

HOMESTRETCH™

2 – 6 Players



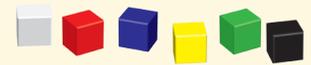
11 Pferde
von 2 bis 12 nummeriert



23 Rennkarten
Darauf sind Handicaps & Preisgelder abgebildet
12 x lilafarben (Preisgelder 6 \$ -24 TSD)
11 x grün (Preisgelder von 12 \$-36 TSD)



9 Handicapmarker
2 x grün, 2 x gelb, 2 x blau & 3 x rot



6 Wertungsquader



30 Wettmarker
je 5 pro Farbe
2 x 1, 2 x 2 und 1 x 3



6 Spielermarker
rot, blau, grün, gelb, schwarz & weiß

2 Würfel



33 Besitztanteilskarten
3 Anteilskarten für jedes Pferd,
2 im blauen Kartenstapel und 1 im roten

1 Rennbahn Spielplan



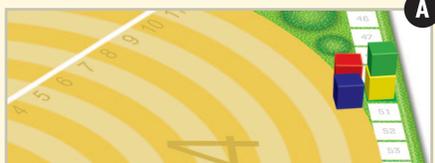
WILLKOMMEN AUF DER RENNBAHN! Ihr werdet Besitztanteile an verschiedenen Rennpferden erwerben und sie in 4 prestigeträchtigen Rennen laufen lassen. In jedem Rennen wettet ihr auf die Pferde, an deren Sieg ihr glaubt. Auf den Sieger zu setzen, kann richtig viel Geld bringen, außerdem gibt es für jedes Rennen noch Preisgelder, die unter den Besitzern der jeweils 3 ersten Pferde aufgeteilt werden. Durch kluge Käufe, geschickte Wetten und ein bisschen Glück wird derjenige Spielsieger werden, der das meiste Geld hat!

SPIELAUFBAU

Die Hindernismarker (je 2 x , , , plus 3 x) werden auf den Spielplan auf den mit „Race Handicap tokens“ bezeichneten Platz gelegt.

Die 11 grünen Rennkarten werden gemischt, dann werden zwei davon verdeckt und aufeinander neben den Spielplan gelegt, die übrigen kommen zurück in die Schachtel. Ebenso wird mit den 12 lilafarbenen Rennkarten verfahren. Zwei davon werden verdeckt auf die beiden grünen Rennkarten gelegt. Das sind dann die 4 Rennen für dieses Spiel.

Jeder Spieler nimmt einen Satz mit 5 Wettmarkern, einen Spielermarker und einen Wertungsmarker, alle von gleicher Farbe. Seinen Spielermarker legt jeder Spieler vor sich ab, um seine Spielerfarbe anzuzeigen. Alle Spieler setzen ihren Wertungsmarker auf Feld „50“ der Wertungsleiste (siehe). Jedes Feld der Wertungsleiste bedeutet 1.000 \$, also beginnt jeder Spieler mit 50.000 \$.



Als Nächstes müssen die Spieler Pferde „ziehen“, um ihre Rennställe aufzubauen. Bei 2 oder 3 Spielern werden für das gesamte Spiel nur die blauen Anteilskarten gebraucht. Bei 4, 5, oder 6 Spielern kommen beim zweiten Mal auch die roten Anteilskarten hinzu.

Die 22 blauen Anteilskarten werden gemischt und gemäß der Spieleranzahl verdeckt an jeden Spieler ausgeteilt. Übrig gebliebene Karten werden beiseite gelegt.

SPIELERANZAHL	4, 5 oder 6	3	2
Ausgeteilte blaue Karten pro Spieler	Gleiche Anzahl wie Spieler	5	5, aber siehe Regel für 2 Spieler.

1. Jeder Spieler sieht sich seine Karten an, wählt eine die er behalten will und legt sie verdeckt vor sich ab.
2. Alle Spieler geben ihre übrigen Karten an ihren linken Nachbarn weiter. Jeder erhält also neue Karten von seinem rechten Nachbarn.

- Dieser Vorgang der Kartenwahl wird wiederholt, bis keine Karten mehr weitergereicht werden können.
- Alle Spieler decken ihre gewählten Karten auf und berechnen den Gesamtwert ihrer Anteile.
- Jeder Spieler zahlt diesen Wert, indem er seinen Wertungsmarker entsprechend rückwärts versetzt (siehe **B**).

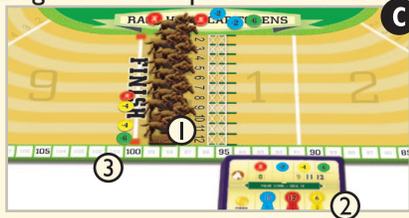
Nachdem jeder Spieler auf diese Weise seinen Rennstall zusammengestellt hat, beginnt das erste Rennen.



DIE RENNEN

RENNVORBEREITUNG:

- Die Pferde werden auf das Startfeld ihrer entsprechenden Bahn gestellt, wobei sie in Richtung des Feldes Nr. 1 schauen. (Siehe **C**)
- Die oberste Rennkarte wird aufgedeckt, um die Handicaps und das Preisgeld für das Rennen anzuzeigen.
- Die auf der Karte angezeigten Handicapmarker werden auf die Bahn jedes Pferdes gelegt, und zwar hinter die jeweilige Startposition.



WETTEN:

Die Spieler wetten, indem sie ihre Wettmarker verdeckt auf die Wetttafel setzen; ein Einsatz auf der ersten Reihe (WIN) heißt, auf Sieg zu setzen, in der zweiten Reihe (PLACE) auf den 2. Platz und in der dritten Reihe (SHOW) auf den 3. Platz. Der Marker wird immer unterhalb des entsprechenden Pferdes gesetzt (siehe **D**). Jedes Feld zeigt die Auszahlung für diese Wette an. Die Auszahlung wird mit der Zahl des Wettmarkers, jeweils ein Vielfaches von 1000 \$, multipliziert. Eine erfolgreiche Wette mit **3** auf Pferd II als Sieger bringt also 30.000 \$, während der 3. Platz mit **1** für Pferd 7 gewettet nur 2.000 \$ zahlt.

- Der/die Spieler mit dem meisten Geld auf der Wertungsleiste wettet/wetten zuerst, indem er/sie jeweils alle fünf eigenen Wettmarker setzt/setzen - jeweils nur einen eigenen Marker pro Wettfeld.
- Die anderen Spieler folgen in absteigender Reihenfolge gemäß Wertungsleiste (bei Gleichstand alphabetisch nach Farbe). Auf jedes Wettfeld können mehrere Wettmarker verschiedener Spieler gesetzt werden. Ein Spieler kann jeweils maximal so viele Marker auf jedes Wettfeld setzen, wie es seiner Position auf der Wertungsleiste entspricht. Ein Spieler auf der zweiten Position darf also zwei Wettmarker pro Wettfeld setzen, ein Spieler auf der



dritten Position bis zu drei pro Wettfeld usw.

Hinweis: Jeder Spieler kann auch eher wetten, als es seiner Position entspricht, falls er möchte. So kann z. B. der Spieler auf der 3. Position zusammen mit dem ersten oder zweiten Spieler wetten oder sogar noch vor ihnen.

DAS RENNEN

Nachdem alle Wetten gesetzt sind, beginnt das Rennen. Die Bahn besteht aus 9 Feldern, also muss jedes Pferd insgesamt 10 Felder laufen, um die Ziellinie zu überqueren und zu gewinnen. Die Spieler würfeln mit beiden Würfeln und addieren die Ergebnisse, um die Nummer des Pferdes zu ermitteln, das bewegt wird.

- Der Spieler mit dem wenigsten Geld ist immer der Startspieler. Bei Gleichstand dafür entscheidet der höchste Würfelwurf.
- Der Startspieler würfelt mit beiden Würfeln. Dann kann er entweder dieses Pferd 2 Felder weit ziehen und die Würfel an seinen linken Nachbarn weiterreichen

ODER

dieses Pferd nur 1 Feld weit ziehen und erneut würfeln. Egal, welches Ergebnis er nun würfelt, zieht dieses Pferd 2 Felder weit.

ACHTUNG! Siehe Ausnahme für Pferde, die das Rennen beendet haben, auf Seite 3.

- Der Spielzug dieses Spielers ist nun beendet und er gibt die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter.
- Ein Spieler darf die Würfel nie öfter als höchstens zwei Mal werfen.

Wichtig! Handicapmarker beeinflussen immer die erste Bewegung eines Pferdes. Ein Mal benutzt, werden sie zum Vorrat zurückgelegt.

- Pferde mit einem (+) Handicapmarker hinter ihrem Startfeld verlängern ihre erste Bewegung um entsprechend viele Felder.
- Falls ein Pferd einen **X** Handicapmarker hat, entfällt dadurch seine Bewegung (1 oder 2 Felder), wenn die Nummer dieses Pferdes erstmals gewürfelt wird. Der Marker wird danach zum Vorrat zurückgelegt. Ab jetzt

bewegt sich das Pferd wie üblich, wenn seine Nummer gewürfelt wird. (Falls dieses der erste Würfelwurf war, kann er wiederholt werden).

Beispiel:

Pferd Nr. 7 hat einen **X** Marker und Pferd Nr. 4 hat

+4. Jon würfelt eine 7, entfernt den **X** Marker hinter dem Pferd und bewegt Pferd Nr. 7 nicht. Er würfelt erneut, dieses Mal eine 4. Pferd Nr. 4 zieht 6 Felder weit (2 + 4) und der **+4** Marker wird entfernt. Sein Spielzug ist beendet und er gibt die Würfel nach links zu Anna weiter.

WIN, PLACE & SHOW

WIN, PLACE and SHOW:

Das erste Pferd, welches die Ziellinie überschreitet, wird auf der Wetttafel in der Reihe WIN auf das Feld unter seiner Nr. gesetzt. Der zweite Zieleinläufer wird auf das Feld unter seiner Nr. in der Reihe PLACE gesetzt und schließlich der dritte auf das Feld unter seiner Nr. in der Reihe SHOW (siehe **E**).



WICHTIG! Nachdem ein Pferd das Rennen beendet hat, zählt es einerseits als ganz normaler Wurf, wenn seine Nummer gewürfelt wird, hat aber andererseits eine bestimmte Bewegung zur Folge. Der Spieler wählt eines der Pferde auf dem letzten Platz der Rennbahn und zieht es 1 bis 3 Felder vorwärts. Die genaue Anzahl der Felder hängt von der Würfel Differenz laut folgender Tabelle ab:

WÜRFELDIFFERENZ	ANZAHL DER BEWEGUNGSFELDER
0 oder 1	1
2	2
3+	3

Beispiel:

Pferd Nr. 8 gewinnt das Rennen. Jon macht seinen Spielzug und würfelt 6 und 2. Pferd Nr. 8 hat das Rennen aber bereits beendet und die Würfel Differenz beträgt 4, also muss Jon eins der Pferde auf dem letzten Platz 3 Felder vorwärts ziehen. Er würfelt erneut, dieses Mal 2 und 4, und zieht Pferd Nr. 6 2 Felder weiter. Als nächste würfelt Anna 5 und 3 und zieht eins der Pferde auf dem letzten Platz 2 Felder vorwärts, dann würfelt sie erneut. Anna würfelt 4 und 4 und zieht eins der Pferde auf dem letzten Platz 1 Feld vorwärts, damit ist ihr Spielzug beendet. Frank würfelt auch 5 und 3 und zieht eins der Pferde auf dem letzten Platz 2 Felder vorwärts. Er verzichtet auf seine Wurfwiederholung und beendet seinen Spielzug.

AUSZAHLUNGEN:

Sobald drei Pferde das Rennen beendet haben, ist das Rennen zu Ende. Alle nicht erfolgreichen Wettemarker werden entfernt und die Siegerpferde werden in die äußerste linke Spalte versetzt (siehe **F**). Die Preisgelder für Win, Place & Show werden nun gemäß der Rennkarte an alle Anteilseigner der drei siegreichen Pferde ausgezahlt. Jedes Preisgeld wird durch die Anzahl der gesamten im Spiel befindlichen entsprechenden Anteile geteilt.

- Falls nur ein einziger Spieler Anteile an dem Pferd besitzt, erhält er das gesamte Preisgeld.
- Falls 2 Spieler jeweils einen Anteil besitzen, erhalten beide die Hälfte des Preisgeldes.
- Falls ein Spieler zwei Anteile hält und ein anderer einen Anteil, erhält der Spieler mit zwei Anteilen 2/3 des Preisgeldes und der andere 1/3.
- Falls 3 Spieler jeweils einen Anteil besitzen, erhalten alle 1/3 des Preisgeldes.

Anschließend werden die erfolgreichen Wetten ausgezahlt. Die Zahl auf dem Wettfeld einer erfolgreichen Wette wird mit der Zahl der/des darauf liegenden Wettemarker/s multipliziert (in 1.000 \$). Es werden nur die Wettemarker ausgezahlt, die auf oder unterhalb der Platzierung des jeweiligen Pferdes liegen. Ein siegreiches Pferd (1. Platz **W**) zahlt also für alle WIN, PLACE und SHOW Wetten darauf. Das zweitplatzierte Pferd (2. Platz **P**) zahlt für Wetten auf PLACE und SHOW und das drittplatzierte Pferd (3. Platz **S**) zahlt nur für Wetten auf SHOW.

HINWEIS: Bei jeder Auszahlung wird der Marker des Spielers auf der Wertungsleiste entsprechend vorgezogen.

	PFERD	Preisgeldauszahlungen			WETTAUSZAHLUNGEN
		W = 18	P = 12	S = 6	
WIN	8	Gelb = 9.000 \$ Grün = 9.000 \$	Keine erfolgreichen Wetten = keine Auszahlung		
PLACE	11	Rot = 12.000 \$	Gelb: 2 x 8.000 \$ = 16.000 \$ Blau: 1 x 8.000 \$ = 8.000 \$ Rot: 1 x 6.000 \$ = 6.000 \$		
SHOW	9	Gelb = 3.000 \$ Rot = 3.000 \$	Blau: 2 x 3.000 \$ = 6.000 \$		

ZWEITES KAUFEN

Nach dem ersten Rennen haben alle Spieler die Möglichkeit, bis zu zwei weitere Besitzanteile von Rennpferden zu kaufen.

SPIELERANZAHL	2 oder 3	4, 5 oder 6
BENUTZTE KARTEN	restliche blaue Karten	restliche blaue Karten & rote Karten

Es werden genau so viele Karten aufgedeckt, wie Spieler teilnehmen; die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel daneben gelegt (See **G**).

In aufsteigender Reihenfolge gemäß Wertungsleiste kann jeder Spieler

- eine offene Anteilskarte kaufen,
- oder die oberste verdeckte Anteilskarte vom Stapel kaufen (falls noch vorhanden), für 3.000\$ plus Anteilkosten der aufgedeckten Karte,
- oder passen.

Die Spieler müssen darauf achten, ihren Wertungsmarker sofort zu verschieben, wenn sie eine Karte kaufen.

Nachdem jeder Spieler eine Karte gekauft oder gepasst hat, wird die Anzahl offener Karten vom Stapel wieder auf die Spieleranzahl aufgefüllt. Erneut haben alle Spieler in aufsteigender Reihenfolge gemäß Wertungsleiste Gelegenheit zu kaufen oder zu passen. Anschließend werden alle noch übrigen Karten aus dem Spiel entfernt und das Spiel wird mit den nächsten drei Rennen fortgesetzt.



Grün als Letzter kauft die 5 für 8.000 \$, Zweitletzter Blau kauft die 10 für 6.000 \$. Der Zweitbeste Gelb erwirbt die 7 für 10.000 \$ und schließlich kauft Rot als Erster auf der Wertungsleiste die oberste verdeckte Karte vom Stapel für ihren Wert plus 3.000 \$. Die drei leeren Plätze werden aufgefüllt, dann wird dieser Vorgang einmal wiederholt.

SPIELLENDE

Nach dem vierten Rennen ist das Spiel beendet. Der Spieler mit dem meisten Geld gemäß Wertungsleiste ist der Spielsieger! Bei Gleichstand für den Spielsieg gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, dessen Anteilskarten den insgesamt größten Wert haben. Falls das den Gleichstand nicht löst, gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der die meisten Anteile der Pferde mit den geringsten Chancen besitzt (2, 3, 11, 12), dann der mit den meisten Anteilen der Pferde mit mittleren Chancen (10, 9, 5, 4), schließlich derjenige mit den meisten Anteilen der favorisierten Pferde (6, 7, 8). Sollte auch dann noch kein Sieger feststehen, genießen die dafür qualifizierten Spieler den Sieg gemeinsam!

REGEL FÜR ZWEI

Während der anfänglichen Kartenverteilung erhalten beide Spieler 5 Karten, außerdem werden 5 Karten an einen dritten „Geisterspieler“ ausgeteilt, der zwischen den beiden Spielern sitzt. Beide Spieler und der Geisterspieler stellen ihre Auswahl von insgesamt 5 Handkarten wie üblich zusammen, dabei wird von den Karten des Geisterspielers jedes Mal eine zufällig ausgewählte Karte entfernt, bevor die Karten weiter gereicht werden. Diese entfernten Karten kommen zu den übrigbleibenden blauen Anteilskarten. Das geht so lange, bis jeder Spieler 5 Anteilskarten hat.

CREDITS

SPIELAUTOR: Frank DiLorenzo

GRAFISCHE GESTALTUNG: Jenn Vargas

FOTOGRAFIE: Stephanie Van Minos

BEARBEITUNG: Matt DiLorenzo, Russell Grieshop

DEUTSCHE REGEL: Ferdinand Köther

LAYOUT DEUTSCHE REGEL: Gerhard Göldenitz

BESONDERER DANK AN: Tampa Bay Downs, Stacey Merrill, Jon Pessano, Aaron Medvick, Carolina Medvick, Adam Singleton, Anna Nogales, Ward Batty, Tom Lehmann & Matt DiLorenzo

WIDMUNG: Im Gedenken an meinen Onkel Frank, der mir die Möglichkeit gab, meine Leidenschaft umzusetzen. Danke, Onkel Frank, deine freundliche Art wird nie vergessen werden; dieses Spiel ist für dich.

Homestretch@RnRGames.com

Besucht unsere Webseite um Geräusche vom Rennplatz herunterzuladen!

www.RnRGames.com

©2012 R&R Games Inc., Alle Rechte vorbehalten.

