

## SPELVARIANTER

### Variant: Variera hästarnas form

Siffergrupperna är uppdelade i vår, sommar, höst och vinter. Genom att flytta loppens start till ruta 4, 7 och 10, varieras hästarnas form över året.

### Variant: Satsa på vinnare under pågående lopp

En variant är att tippa vinnare under pågående lopp. Du markerar på "din" totalisatorlucka vilken häst du tror ska vinna. Satsningen börjar efter första flyttningsomgången. Efter varje flyttningsomgång får alla spelare, i växlande turordning, satsa på en vinnare.

Placera markern på en färg i "din" totalisatorlucka och lägg pengarna i en gemensam pott. Markernas valör spelar här ingen roll utan tjänar endast som markering eller kvitto för tippad färg.

Hur mycket det kostar att satsa, avgörs av var ledande häst(ar) står. Det blir dyrare ju närmre mål ni kommer. Insatsen avläses på "bandet" vid sidan om banan. 100-200-300-400-500 kronor. (Dubblera om ni vill spela med högre insatser.) Låt banken sätta en grundplåt på 1000 kronor för att stimulera spelet. OBS! Du får inte ändra din insats under pågående lopp men du har möjlighet att satsa ytterligare på samma eller på annan häst.

Ni satsar i turordning så att den som satsade först i en omgång, satsar sist i nästa o.s.v.

Möjligheten att satsa upphör 10 rutor före mål

Efter loppet delas totalisatorns vinster ut. Ensam vinnare tar hela insatssumman, flera vinnare delar insatsen lika mellan sig. Om utdelningen inte går jämnt upp, tillfaller resten banken. Om ingen har rätt vinnare, tillfaller hela insatssumman banken.

### Variant: Dark Horse

Här är ett knep att utöka antalet startande hästar i ett lopp. Låt banken ställa upp med en osåld häst och "hjälpa" banken att flytta den enligt reglerna. Du får tippa denna "Dark Horse" som vanligt på totalisatorn och inkassera ev. vinst. Eventuell prissumma tillfaller banken.

### Variant: Byt ut lopp

På baksidan av Kapplöpningsprogrammet finns ett antal lopp som ni kan variera spelet med.



Speluppfinnning: Jan Jangö

Speldesign: Anders Jeppsson &  
Per Sjöholm, Bildgården

# JÄGERSRO™

-ett galoppspel



*Det är fest. Det skimrar i jockeys färgglada sidendräkter och de välryktade hästarna rör sig graciöst på voltan inför en elegant publik. Novisens blickar flackar i stum beundran från häst till häst medan kännarens ögon värderande följer favoritens rörelser. Tar han segern? Eller kommer en outsider att gå in? Det är spel. Framför totalisatorluckorna ringlar köerna av förväntansfulla människor. En tia nu kan vara ett värdelöst kvitto i vägdammets om en kvart. Men den kan också vara flerdubblad, kanske mångdubblad.*

*Det är sport. Starten har gått. Hästarna spränger fram runt banan. Jockeyerna ger lösa tyglar. Hästarnas huvuden skjuter fram på sträckta halsar. Ryttarna manar på sina djur. Fältet tänjs ut. Nu kommer de upp på upploppet. Jorden sprutar om hovarna. Vem vinner? Favoriten? En outsider?*

*Fest, spel och spänning liksom i verkligheten är det över JÄGERSRO-spelet som kommer att ge er många angenäma kvällar, oavsett om ni någonsin varit på en galopptävling eller inte.*

## Innehåll

Spelplan med totalisator  
Markeringsbord för deltagarnas lån i banken, hästarnas segrar samt flyttningsomgång i pågående lopp  
20 hästar i 5 olika färger  
20 hästkort  
20 galoppkort  
26 chanskort  
6 bolagskort  
2 obligationskort  
5 stjärnjockeykort  
5 försäkringsbevis  
5 kapplöpningsprogram  
20 insatsmarker i 4 valörer (1.000:-, 500:-, 200:- och 100:-)  
Markeringspjäser för markeringsbordet (bryts loss från hästarna)  
Sedlar i olika valörer

## Antal spelare

2-5 personer kan delta i spelet och en sjätte kan medverka som spelledare. Även med färre deltagare är det en fördel om en särskild spelledare utses, som inte tar aktiv del i själva spelet.

## Vad spelet går ut på

I Jägersro skall du köpa hästar och delta med dem i kapplöpningarna. Du kan köpa in dig i de olika företagen för att efter avslutade tävlingar sitta med så stor förmögenhet som möjligt. Du kan också satsa pengar på vinnande häst i totalisatorn.

Du har alltså möjlighet att göra vinster såväl på dina hästar och företag som på totalisatorn.

## Spelförberedelser

Lägg upp spelplanen och placera ut chans- och galoppkortet med baksidan uppåt på platserna på spelplanen. Ställ upp hästarna i volten mellan chans- och galoppkortet. Ordna övriga kort samt pengar överskådligt.

Varje deltagare väljer ut ett stall (lämpligen "Stall A" med tillhörande "totalisatorlucka" för den som sitter närmast "Stall A" på spelplanen o.s.v.).

Plocka ut 2-åringarnas kort bland hästkorten, blanda dem och låt varje deltagare dra ett kort.

Dela ut insatsmarker så att var och en får 4 stycken i samma färg (en i varje valör). Deltagarna förser sig också med var sitt kapplöpningsprogram. Som startkapital får var och en slutligen låna **2.000:-** kronor av banken. Lånen markeras på markeringsbordet, där kolumn A reserveras för deltagaren med stall A o.s.v.

## Inställda och brutna lopp

Lopp inställes om endast en häst startar. Om två hästar startar måste det genomföras även om hästarna har samma ägare.

Lopp bryts och totalisatorinsatserna (men givetvis inte anmälningsavgifterna) återbetalas, om alla hästar utgått innan loppet är slut. Därefter utlyses nästa lopp.

## Specialkort

**Stjärnjockey** kan köpas av vem som helst, men ingen får äga mer än en stjärnjockey. Vilken häst han rider markeras genom att stjärnjockeykortet placeras under hästkortet. Han får naturligtvis inte byta häst under pågående lopp. Har du köpt en stjärnjockey behåller du kortet till spelets slut, om du inte säljer det.

**Försäkringspremie** kan tecknas av vem som helst. Fördelarna framgår av försäkringsbevisen.

Försäkringspremie gäller endast under ett lopp.

**Obligationerna** berättigar till ränta efter varje lopp.

**Affärstransaktioner under pågående lopp** får inte göras annat än på order genom chanskort.

## Lån i banken

Har du inte kontanter så att det räcker att betala dina räntor, har du rätt att ta upp ytterligare lån, dock inte mer än nödvändigt och endast de belopp som anges på markeringsbordet.

**Om pengarna tar slut.** Om du tvingas göra utbetalningar under pågående lopp, men inte har tillräckligt med pengar, får du låna av banken. Du får inte låna större belopp än nödvändigt och endast de belopp som finns angivna på markeringsbordet. Där måste du också markera i din kolumn allt vad du lånar. Det är endast vid dessa "nödlån" som du får låna mer än vad som motsvaras av ett steg på markeringsbordet.

**Har du 100.000:- i lån** är läget allvarligt och du måste sälja för att fullgöra dina förpliktelser enligt reglerna. Klarar du ändå inte upp situationen, måste du göra konkurs och utgå ur spelet.

**Tar bankens pengar** mot förmodan tillfälligt slut, lånar banken från den eller dem som har mest kontanter.

## Spel på totalisatorn

På totalisatorn tippar du vinnare. Placera önskat antal marker på en eller flera färger i "din" totalisatorlucka; A, B, C, D eller E. Betala in motsvarande belopp till banken. Det största sammanlagda belopp som får satsas av varje deltagare är 1.800:-. Om det finns flera hästar i samma färg i loppet, gäller insatsen oavsett vilken av dessa som vinner. Detta gäller även chanskortet Stalltips. Endast vinnande häst ger totalisatorvinst.

Spelvariant: Se i slutet på häftet hur ni kan satsa på vinnare under pågående lopp.

## Före varje lopp:

**Titta efter på hästkortet** vilken färg din häst har och välj ut en plathäst med samma färg. Ställ upp den till start framför banan för respektive årsspår.

**Betala anmälningsavgift** enligt kapplöpningsprogrammet.

**Betala försäkringspremie** om du har råd och lust. Det är helt frivilligt (se närmare nedan under Specialkort s 7).

**Spela på totalisatorn** genom att placera önskat antal marker på en eller flera färger i "din" totalisatorlucka.

## Starten går!

Markera detta med en pjäs i hål nr 1 på markeringsbordet (flyttningomgång i pågående lopp). Hästarna flyttas fram lika många steg som anges i motsvarande ruta på hästkorten. Stall A börjar att flytta. Därefter flyttar den som sitter närmast till vänster o.s.v. medsols tills alla flyttat.

**Andra omgången** markeras härefter på markeringsbordet och var och en flyttar fram sin häst det stegantal som anges i motsvarande ruta på hästkortet.

## Loppet fortsätter

Det finns angivet 12 omgångar på markeringsbordet och hästkorten, vilket som regel räcker för att någon skall fullborda ett lopp. Om inte, görs den 13:e och eventuellt ytterligare flyttomgångar med lika många steg som den 1:a, 2:a, 3:e o.s.v. flyttomgången enligt korten. Markeringen börjar också om på markeringsbordet.

Ta upp Chans- och Galoppkort när du hamnar på någon av rutorna med motsvarande färg. Spara sådana kort som gäller viss tid så länge de är aktuella.

## Målridding

När någon står i begrepp att flytta i mål, d v s stegantalet enligt hästkortet räcker för att passera mållinjen, skall denne **innan flyttning** får se ta upp ett galoppkort och följa dess anvisningar. Det kan alltså komma överraskningar i sista ögonblicket. Så snart en häst gått i mål avbrytes loppet. Hästarnas inbördes ställning i förhållande till mållinjen är den ordning de fått i loppet. Om två hästar ligger jämsides räknas den före, som står i tur att flytta.

## Efter loppet

Banken betalar ut **prissummor** enligt programmet, till hästägarna.

Deltagarna betalar **räntor** till banken på sina lån enligt markeringsbordet.

Vinnarens **seger** markeras på markeringsbordet. Pjäsen skall sitta kvar, om hästen senare säljs.

**Totalisatorvinsten** erhålls genom att varje deltagares eventuella insats multipliceras med oddssiffran. Oddssiffran avläses i banans innerkant mitt för andra hästens ruta. Exempel: När vinnande blå häst går i mål står andra hästen mitt för oddssiffran 4. Alla som har satsat på blå häst får nu utdelning i förhållande till sin insats. Har du satsat 200 kronor på blå häst, inkasserar du  $4 \times 200 = 800$  kronor i totalisatorvinst.

## Aktiviteter mellan loppet

- Hämta eventuella prissummor i banken.
- Hämta eventuell totalisatorvinst (även på Stalltips) i banken i enlighet med insats och odds.
- Hämta eventuell obligationsränta i banken.
- Betala låneräntor till banken eller innehavaren av Privatbanken, om detta bolag inköpts av någon.
- Kontrollera att den häst som vunnit föregående lopp får sin seger markerad på markeringsbordet.
- Gör högst två av följande frivilliga affärstransaktioner:
  - tag ett lån (endast ett steg på markeringsbordet);
  - återbetala på lån (ingen begränsning, flytta upp pinnen på markeringsbordet motsvarande antal steg).
  - gör ett köp (endast ett kort får köpas);
  - gör en försäljning (endast ett kort får säljas);Det på kortet angivna värdet gäller både köp och försäljning. Köp och försäljning sker mellan bank och spelare eller spelare emellan.
- Undantag:** Häst som vunnit har högre pris - kolla antalet segrar på markeringsbordet och sälj efter det högre priset på hästkortet. Den som äger hästagenturen betalar bara hälften av hästens värde.
- Ställ upp hästarna till nästa lopp.
- Betala anmälningsavgifterna.
- Tag försäkring på hästarna, om du önskar.
- Gör insatserna på totalisatorn.

## Nytt lopp

Samla in, blanda och placera ut chans- och galoppkortet på spelplanen. Ställ upp hästarna till start i Lopp 2. Har du mer än en häst, så får du om du vill ställa upp med två hästar.

Den som har Stall B börjar.

**Om du har två hästar** med i loppet får du flytta båda enligt hästkorten när du står i tur. Ordningsföljden mellan dina båda hästar är valfri och vilken du väljer kan ha stor betydelse framför mål. Om vilken som helst av era hästar kan gå i mål kan ditt val påverka oddset!

## Vem vinner?

**Vinnare** är den som efter lopp 10 har största förmögenheten i hästar (uppvärderade efter antalet segrar), bolag, obligationer och pengar. Ingenting hindrar naturligtvis att ni förkortar speltiden genom att stryka vissa lopp eller sluta spelet efter ett mindre antal lopp. Strykning av några lopp är därvid att föredra, då det ger möjlighet att bibehålla de stora, utslagsgivande loppen. Lämpliga lopp att stryka - ett eller flera - är 3, 4, 5, 7 och 9. Överenskommelse om förkortning av spelet på detta sätt bör givetvis träffas före spelets början.

## ALLMÄNNA ANVISNINGAR

### Kapplöpningsprogrammet

Håll ett öga på det **under pågående lopp**, så att du kan planera dina hästköp med tanke på kommande lopp.

Läs noga igenom det **mellan loppen** på att du är klar över bestämmelserna för nästa lopp (i vissa lopp förekommer tex handikap).

Programmet innehåller också en **minneslista** över vad som skall eller får göras mellan loppen.

Slutligen "annonserar" bolagen på programmet för att du inte skall glömma bort dem. De kan ge bra extrainkomster!

### Hästarnas färger

Det kan mycket väl inträffa att två hästar med samma färg men olika ägare startat i samma lopp. Då är de emellertid av olika årsklass och går följlaktligen på olika banor, varför någon sammanblandning inte kan ske.

**Hästarnas värde** stiger för varje seger. Se hästkorten och markeringsbordet.

**Högst två hästar** får av samma ägare anmälas till varje lopp. Se till att anmälda hästar uppfyller reglerna för loppet enligt programmet.

## Spelplanen

Siffrorna 2,3,4 och 5 för de olika spåren betyder att 2-åringarna springer i spår 2, 3-åringarna i spår 3 o.s.v.

Siffrorna 20, 10, 5, 4, 3 och 2 vid innerkanten i slutet på banan är oddssiffror och styr totalisatorvinsten.

Vid bokstäverna A, B, C, D och E markerar varje spelare sin insats på totalisatorn.

Siffrorna 100-200-300-400-500 används för en spelvariant där man satsar under pågående lopp (se sid 8).

## Kapplöpningsprogrammet

I kapplöpningsprogrammet ser ni vilka lopp som ni ska tävla i och i vilken ordning. På baksidan av programmet finns ett antal lopp som ni kan variera med.

(På riktiga galopptävlingar tävlar inte 2-åringar mot 3-, 4- och 5-åringar, men i ett spel kan de göra det.)

## Flyttningsregler

Flera hästar får stå på samma ruta.

Hästarnas inbördes ställning i kurvor avgörs genom att man tänker sig ytterbanans rutas främre linje utdragen till innerkanten.

Flytta efter siffrorna på hästkorten. Exempel: Rapid, omgång 1; 5 steg, omgång 2; 2 steg o.s.v.

Spelvariant: se i slutet på häftet hur ni kan variera hästarnas form.

## Chans- och galoppkort

Om chans- eller galoppkort tar slut under pågående lopp samlas de inaktuella korten ihop, blandas och läggs ut på spelplanen igen.

Galoppkort som gäller viss tid för viss häst placeras lämpligen ovanpå hästkortet.

# KAPPLÖPNINGSPROGRAM

Alla anmälningsavgifter gäller per häst

NI VINNER



med en stjärnjockey!  
AB JOCKEYTJÄNST

SÄKRARE FRAMGÅNG

8 av 10 lopp vinnas  
med hästar tränade hos

AB TRÄNARTJÄNST

## En välskött häst har större chans!

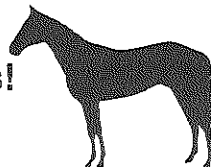


Teckna en försäkring  
för säkerhets skull



AB GALOPPFÖRSÄKRING

De bästa hästarna  
köper  
Ni hos oss!



AB HÄSTAGENTUREN

### MINNESLISTA MELLAN LOPPEN

- Hämta eventuella prissummor i banken.
- Hämta eventuell totalisatorvinst (även på Stalltips) i banken i enlighet med insats och odds.
- Hämta eventuell obligationsränta i banken.
- Betala låneräntor till banken eller innehavaren av Privatbanken, om detta bolag inköpts av någon.
- Kontrollera att den häst som vunnit föregående lopp får sin seger markerad på markeringsbordet.
- Gör högst två av följande frivilliga affärstransaktioner:
  - tag ett lån (endast ett steg på markeringsbordet);
  - gör ett köp (endast ett kort får köpas);
  - gör en försäljning (endast ett kort får säljas);
  - återbetala på lån (ingen begränsning, flytta upp pinnen på markeringsbordet motsvarande antal steg).
- Ställ upp hästarna till nästa lopp.
- Betala anmälningsavgifterna.
- Tag försäkring på hästarna, om Du önskar.
- Gör insatserna på totalisatorn.

**Lopp 1 Maidenlöpning.** Endast för 2-åringar.

Anmälningsavgift: 200:-

Handicap: -

Prissummor: 1) 1.500:- 2) 1.000:- 3) 500:- 4) 300:-.

**Lopp 2 Bronslöpning.** För alla hästar.

Anmälningsavgift: 200:-

Handicap: -

Prissummor: 1) 2.000:- 2) 1.000:- 3) 500:-.

**Lopp 3 Novislöpning 1.** För hästar som ej vunnit.

Anmälningsavgift: 200:-

Handicap: -

Prissummor: 1) 2.500:- 2) 1.500:- 3) 1.000:- 4) 500:-.

**Lopp 4 Silver Handicap.** För 3-åringar och äldre hästar.

Anmälningsavgift: 500:-

Handicap: Endast 3-åringar flyttas i första omgången, övriga står över till andra omgången.

Prissummor: 1) 10.000:- 2) 5.000:- 3) 2.000:- 4) 1.000:-.

**Lopp 5 Novislöpning 2.** För hästar som ej vunnit.

Anmälningsavgift: 200:-

Handicap: -

Prissummor: 1) 3.000:- 2) 2.000:- 3) 1.000:- 4) 800:- 5) 500:- 6) 300:-.

**\*Lopp 6 Classic Test.** Endast för 3-åringar.

Anmälningsavgift: 1.000:-

Handicap: -

Prissummor: 1) 25.000:- 2) 10.000:- 3) 5.000:- 4) 2.000:-.

**Lopp 7 Champagnegaloppen.** För alla hästar.

Anmälningsavgift: 1.000:-

Handicap: Hästar som ej vunnit startar 3 steg framför övriga.

Prissummor: 1) 10.000:- 2) 5.000:- 3) 3.000:- 4) 1.500:-.

**\*Lopp 8 Guldlöpning.** Endast för 4-åringar.

Anmälningsavgift: 1.500:-

Handicap: -

Prissummor: 1) 40.000:- 2) 15.000:- 3) 10.000:- 4) 5.000:-.

**Lopp 9 Novislöpning 3.** För hästar som inte vunnit.

Anmälningsavgift: 1.000:-

Handicap: -

Prissummor: 1) 15.000:- 2) 10.000:- 3) 5.000:- 4) 3.000:- 5) 2.000:-.

**\*Lopp 10 Jägersro Cup.** För hästar som vunnit minst en gång.

Anmälningsavgift: 2.000:-

Handicap: -

Prissummor: 1) 100.000:- 2) 25.000:- 3) 10.000:- 4) 5.000:-.

*\*Dessa storlopp kan bytas ut mot storloppen på nästa sida*

## ÖVRIGA LOPP

De riktigt inbitna Jägersro-spelarna – Du blir säkert en av dem – brukar fortsätta spelet där de slutade föregående tävlingsdag. Med samma hästar som de innehade föregående gång och med de vunna segrarna tillgodo.

Ni gör spelet mer omväxlande om ni "växlar årstid". Då kan ni lägga in storlopp som passar till årstiden istället för dem som är markerade i ordinarie programmet. Här kommer sju förslag till andra storlopp, inlagda i tidsföljd så att de kommer i lämplig årstid.

### **Modern Pleasures Trophy.** För alla hästar

Anmälningsavgift: 1.000:-

Handicap: -

Prissummor: 1) 30.000:- 2) 15.000:- 3) 7.000:- 4) 5.000:- 5) 3.000:-.

*Vårloppning, start från ruta 1.*

### **Svenskt Derby.** Endast för 3-åringar.

Anmälningsavgift: 500:-

Handicap: -

Prissummor: 1) 75.000:- 2) 30.000:- 3) 20.000:- 4) 10.000:-.

*Sommarloppning, start från ruta 4.*

### **Ladies Cup.** För 3-åringar och äldre hästar.

Anmälningsavgift: 1.500:-

Handicap: -

Prissummor: 1) 40.000:- 2) 15.000:- 3) 10.000:- 4) 5.000:-.

*Sommarloppning, start från ruta 4.*

### **Jockeyklubbens Jubileumslöppning.** För 3-åriga hästar.

Anmälningsavgift: 3.000:-

Handicap: -

Prissummor: 1) 75.000:- 2) 38.000:- 3) 18.000:- 4) 10.000:-.

*Sommarloppning, start från ruta 4.*

### **Skånska Fältrittklubbens Jubileumslöppning.** För 4 och 5-åriga hästar.

Anmälningsavgift: 5.000:-

Handicap: -

Prissummor: 1) 100.000:- 2) 50.000:- 3) 25.000:- 4) 15.000:- 5) 10.000:-.

*Sommarloppning, start från ruta 4.*

### **Stockholm Cup.** För 3-åringar och äldre hästar.

Anmälningsavgift: 2.000:-

Handicap: -

Prissummor: 1) 75.000:- 2) 30.000:- 3) 20.000:- 4) 10.000:-.

*Höstloppning, start från ruta 7.*

### **Svenskt Kriterium.** Endast för 2-åringar.

Anmälningsavgift: 1000:-

Handicap: Hästar som ej vunnit startar 3 steg fram.

Prissummor: 1) 15.000:- 2) 10.000:- 3) 5.000:- 4) 3.000:-.

*Vinterloppning, start från ruta 10.*

### **Grand Prix.** Endast för 3-åringar och äldre hästar.

Anmälningsavgift: 2000:-

Handicap: Alla 5-åringar går endast 2 steg vid första flyttningen.

Prissummor: 1) 50.000:- 2) 20.000:- 3) 10.000:- 4) 5.000:-.

*Vinterloppning, start från ruta 10.*

## PROGRAM



# JÄGERSRO™

