

# TRAVSPELET med V65

Familjespel för 2 - 6 deltagare från 10 år. Speltid c:a 2 tim.

## Innehåll

- 1 spelplan
- 6 hästpjäser
- 6 plastfötter
- 46 träningskort
- 37 travkort
- 20 hästkort
- 20 numererade hästmarker
- 36 vadhållningsmarker, 6 av varje färg
- 36 markeringsgem, 6 av varje färg
- 6 V65-kort
- 6 banklånebevis
- 1 travprogram
- 1 totalisatorbricka
- 1 odds- och utdelningstabell
- 1 speciell travtärning, numererad 2-3-3-4-4-5
- 1 vanlig tärning
- samt sedlar i olika valörer.

**Observera: reglerna kan förefalla omfattande vid en första anblick, men har utformats dels så att de ska vara så tydliga och lättlästa som möjligt, och dels SÅ ATT MAN KAN BÖRJA SPELA EFTERHAND SOM MAN LÄSER REGLERNA. Det är alltså inte nödvändigt att läsa igenom alla reglerna innan man börjar, utan man läser reglerna fram till första stjärnan, därefter gör man vad reglerna sagt, sedan läser man fram till nästa stjärna, spelar igenom den fasen av spelet, och så vidare. Enkelt, eller hur?**

## Förberedelser

- Skilj försiktigt alla korten från varandra. Blanda träningskortet för sig och travkortet för sig, och lägg högarna på respektive platser på spelplanen.
- Utse en spelare till att sköta banken. "Bankiren" ger varje spelare
  - \* ett V65-kort
  - \* en hästpjäsa och en plastfot i den färg spelaren vill ha ("stallfärgen"). Hästpjäsen sticks ner i plastfoten. (Är man 3 spelare får var och en två hästpjäser, och är man 2 spelare får man tre hästpjäser).
  - \* sex vadhållningsmarker i stallfärgen
  - \* sex markeringsgem i stallfärgen
  - \* pengar i lämpliga valörer. Om man är 4, 5 eller 6 spelare ska var och en ha 35 000:-. Om man är 3 spelare ska var och en ha 50 000:-, och om man är 2 ska var och en ha 65 000:-.
- All övrig spelutrustning sorterar bankiren tills vidare upp hos sig.

## Spelets gång - sammanfattning

Ett komplett spelparti går till på följande sätt:  
Först har man auktion på vissa av hästarna. De inköpta hästarna ska sedan tränas av spelarna, varvid de mer eller mindre kan förbättra sina chanser i loppen.  
Två lopp körs i första omgången, varvid spelarna i varje satsar på de hästar de tror kan vinna. Efter varje lopp betalas prispengar och vadhållningsvinster ut.  
Därefter får varje spelare behålla en häst, men måste sälja övriga tillbaka till banken. Därefter hålls en ny auktion, och två nya lopp.  
Därefter får spelarna omigen bara behålla en häst, och säljer de övriga till banken. Därefter hålls en ny auktion, och så körs de två sista loppen. Därefter räknar alla spelarna ihop sina kontanter; den som har mest har vunnit.  
Spelet har alltså **fyra huvudmoment**, som återkommer i viss turordning. Dessa fyra huvudmoment är 1) auktion 2) träning 3) vadhållning, och 4) tävling. Nedan följer fylligare information om korten.

**Träningskortet:** Dessa tas när man går längs träningsbanan överst på spelplanen. På träningskortet kan man få eller bli av med pengar (mest det senare) och hästarnas form kan bli bättre eller sämre. Observera att träningskort alltid är **individuella**, dvs gäller bara för den häst som får kortet (om det inte står något annat). Observera också att får man träningskort där det står "Utbrytning!" eller "Pådrivning", ska dessa kort **inte** visas upp för de övriga spelarna, utan de sparas **under** respektive hästkort för att användas i loppen. Övriga träningskort ska dock visas för alla de andra spelarna.

**Travkortet:** Dessa får man då och då ta upp under loppen. Beroende på travkortet kan det gå bättre eller sämre, och hur man extrem otur kan man t.o.m. bli diskvalificerad och få utgå ur loppet.

**V65-korten:** På dessa markerar varje spelare efterhand hur många vinnare han eller hon prickat in i loppen. Prickar man in 5 eller t.o.m. alla 6 rätt vinner man pengar!

**Banklånebevisen:** Skulle en spelare komma på obestånd får han eller hon låna i banken, den summa som står på kortet eller korten (man får om man vill ta flera). Ränta erlägges efter varje lopp, ända tills lånet betalas tillbaka.

**Hästkorten:** På varje hästkort står hästens namn, nummer, och nominella (= lägsta) pris. Dessutom står på ena kanten hästens **formindikator**. Denna formindikator kan som mest omfatta hela skalan från 5- till 5+ (dvs

maximalt 6 steg). De flesta hästkort har dock en mindre del av denna skala. Formindikatorn visar när man ska lägga till (eller dra ifrån) på travtärningen då hästen med kusk flyttas, dvs den visar hur bra hästen är. Ju högre siffra på formindikatorn, desto bättre är hästen i ett lopp, och desto större chans har den att vinna.

Formindikatorn påverkas dels av **träningen**, och dels av **resultaten** i loppen. Formindikatorn kan aldrig bli högre än högsta värdet, och aldrig lägre än lägsta värdet. Formindikatorn är enkel; den fungerar på följande sätt:

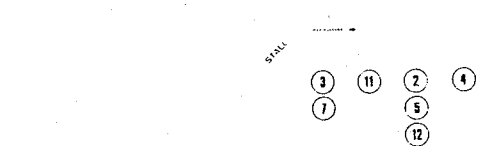
- Om formindikatorn står på 2+, lägger man till ett steg om travtärningen visar en 2:a, men följer travtärningen om den visar 3, 4 eller 5.
- Om formindikatorn står på 3+, lägger man till ett steg om travtärningen visar en 2:a eller 3:a, men följer den om den visar 4 eller 5.
- Om formindikatorn står på 4+, lägger man till ett steg om travtärningen visar 2:a, 3:a eller 4:a, men följer den om den visar en 5:a.
- Om formindikatorn står på 5+, lägger man alltid till ett steg, oavsett vad travtärningen visar.
- Om formindikatorn står på 0, ska man alltid följa travtärningen.
- Om formindikatorn står på 5-, följer man travtärningen om den visar 2:a, 3:a eller 4:a, men drar ifrån ett steg om den visar en 5:a.
- En häst, innan den har tränat och/eller tävlat, börjar alltid med ett markeringsgem i **lägsta** värdet på formindikatorn.
- En häst som däremot har tränat och/eller tävlat behåller uppnådda värdet på formindikatorn, även när den säljs tillbaka till banken och sedan kanske vidare till en ny ägare. För nye ägaren kanske hästen kan bli ännu bättre - eller sämre, vem vet....

## ETT: Auktion

- Det första man alltså gör efter att ha gjort förberedelserna är att hålla auktion på en del av hästarna.
- Bankiren sorterar fram hästkorten med hästarna nummer 1 t. o. m. 12. Övriga hästkort läggs tills vidare undan.
  - Bankiren lägger korten med hästarna som ska gå på auktion framför sig (ordningen kvittar). Han drar ett av korten, och därefter börjar budgivning. Öppningsbudet (= lägsta priset) är det som står på hästkortet. Minsta höjning är 100:-.
  - Om man är 4, 5 eller 6 spelare ska var och en köpa 2 hästar. Är man 3 spelare ska var och en köpa 4 hästar. Är man 2 spelare ska man köpa 6 hästar var.
  - Auktionen håller på tills alla spelarna ropat in de hästar de vill ha. Vill ingen just då ha den häst som ropas ut, lägger bankiren kortet underst i högen och drar nästa. Så snart en häst ropats in ska köparen betala summan till banken.
  - När auktionen är över ger bankiren varje spelare de numererade hästmarker som hör ihop med de inköpta hästarna (samma nummer).

## TVÅ: Träning

- Innan första loppet kan hållas måste hästarna tränas.
- Alla spelare sätter ett av sina markeringsgem vid **lägsta** siffran på formindikatorn, på **alla** sina hästkort.
  - Spelarna placerar sina numererade hästmarker på rutan märkt STALL längst till vänster på träningsbanan, och slår sedan med den vanliga tärningen. Högst börjar, sedan går turen medsols.
  - Den som börjar slår med den vanliga tärningen (travtärningen används bara vid tävling) och flyttar den första av sina hästmarker (den med lägst nummer) lika många steg som tärningen visar. Anvisningarna på rutan följs; får eller köper man träningskort ska anvisningarna följas (undantag: kort med "Utbrytning!" och "Pådrivning" visas inte för motspelarna, utan sparas under hästkortet för hästen som fick dem).
  - När spelaren är klar med sin första häst slår han eller hon igen med tärningen och flyttar den nästa av sina hästmarker (den med näst lägsta nummer). När samtliga hästar hos spelaren flyttats en gång, är det näste spelares tur.  
**Tips:** För att göra det lättare att läsa instruktionerna på rutorna, lägger man inte hästmarkerna på rutorna utan under dem i rad. Se figur!



- När samtliga hästar tränats färdigt (man måste inte ha jämnt antal ögon för att hamna på rutan "Träningen slut") ska varje spelare välja ut vilken eller vilka hästar han eller hon vill ställa upp med i de två följande loppen. En och samma häst får **inte** delta i bägge loppen! Är man 4, 5 eller 6 spelare får man bara ställa upp med en häst i varje lopp; är man 3 spelare får man bara ställa upp med två; och är man 2 spelare får var och en bara ställa upp med tre hästar i varje lopp.

## Uppställning till start

- Hästpjäserna ställs upp till start på travbanan, på siffrorna (observera i tävlingsprogrammet om det är kort eller långt lopp). **Hästar med lägst siffra på formindikatorn ställs innerst.** Har flera hästar samma siffra på formindikatorn slår spelarna med vanliga tärningen - **lägst** antal ögon innebär att den hästen får stå innanför de andra hästarna med **samma** siffra på formindikatorn.
- Turordningen för förflyttningen av hästarna under loppet går i ordning från bana 1 (innerst) till bana 6, och alltså **inte** efter hur spelarna sitter runt bordet (såvida man inte byter plats, fö:stas). För att hålla reda på detta lägger spelarna markeringsgem på rutorna i raden "Placering i loppet" på spelplanen. Startar röd häst på bana 1 läggs ett rött markeringsgem på ruta 1, osv.

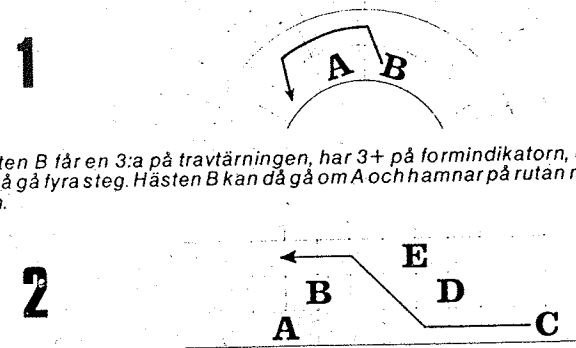
c) Kortet för de hästar som inte deltar i första loppet läggs med framsidan neråt.

## TRE: Vadhållning

- Nu när hästarna är uppställda till start, är det dags att satsa på de hästar man tror kan vinna.
- Bankiren lägger fram totalisatorbrickan på bordet.
  - Man får satsa på vilka hästar som helst, även motspelarnas. Enda begränsningen är att finns det sex hästar i loppet får man satsa på **högst tre** av dem, och finns det fyra eller fem hästar i loppet får man satsa på **högst två**.
  - Satsningen görs med sex vadhållningsmarker (en 1000:-, en 500:-, en 200:- och tre 100:-) som varje spelare fått. (Är man bara 2 eller 3 spelare kan man, om man vill, dela upp de överblivna vadhållningsmarkerna mellan sig).
  - Varje spelare lägger sina vadhållningsmarker, **med siffrorna neråt**, på totalisatorbrickan på den eller de hästar han eller hon vill satsa på. Man måste inte använda alla sina vadhållningsmarker. Betalningen till banken görs inte förrän **efter** att loppet är kört. På detta sätt visar man inte för motspelarna hur mycket man satsat på de olika hästarna!
  - Vid bedömningen av vilka hästar som har störst chans ska man dels titta på formindikatorn på korten (ju högre siffra, ju bättre häst) och dels på hur många träningskort (med "Utbrytning!" och "Pådrivning") som den hästen har till förtogande under loppet - ju fler kort, desto starkare kommer den att vara.

## FYRA: Tävling

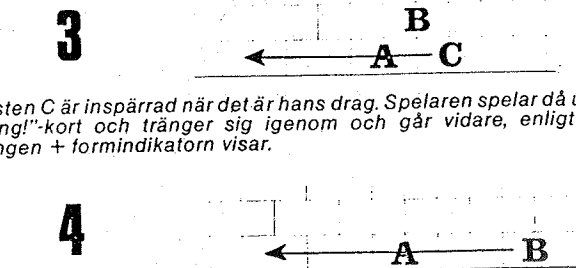
- Nu är det dags att köra första loppet!
- Varje spelare betalar avgiften för var och en av sina hästar. Hur stor den är framgår av travprogrammet.
  - Hästen på bana 1 startar först, därefter går turordningen utåt.
  - Varje gång det är en hästs tur, slår dess ägare med **bägge** tärningarna.
  - Hästen flyttas lika många steg som **travtärningen** visar, **plus** vad hästens formindikator visar.
  - Den vanliga tärningen påverkar inte hästens förflyttning, **men** om den visar en 1:a eller 6:a ska man ta upp ett travkort. Travkortet tas upp **efter** att hästpjäsen flyttats. Instruktionerna på travkortet ska genast följas, om det inte står något annat på kortet.
  - Observera att rutindelningen på banan är i "sick-sack", överallt utom vid mällinjen. Detta är för att möjliggöra spännande omkörningar, "träningarna", och jämna lopp. Varje gång en häst förflyttas, får den byta bana hur många gånger som helst. Vid banbyte går hästpjäsen till angränsande ruta, **om den angränsande rutan sträcker sig längre fram än den ruta hästpjäsen står på.** Hur mycket eller lite den angränsande rutan sträcker sig längre fram är utan betydelse. Se nedanstående exempel:



Ex. 1: Hästen B får en 3:a på travtärningen, har 3+ på formindikatorn, och får då alltså gå fyra steg. Hästen B kan då gå om A och hamnar på rutan med pilspetsen.

Ex. 2: Hästen C slår en 5:a, har 2+ på formindikatorn, och får alltså ändå bara gå fem steg. Hästen C kan då gå upp i höjd med ledande häst A.

- Kort med "Utbrytning!" resp. "Pådrivning" får användas när spelaren själv vill, men **bara ett kort per drag**. Observera att sådana kort gäller för den häst som fick dem på träningen - de får **inte** utnyttjas av någon annan häst.
- "Pådrivning"-kort använder man **efter** att ha slagit med tärningarna men **innan** man plockar upp ett travkort (dvs om vanliga tärningen visade en 1:a eller 6:a). Ordningföljd: först flyttar man efter vad travtärningen plus formindikatorn visar, sedan "spelar man ut" kortet och flyttar de extra stegen, därefter tar man eventuellt ett travkort.
- "Utbrytning!"-kort spelas antingen precis som ett "Pådrivning"-kort enligt ovan (och gäller då för 2 extra steg), eller också spelas det som ett rent "Utbrytning!"-kort (men ger då inga extra steg) för att komma fram om hästen är "spärrad". Se nedanstående exempel:



Ex. 3: Hästen C är inspärred när det är hans drag. Spelaren spelar då ut ett "Utbrytning!"-kort och tränger sig igenom och går vidare, enligt vad travtärningen + formindikatorn visar.

Ex. 4: Hästen B är visserligen inte inspärred, men spelaren spelar ändå ut ett "Utbrytning!"-kort och får gå förbi utan att behöva byta bana för att "köra om".

- Ett kort lopp är ett varv plus en raksträcka, och ett långt lopp är ett och ett halvt varv plus en raksträcka.
- Den häst som **först** korsar mällinjen, oavsett vilken bana den går på eller turordningen vid träningskastet, har vunnit loppet. Om man med tärningens hjälp (plus eventuella "Pådrivning", "Utbrytning!" eller "Spurtstark häst"-kort) korsar mällinjen, ska man **inte** ta upp något trävkort även om vanliga tärningen visar en 1:a eller 6:a. Om man däremot lyckas korsa mällinjen med hjälp av ett travkort (t.ex. "Bra trav") är det fullt i sin ordning. Så snart vinnaren gått i mål, ställs hästpjäsen upp på ruta 1 på raden "Placering efter loppet": Övriga spelare och hästar fortsätter. Nästa häst som passerar mällinjen ställs på ruta 2, osv, tills alla hästar gått i mål.

## Åtgärder efter första, tredje & femte loppen

- Dela ut prispengar enligt travprogrammet.
- Vinnande hästs formindikator flyttas upp ett steg. På den häst som kom sist i mål flyttas formindikatorn ner ett steg.
- Alla spelare som satsat något på vinnande hästen flyttar upp markeringsgemet ett steg på sina V65-kort. (På V65-korten ska alla efterhand markera hur många gånger de satsat på vinnande häst).
- Vänd på alla vadhållningsmarkerna på totalisatorbrickan, så att siffrorna syns. Alla betalar nu sina insatser till banken.
- Ta fram odds- och utdelningstabellen, och följ instruktionerna på den. Banken betalar till alla som satsat på vinnande häst. Därefter tar alla tillbaka sina vadhållningsmarker.
- Spelarna ställer upp sina hästar till start i nästa lopp. Obs att hästar som deltog i första loppet inte får ställa upp i andra, de som deltog i tredje får inte ställa upp i fjärde, och de som deltog i femte får inte ställa upp i sjätte. Däremot får t. ex. en häst som deltog i första mycket väl ställa upp i tredje, efter auktionen och ny träning.
- Högen med travkort blandas noggrant, alla genomför vadhållning, och därefter körs nästa lopp.

## Åtgärder efter andra och fjärde loppen

- Genomför punkterna a - e som ovan.
- Om man är 4, 5 eller 6 spelare får var och en behålla en häst, valfritt vilken. Om man är 2 eller 3 spelare får man behålla **två** hästar, valfritt vilka. Övriga säljs tillbaka till banken, för nominella priset **plus** 1000:- för varje steg över minimum på formindikatorn.
- Ur högen med hittills oanvända hästkort tar bankiren fram hästarna 13 t.o.m. 16 (efter andra loppet) resp. 17 t.o.m. 20 (efter fjärde).
- Nu hålls auktion. (Om det är efter andra loppet gäller auktionen hästarna 13 t.o.m. 16 plus de som såldes tillbaka till banken. Om det är efter fjärde loppet gäller auktionen alla hästar som inte redan ägs av en spelare). Precis som tidigare får var och en bara köpa in **en** häst, om man är 4, 5 eller 6 spelare, är man 3 spelare får man köpa in **två** hästar, och är man 2 spelare får man köpa in **fyra** hästar - men man får om man vill (eller har dåligt med pengar) köpa in färre.
- När auktionen är klar tränas hästarna, precis som tidigare. Alla träningskort ska tillbaka till högen innan träningen börjar! Ingen häst får behålla kort som eventuellt blev över. Observera också att hästar som varit med tidigare börjar träningen med det värde på formindikatorn som de uppnått hittills, medan "nya" hästar börjar med ett markeringsgem i lägsta värdet.
- När träningen är över väljer spelarna hästar som ska delta i nästa lopp, ställer upp till start, genomför vadhållning, och kör loppet.

## Åtgärder efter sjätte loppet

- Dela ut prispengar och vadhållningsvinster.
- Om någon nu lyckats satsa på vinnande hästar i alla sex loppen (och alltså har sex rätt på sitt V65-kort) får han eller hon 30 000:-. Skulle flera spelare ha sex rätt delar de på den summan. Om någon har fem rätt får han eller hon 15 000:-. Har flera spelare fem rätt delar de på den summan.
- Eventuella banklån återbetalas, om det går.

## Vem vinner?

Den spelare som har mest kontanta pengar (hästarnas värde räknas inte) har vunnit spelet!

## Alternativa regler

Med ovanstående regler fungerar spelet utmärkt. Det är dock inget som hindrar att man inför egna regeländringar, om alla är med på det och man tycker att spelet blir bättre. Som exempel experimenterade vi med vadhållning på plats (och inte bara på vinnare), en regel om att alla hästar har lika många kast på sig som målriddande häst (den som kommer längst över mällinjen har vunnit), att man får äga och träna fler hästar än vad som anges ovan (om man har råd - det ger fler hästar att välja bland inför loppen), andra typer av lopp, osv. Var inte rädd för att hitta på något eget!

Vad tyckte du om Travspelet? Skriv gärna till AB ALGA, Spelvägen 1, 280 22 Vittsjö och framför åsikter, ris som ros.

Konstruerat av Dan Gilimne - with a little help from my friends.  
Fotot är taget av UMA Pressbild, Malmö.  
Repro har gjorts av Offsetrepro, Halmstad.  
Trycket har gjorts av Offsaron, Malmö och Gerts Tryckservice, Vittsjö.  
Spelet är framtaget i samarbete med ATG.

© AB ALGA