrijd niet meer meedoen. De eerste die hier terecht komt wordt dan laatste voor deze wedstrijd.
- Bij een spel met drie spelers, is de laatste automatisch de derde, en krijgt hij de erbij horende goudstukken.

## Dragerswissel:

- De speler die laatste eindigde, moet van iedere speler 1 drager van hun draagkoetskaart afnemen.
- Natuurlijk zal hij van zijn tegenstanders de meest waardevolle kaart wegnemen, en van zijn eigen kaart de slechtste kaart. Die dragerskaarten worden op de aflegstapel gelegd.
- Nu neemt iedere speler, te beginnen met de laatste, 1 kaart van de voorraadstapel, en legt die op de opengekomen plaats.

## Reserveploegen:

- Nu worden er 2 nieuwe ploegen dragers geveild. Wie niet tevreden is van zijn huidige ploeg kan nu een andere 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.
  - Wie een reserveploeg gekocht heeft, moet nu die gebruiken, ook al was de oude ploeg dragers misschien toch nog beter.
  - Het is toegelaten dat eenzelfde speler 2 keer na elkaar biedt voor de reserveploegen.
  - 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 1 van de 2 reserveploegen.

Is de voorraadstapel dragerskaarten opgebruikt, dan wordt de aflegstapel geschud, en verder gebruikt als nieuwe voorraadstapel.

De volgende wedstrijd wordt begonnen door de speler die in de vorige wedstrijd laatste was. De triomfboog wordt op het volgende aankomstveld gezet. Iedere speler vertrekt terug op het startveld.

## Speleinde:

Na de zesde wedstrijd eindigt het spel. De speler met de meeste goudstukken is de eindoverwinnaar. Bij gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

