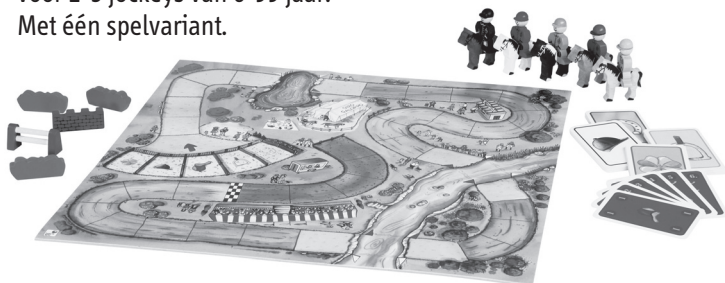


Giro Galoppo

Op de paarden! Klaar! Af!
Een dekselse paardenrace
voor 2-5 jockeys van 6-99 jaar.
Met één spelvariant.



Waar draait het om?

Hèt paardenevenement van het seizoen, de **Giro Galoppo**, staat voor de deur! Vijf kansrijke ruiters staan met hun renpaarden aan de start; allemaal topkandidaten voor de overwinning. De zware hindernisrace loopt door de velden en gaat overal dwars doorheen. De spanning neemt toe als de spelers zet na zet hun racekaarten uitspelen en hun paarden nu weer eens wat meer en dan weer wat minder de sporen geven en handig over de hindernissen laten gaan.

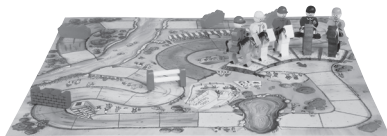
Wie zijn racekaarten uiteindelijk tactisch op een handige manier heeft uitgespeeld en met een flinke portie geluk heeft ingezet, ligt aan het eind voorop en wint de race.

Auteur: Jürgen P.K. Grunau
Illustratie: Barbara Kinzebach
Inhoud: 1 speelbord, 30 racekaarten,
5 ruiters, 5 paarden,
5 hindernissen, spelregels

Vorbereiding

1. Speelbord

Het speelbord wordt goed bereikbaar voor iedere speler midden op tafel gelegd. Iedere speler kiest een ruiter en een paard uit. Geef het paard een fraaie naam, zodat iedereen weet welke paarden meedoen aan de race.



2. Racekaarten

Iedere speler krijgt een setje met zes racekaarten in de kleur van zijn ruiter, met de waarden 1 t/m 6. Houd deze kaarten in je handen geheim voor de anderen.

3. Paard & ruiter

Zet de ruiter in het zadel van jullie paard en zet het paard in het gedeelte van de startbox dat hetzelfde symbool heeft als het symbool op de racekaart.



4. Hindernissen

Op het parcours liggen al drie natuurlijke hindernissen: twee velden met een rivier en één met veen. Nu moeten er nog vijf extra hindernissen op het parcours opgesteld worden en hiervoor gelden de volgende regels:

- de jongste speler stelt de eerste hindernis op, daarna gaat het om beurten verder met de wijzers van de klok mee
- hindernissen mogen uitsluitend op bruine zandvelden staan
- tussen twee hindernissen moet een veld vrij blijven
- op ieder veld mag slechts één hindernis staan
- er moeten minstens twee hindernissen tussen het veld met de laatste natuurlijke hindernis en de finishlijn staan



Doel van het spel

Het is het doel van het spel de **Giro Galoppo** te winnen. Wie met zijn paard als eerste en snelste de finish passeert, is de glorieuze winnaar van het spel.

Spelverloop

1. Racekaarten uitspelen

Kies één van de racekaarten en leg deze omgedraaid vóór je neer. Draai vervolgens allemaal tegelijk deze omgedraaide kaarten om.

2. Paarden bewegen

De speler die het **laagste getal heeft opgespeeld**, gaat het **eerst** op pad, en de speler die het hoogste getal heeft opgespeeld, begint als laatste. Als twee of meer spelers kaarten met **hetzelfde getal** hebben omgedraaid, gaat diegene wiens paard het **verst achter** ligt, het eerst op pad.

Let op: als aan het **begin van het spel** verschillende spelers dezelfde getallen omdraaien, dan gaan de spelers naar leeftijd op pad – de **oudste speler** mag beginnen.

Regels voor het zetten.

Voor het bewegen van het paard gelden de volgende regels:

- Er mag altijd slechts één paard op een veld staan.
- Het opgespeelde getal van de kaart moet volledig „uitgereden“ worden, je mag dus geen punten laten wegvallen.

Als b.v. een speler de kaart met het getal „4“ uitspeelt, dan moet het paard ook vier velden op het speelbord worden verzet.

- Er moet over bezette velden (hinderisvelden en velden met een paard) heen worden gesprongen, de bezette velden worden hierbij meegeteld.
- Als een paard aan het eind van een zet op een bezet veld belandt, dan wordt het daar staande paard teruggezet naar het **dichtstbijzijnde vorige vrije veld**, maar niet verder terug dan naar de startbox.
- Als een paard aan het einde van een zet op een veld met een hindernis belandt (ook de beek en het veen zijn velden met hindernissen), blijft het op het veld staan waarop het aan het begin van de zet had gestaan. De speler **moet** deze ronde **overslaan**.
- Het eigen paard mag alleen worden verzet als je aan zet bent volgens de door jou opgespeelde kaart.

3. Kaarten wegleggen

Leg, nadat je aan zet bent geweest, de uitgespeelde kaarten terzijde. Daarna begint de volgende ronde door één van de resterende racekaarten omgedraaid op te spelen.

Als na zes ronden alle kaarten uitgespeeld zijn, krijgt ieder het complete setje kaarten terug in handen.



Tactische instructies

Giro Galoppo is een tactisch spel. Je kunt door je eigen zetten het verloop van het spel beïnvloeden, daarom moet je op het volgende letten:

- het is aan te bevelen om zo mogelijk niet alleen de volgende zet te plannen, maar ook om te kijken waar je bij de daarna met de resterende kaarten terecht kan komen
- denk ook aan mogelijke zetten van de medespelers die je kunt bereiken en eventueel kunt verdringen
- het opstellen van de hindernissen beïnvloedt het spelverloop

Einde van het spel

Het spel eindigt in de ronde waarin één of meer paarden **over de finish gaan**.

Alle spelers spelen in deze ronde nog hun kaarten op en bewegen hun paarden.

Eventuele overtollige punten worden uitgereden op de uitloopvelden (de velden achter de finish). Ook op de uitloopvelden gelden de reeds omschreven regels voor het zetten: als een paard aan het einde van een zet op een bezet veld belandt, moet het daar staande paard terugwijken. Het wijkt terug tot op het vorige vrije veld.

Als alle spelers met hun paarden zijn doorgetrokken, wordt de winnaar vastgesteld. De speler die op de uitloopvelden het verst kon doortrekken met zijn paard heeft gewonnen.



In ons voorbeeld wint het paard nr 1, het paard nr 2 wordt tweede en het paard nr 3 komt op de derde plaats. De beide andere paarden konden de eindstreep niet voorbij en krijgen geen punten.

Variant

Bij de spelvariant wordt de regel voor het bewegen van de paarden veranderd. Als tijdens het spelverloop twee of meer spelers kaarten met **dezelfde waarde** hebben omgedraaid, mag **alleen de speler** doorgaan wiens paard het **verst achter** ligt. De andere speler(s) mogen bij deze variant even niet meedoen.

Neem nu de teugels stevig in de hand en breng je renpaard als overwinnaar over de finish!
Veel succes!