



# TURFMASTER

**Danske Regler**  
Oversat af René Christensen

# TurfMaster

## Indhold:

- 1 spilleplade
- 8 heste med ryttere
- 16 terninger (2 x 8 farver)
- 8 sæt spillekort (32 kort i hvert sæt plus ekstra kort)
- 6 hække til steeplechase versionen

Kort	Værdi
1 joker	12 point
1 joker	11 point
1 joker	10 point
1 joker	9 point
2 kort	12 point
2 kort	11 point
4 kort	10 point
4 kort	9 point
5 kort	8 point
5 kort	7 point
2 kort	6 point
2 kort	4 point
2 kort	3 point
+ 1 kort	Handicap regler



(TurfMaster deluxe udgaven)

<b>Indhold</b>	<b>2</b>
Om spillet - The Turf Event for 2-8 spillere	3
<b>Klargøring</b>	
Fordeling af heste, kort og terninger	3
<b>Spillets principper</b>	
Runde med kort	4
Runde med terninger	4
Blokerede felter	4
Skifte bane	5
<b>Handicap</b>	
Handicap under en runde med kort	5
Handicap under en runde med terninger	5
Rækkefølge i forhold til handicap	6
Undgå handicap ved at spille et Joker kort	6
<b>Afvikling af et spil</b>	
Tildeling af startpositioner	7
Bland og fordel kortene	7
Bestem hvilken spiller der har første runde med terninger	7
Start et spil - Første runde med kort	
Første runde med terninger	7
Bonus kort reglen	8
Afslut et spil	8
Point	8
Tildeling af startpositioner i 2. og 3. løb	8
Fordeling af kort til det 2. og 3. løb	8
<b>Steeplechase (For rutineret spillere)</b>	<b>9</b>
<b>Taktik</b>	<b>10</b>

# TurfMaster

## Om spillet - The Turf Event for 2 - 8 spillere

Lige som på en rigtig væddeløbsbane er det meget usandsynligt at en hest kan lægge sig i spidsen i starten af løbet og bevare føringen helt til mål. At skifte positioner, at bruge taktik, at holde øje med sine modstandere – det er, hvad TurfMaster går ud på!

Du kan ikke vinde under løbet, kun ved at krydse målstregen, kan man afgøre, hvem der vinder eller taber. Når hestene går igennem det sidste sving og ind på opløbsstrækningen, gælder det om at finde den bedste position inden det sidste træk.

Af alle sporerne på banerne er indersporet det korteste. Hvert spor som ligger på ydersiden, har et felt mere i hvert sving. Det er derfor op til spillerne om de vil risikere en længere vej igennem et sving eller om de vil holde inder sporet – lige som i et rigtig hestevæddeløb.



## Klargøring

### Fordeling af heste, kort og terninger

Først skal heste, kort og terninger fordeles i samme farve til hver spiller. Der skal være minimum 4 heste i et løb. Det betyder følgende:

2 spillere	får hver 2, 3 eller 4 heste
3 spillere	får hver 2 heste
4 spillere	får hver 1 eller 2 heste
5-8 spillere	får hver 1 hest

Spillerne beholder den samme hest i alle tre løb. Heste som ikke er fordelt, lægges tilbage i æsken sammen med tilsvarende kort og terninger. Et sæt terninger er nok til hver spiller, selvom en spiller skulle have mere end én hest.

Nu har hver spiller det nødvendige udstyr at praktisere spillet før den officielle start af spillet.



# TurfMaster

---

## Spilletets principper

En spilleaften består af tre væddeløb.

Hestene bevæges skiftevis ved hjælp af kort og terninger.

Under en runde med kort, vælger spillerne hver især den individuelle hastighed for sin(e) hest(e).

Under en runde med terninger, er det terningerne der bestemmer hastigheden.

### Runde med kort

Ethvert løb starter altid med en runde med kort.

Under en runde med kort spilles ét kort for hver enkelt hest som spilleren kontrollerer.

Runden starter altid med den førende hest i løbet, dernæst nr. 2 i løbet osv. Det betyder at sekvensen af spillede kort afhænger af rækkefølgen af hestene på banen og kan derfor variere runde for runde.

Hvis to eller flere heste er på linje, er det altid den hest som er inderst, som bevæges før de heste som er på ydersiden. Antallet af felter som den enkelte hest skal bevæges, bestemmes af tallet på det kort som er spillet.

### Runde med terninger

En runde med terninger efterfølger altid en runde med kort.

**Kun én spiller kaster sine terninger til enhver tid.** Terningerne lægges på midten af spillepladen indtil den efterfølgende runde med kort er afviklet. Så kan man altid huske hvilken spiller der kastede sine terninger.

Spillerens terningekast bestemmer hastigheden for **alle** hestene i løbet under runden med terninger. Spilleren som kastede terninger vælger om hastigheden for alle hestene skal være summen af begge terninger eller blot en af de to terninger. Når spilleren har taget sin beslutning, er dette **gældende for alle hestene** i løbet.

Hestene bevæges efter rækkefølgen på banen.

### Blokerede felter

Der kan til enhver tid kun være en hest i et felt.

Men en hest blokerer også feltet lige foran og lige bagved hesten. Disse felter kan **ikke** benyttes af andre heste, når de bevæges.



Feltet lige foran og bagved en hest er blokeret og kan ikke benyttes af andre heste, når disse bevæges.

# TurfMaster

---

## Skifte bane

Spillerne kan ikke skifte bane med sin hest som de har lyst til.

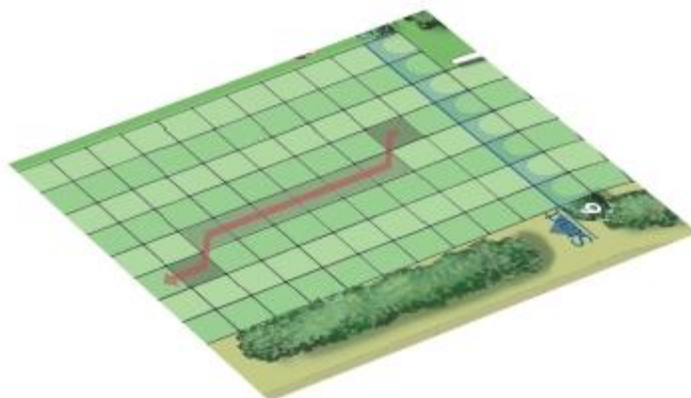
For hver bevægelse (enten under en runde med kort eller under en runde med terninger) kan en hest kun skifte bane diagonal som sin første bevægelse. Derefter **skal** hesten flyttes lige ud i de næste fem felter.

I tilfælde af at hesten skal bevæges mere end 6 felter, må der skiftes diagonal igen til en anden bane i det 7. felt eller senere.

Det betyder at hvis en hest bevæges 6 felter eller mindre, kan den kun skifte bane diagonal én gang i det første felt.

Hvis en hest bevæges mere end 6 felter, må den skifte bane diagonalt maksimalt to gange – én gang i det første felt og én gang til efter det 6. felt. Det koster ikke ekstra bevægelses point at skifte bane diagonalt.

En spiller skal altid bevæge sin hest det maksimale antal felter som er muligt i forhold til det kort eller terning(er) der er spillet, også selvom det betyder at hesten evt. skal flyttes udad. Men hvis det ikke er muligt at bevæge en hest det maksimale antal felter, skal den flyttes så langt som muligt. Resten af bevægelsespointene er dermed tabt.



## Handicap

Når der startes en runde med kort eller en runde med terninger, afgør hestenes positioner på banen, hvilke heste der tildes et handicap som kun gælder i denne runde.

Der tildes et handicap til følgende tre heste:

Hesten på 1. pladsen



handicap 9, som betyder at hesten må **max bevæges 8 felter**

Hesten på 2. pladsen



handicap 10, som betyder at hesten må **max bevæges 9 felter**

Hesten på 3. pladsen



handicap 11, som betyder at hesten må **max bevæges 10 felter**

## Handicap under en runde med kort

Et handicap under en runde med kort betyder at heste som befinder sig på de tre første positioner, kun kan bevæges ved at spille et kort som ikke overskrider max bevægelse. Hvis en spiller kommer til at spille et kort som overskrider den maksimale tilladte bevægelse (enten ved en fejl eller pga. en taktisk grund), **kan hesten ikke bevæges!** Kortet er spildt og turen går videre til den næste spiller.

## Handicap under en runde med terninger

Under en runde med terninger, kommer de tildelte handicap kun i betragtning, hvis spilleren som kastede sine terninger, vælger at alle heste skal bevæges efter summen af begge terninger og hvis summen overskrider handicappet for den enkelte hest. I et sådan tilfælde kan heste med et tildelt handicap, kun bevæges efter summen fra en af de to terninger, mens resten af hestene bevæges efter summen af begge terninger.

*Eksempel:*

$6 + 4 = 10$

Hvis en hest har Handicap 10, kan den dermed kun bevæges 6 eller 4 felter.

# TurfMaster

---

## Rækkefølge i forhold til Handicap

Alle heste som er på linje, har samme rækkefølge i forhold til handicap.

For eksempel hvis to heste er på linje og to efterfølgende heste også er på linje, får de to første heste tildelt handicap 9 og de to næste heste får tildelt handicap 11.

Alle heste som kommer efter disse fire heste, får dermed ikke tildelt et handicap.

Handicap tildeles altid før en runde - enten med kort eller terninger og derfor kan handicappet ændres mellem disse to runder.



Her er de fire forreste heste på linje og alle har fået tildelt handicap 9.  
(Den gule brik er hjemmelavet og følger ikke med spillet)

## Undgå handicap ved at spille et Joker kort

Hvert sæt af kort indeholder 4 Joker kort med en værdi på hhv. 9, 10, 11 og 12.

Disse Joker kort kan spilles til enhver tid, for at undgå et handicap. Derfor kan en spiller ved at spille et Joker kort med værdien 12, bevæge sin hest 12 felter, selvom hesten fører løbet og har handicap 9.

Disse Joker kort er derfor vigtige og bør gemmes så længe som muligt til f.eks. opløbet.

# TurfMaster

---

## Afvikling af et spil

### Tildeling af startpositioner

Startpositionerne tildeles ved at spillerne kaster en terning hver for hver hest de har med i løbet. Den spiller som slår højest, får tildelt inderbanen, næsthøjest får næste bane osv.

### Bland og tildel kortene

Hver spiller giver sit sæt af kort til spilleren til højre som blander kortene og giver de 10 øverste kort tilbage til spilleren.

De resterende kort lægges i boksen til senere brug i de to næste løb.

Spilleren må godt kigge på sine 10 kort.

Har en spiller mere end en hest med i løbet, skal der blandes flere sæt kort og gives 10 kort per hest.

### Bestem hvilken spiller der har den første runde med terninger

Når alle kort er delt ud til spillerne, kan det første løb starte med en runde med kort.

Men hvem skal kaste de første terninger for at bestemme hastigheden som hestene skal bevæges i den første runde med terninger? Dette skal afgøres før det første kort spilles.

Spillerne kaster igen en terning hver og den spiller som slår højest, bliver den første spiller som skal kaste to terninger i den første runde med terninger. Herefter går turen til spilleren til venstre osv.

### Start et spil – Første runde med kort

Den spiller som har sin hest på den inderste bane, spiller først et kort og bevæger sin hest frem ad det antal felter som svarer til værdien af kortet. Derefter er det spilleren med den næste hest som spiller et kort osv.

Husk at ved starten af et løb, er alle hestene på lige linje og **alle heste har derfor fået tildelt handicap 9**, hvilket betyder at de maksimalt må bevæges 8 felter. Hvis en spiller spiller et kort med en højere værdi end 8, **kan hesten ikke bevæges!** Kortet er spildt og turen går videre til den næste hest i linjen. Dette kan kun omgås ved at spille et Joker kort.

Når alle spillerne har spillet et kort til hver af deres heste, afvikles en runde med terninger.



### Første runde med terninger

Efter en runde med kort spilles der altid en runde med terninger. Den spiller hvis tur det er til at kaste terninger, kaster sine to terninger og vælger om alle hestene nu skal flyttes svarende til summen af begge terninger eller kun en terning af de to terninger. Hestene flyttes i rækkefølge efter deres placeringer på banen.

Herefter spilles der igen en runde med kort, terninger, kort, terninger osv. indtil en eller flere heste har passeret mållinjen.

# TurfMaster

## Bonus kort reglen

Hvert sæt kort indeholder 32 kort.

Men hver spiller har kun brug for 30 kort i alt (3 løb x 10 kort) for at afvikle en spilleaften. Så hver spiller har altid to overskydende kort. Disse to overskydende kort kaldes for Bonus kort og de kan spilles til enhver tid i et løb. Men for at gøre dette, skal en spiller tage begge Bonus kort. Dette gøres ved at man spørger den spiller som blandede ens kort, om at give de to øverste kort til spilleren. De resterende kort bliver ikke blandet igen.

Hvis en spiller ikke benytter sine to Bonus kort i et af de to første løb, har han 12 kort til det tredje og sidste løb!

## Afslut et løb

Når en hest krydser målstregen, skal runden spilles færdig, så alle spillerne får lov at bevæge deres hest(e). Det kan betyde at den hest som krydsede målstregen først, stadigvæk kan risikere at blive overhalet af en eller flere heste. Positionerne på hestene, når hele runden er spillet færdig, er resultatet af løbet.

Er to eller flere heste på linje, tæller inderbanen som bedst placeret osv.

Heste som har krydset målstregen, fjernes og placeres på præmiefelterne midt på spillepladen, når en runde er afsluttet. Hvis der er heste som endnu ikke er kommet i mål, kan man vælge at der spilles videre, indtil alle heste er i mål eller vælge at man stopper løbet, når alle har fået deres tur.



Den gule hest er som den eneste hest, kommet i mål og placeres på præmiefeltet.

## Point

Der er kun point til de fire første heste i mål og de får tildelt følgende point:

1.pladsen → 50 point

2.pladsen → 30 point

3.pladsen → 20 point

4.pladsen → 10 point

Vinderen af spillet er den spiller som har opnået flest point, når hele spilleaftenen er slut. Hvis der er pointlighed, er det bedste placering som prioriteres.

## Tildeling af startpositioner i 2. og 3. løb

I begge tilfælde tildes startpositionerne til næste løb efter resultatet af det forrige løb. Dvs. vinderen får tildelt den inderste bane osv.

## Tildeling af kort til 2. og 3. løb

I det næste løb gives der igen 10 kort til spillerne fra deres respektive kortbunker uden at disse bliver blandet. Man kan vælge at beholde de kort som ikke blev brugt i forrige løb, **men kun ved at fravælge samme antal kort** fra de 10 kort spilleren lige har fået udleveret uden at kigge på de nye 10 kort! Kort som overstiger antallet af 10 kort, skal fjernes. De anses for at være brugt og er ude af løbet. Ved slutningen af et løb hvor en spiller har valgt at benytte sine to bonus kort, trækkes to kort fra de resterende kort på hånden af spilleren som blandede kortene ved starten af spillet.

# TurfMaster

## Steeplechase

Steeplechase er en variant for rutineret spillere med en ekstra risiko for at styrte ved en forhindring.

Forhindringerne placeres på de markerede sektioner, men der placeres ikke nogen forhindring ved Start på den ovale bane, indtil alle heste er bevæget.

Forhindring nr. 1 fjernes, når alle heste har passeret den. Hestene skal altså ikke springer over den to gange.

Det koster 4 point at springe over en forhindring – både under en runde med kort og under en runde med terninger.

**En hest må aldrig skifte bane hen over en forhindring!** Derfor kan en forhindring ikke passers diagonal.

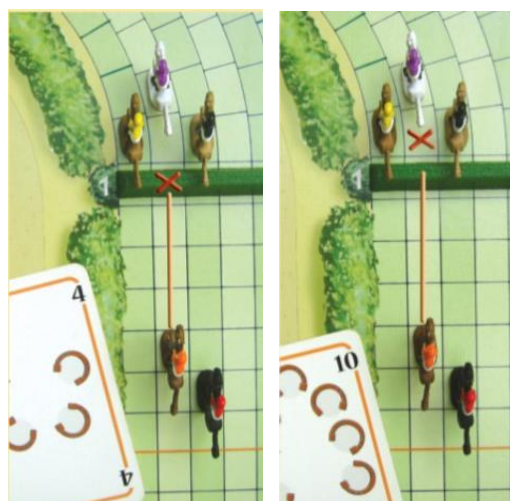
Hvis en hest starter sin bevægelse lige foran en forhindring, kan hesten først skifte bane efter den 7. bevægelse og ikke efter 6. bevægelse.



### Forhindringer under en runde med kort

Hvis en hest lander på en forhindring ved slutningen af sin bevægelse, styrter hesten og er ude af løbet – men ikke for resten af spilleaftenen.

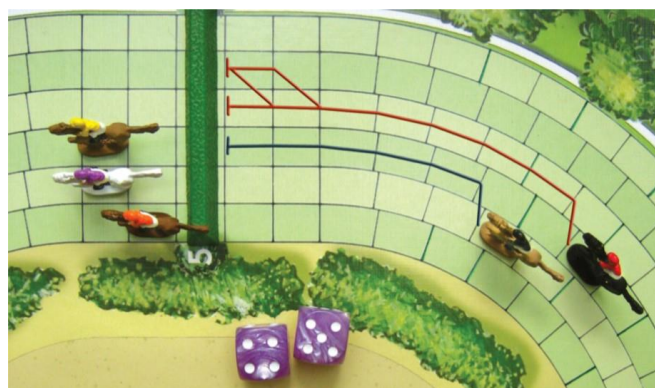
En hest kan også styrte under runden med kort, hvis hesten ikke kan springe over en forhindring, fordi den bevægelse ville ende i et blokeret felt.



### Forhindringer under en runde med terninger

En hest kan **ikke** styrte under en runde med terninger.

Hvis en hests bevægelse ender på en forhindring, placeres hesten der imod lige foran forhindringer under runden med terninger. Heste skal bevæges så mange felter som muligt.



# TurfMaster

---

## Taktik

Nye spillere bør spille på den ovale bane først, da den er nemmere at ride på end den triangel bane. Det anbefales at man afvikler mindst ti løb på den ovale bane før man går videre til den triangel bane.

Jo flere spil man får afviklet, jo mere opdager spillerne at med lidt taktik, kan TurfMaster let blive en endnu større fornøjelse at spille. Men ikke desto mindre er det vigtigt at undgå taktiske fejl, hvis du husker på følgende ting:

- Ved starten af et løb er det godt at finde ud af hvor mange kort der egentlig kræves for at nå i mål i forhold til de kort du har fået tildelt og din hests startposition. I gennemsnit kræves der 8-9 kort for at komme i mål på den ovale bane (afhængig af terningekastene), mens den triangel bane kræver 9-10 kort.
- En spiller med høje kort på hånden bør forsøge at holde sin hest i den bageste halvdel af feltet.
- Heste som starter et løb fra de yderste startpositioner, bør så hurtigt som muligt søge indad mod de inderste baner ved brug af lave kort. Spilleren kan også vælge at lave en forkert start ved at spille en 9'er og dermed bliver hesten stående på startlinjen.
- Vær sikker på at din hest først kommer frem til de tre forreste placeringer, hvis du har kort tilbage på hånden som er mindre end handicapet.
- De lave kort så som 3 og 4 er ikke til meget hjælp i opløbet. Brug derfor disse kort hurtigt i løbet, så din hest falder tilbage og du dermed har mulighed for at indhente det tabte i opløbet
- Hvis det er muligt, så vent med at spille dine Joker kort indtil opløbet og forsøg at placere din hest på en af de tre forreste placeringer forinden.
- Vær opmærksom på hvis tur det er til at kaste terningerne og prøv i runden med kort at placere din hest ved siden af denne spillers hest for at undgå ubehagelige overraskelser.

Desværre er der ingen magisk formel for at vinde TurfMaster. Men det er netop det der gør spillet spændende og afvekslende. Men hvis du husker de ovennævnte ting i løbet af et spil, er du godt på vej. Men du finder helt sikkert din egen måde at spille TurfMaster på hen ad vejen. Vi ønsker dig held og lykke med udfordringerne!