



SPIELREGELN

1.2



Un jeu de **Jean-Christophe & Célestine Bouvier**



Viktor Miller-Gausa

übersetzt von **Michael Rössner**



DAS SPIEL

Bei **WINNING TICKET (TICKET GAGNANT)** sind sie Glücksspieler bei einem Pferderennen. Abhängig von den Bewegungskarten, die sie vor jedem Rennen erhalten haben, sagen die Spieler voraus, welche 1, 2 oder 3 Pferde ihrer Meinung nach unter den ersten 3 Plätzen landen werden. Dann bewegen die Spieler abwechselnd die Pferde und hoffen, dass ihr Favorit gewinnt. Am Ende des Rennens werden Punkte entsprechend der Genauigkeit der Vorhersagen vergeben. Am Ende des Rennens gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

VORBEREITUNG EINES FLACHRENNENS

Dies ist ein Aufbau eines Flachrennens für 6 Spieler, grüne Seite, kein Hindernis. (Hindernisrennen, Jagdrennen und Trabrennen, S. 10)



■ Jeder Spieler hat ein **passendes Tipticket**, 7 **Tippmarken** und eine **Wertungsmarke**, die auf der 0 des Wertungsbretts positioniert ist.



■ Der letzte Spieler, der kürzlich geritten ist, erhält den **Start-spielermarker** und den **Stapel Bewegungskarten**.



■ Die **Rennpferde** werden in beliebiger Reihenfolge auf die gestrichelten Kreise gesetzt.



■ Die **Fotofinish-Karten** werden am Ende der Rennstrecke positioniert.



■ Die sechs „+40“-Marker werden auf das Feld „40“ im Wertungsbereich gelegt.



Der **Trab mit Sulky-Mark**, die **Hecken** und der **Fluss** werden vorerst beiseite gelegt.



INHALT

- 1 doppelseitiges Rennbahnspielbrett
- 7 Rennpferde-Spielsteine
- 7 Trab-mit-Sulky*-Spielsteine
- 16 Aufsteller (Pferde & Hecken)
- 2 Hecken

- 1 Fluss
- 6 „+40“-Spielmarken
- 42 Vorhersage-Karten
- 6 Wertungs-Spielmarken
- 6 Vorhersagetickets

- 1 Spielstein für den 1. Spieler
- 45 Bewegungskarten
- 7 Fotofinish-Karten

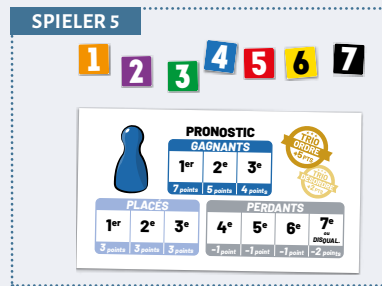


Wertungsstrecke



Fotofinish-Karten

Wertungsstrecke



ANZAHL DER RENNEN IN EINER PARTIE ABHÄNGIG VON DER ANZAHL DER SPIELER

2 Spieler: 4 oder 6 Rennen
3 Spieler: 3 oder 6 Rennen
4 Spieler: 4 oder 8 Rennen

5 Spieler: 5 Rennen
6 Spieler: 6 Rennen

1 Der erste Spieler wählt den Rennstil, die Art der Vorhersagen und teilt die Bewegungskarten aus.

Der Spieler mit dem Startspielermarker teilt jedem Spieler zwischen 3 und 7 Bewegungskarten aus. Standardmäßig sind die Vorhersagen sichtbar.

Sobald ihr die Grundregeln beherrscht, könnt ihr vor dem Austeilen der Karten:

- . Zwischen den Rennstilen wechseln (Flachrennen, Trabrennen und Hindernisrennen, Regeln S. 10)
- . entscheiden die Vorhersagen verdeckt zu lassen. Dann legt jeder Spieler seine Vorhersagemarker verdeckt vor sich. (Vorlagen zum Ausdrucken findet ihr auf www.ticket-gagnant.com)

2 Alle Spieler geben ihre Vorhersagen gleichzeitig ab

Anhand ihrer Bewegungskarten wählen alle Spieler gleichzeitig, welches Pferd ihrer Meinung nach das Rennen gewinnen wird (Gewinnwette) oder welche Pferde unter die ersten drei kommen (Platzwette). Die Spieler können ein, zwei oder drei Pferde wählen. Dann legen sie verdeckt die Spielsteine in der Farbe und Nummer ihres Favoriten in den oberen Bereich ihrer Tippscheine (pro Feld ist nur ein Spielstein erlaubt). Wenn alle fertig sind, können die Tipps allen gezeigt werden.

Achtung: Die Spieler müssen vor jedem Rennen mindestens ein Pferd vorhersagen.

Beispiel

AUF DER VORHERSAGEKARTE



Der **rote Spieler** hat vorhergesagt, dass 3 Pferde (**Schwarz Nr. 7**, **Grün Nr. 3** und **Rot Nr. 5**) den 1., 2. und 3. Platz belegen..



Der **grüne Spieler** hat vorhergesagt, dass 2 Pferde (**Orange 1** und **Blau Nr. 4**) den 1. und 2. Platz belegen..



Der **blaue Spieler** hat vorhergesagt, dass nur ein Pferd (**Violette Nr. 2**) den 3. Platz belegen wird.



Und los geht's!!! Im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler, muss jeder Spieler eine **Bewegungskarte** aus seiner Hand auf einen gemeinsamen Ablagestapel legen und das entsprechende Pferd bewegen. Die Ausrichtung der Karte ist wichtig, denn sie gibt an, in welche Richtung sich das gewählte Pferd bewegen wird. Sobald alle Spieler ihre **Bewegungskarten** ausgespielt haben, bestimmt die Endposition der Pferde den Endrang des Rennens.

Die schwarz-weiß gestrichelte Linie stellt nicht die Ziellinie dar: Sie wird während eines Rennens nicht zwangsläufig überquert. Überquert ein Pferd diese Linie dennoch, ist es Sieger und das Rennen ist beendet, auch wenn noch Karten im Spiel sind.

Es gibt 3 verschiedenen **Bewegungskarten** :

I Die Karten mit einem farbigen und nummerierten Quadrat:

- Die Farbe und die Nummer gibt das zu bewegende Pferd an
- Die Zahl im grauen Feld auf den Karten gibt an, wie viele Felder das entsprechende Pferd ziehen muss (vorwärts, rückwärts oder seitwärts), allerdings immer innerhalb der Grenzen der Rennbahn.

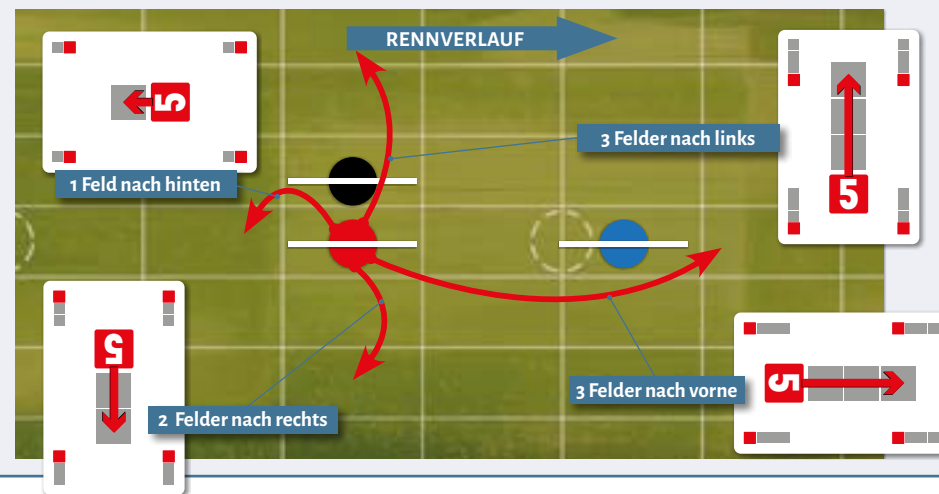
Kürzere Züge sind nur erlaubt, um die Pferde auf der Rennbahn zu halten.

Bei Hindernisrennen und Jagdrennen sind unter bestimmten Bedingungen kürzere Züge erlaubt (siehe Regeln S. 10).

Ein Pferd kann das Feld überspringen, das von einem anderen Pferd besetzt ist..

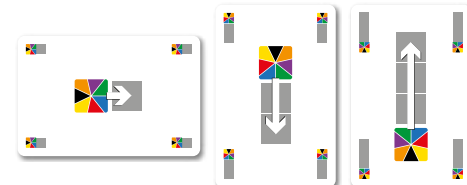
Beispiel

MÖGLICHE ZÜGE FÜR DAS ROTE PFERD #5, ABHÄNGIG VON DER AUSRICHTUNG DER KARTEN



II Die 3 Wildcards (Joker):

- können jedes Pferd 1 bis 3 Felder in jede Richtung bewegen, jedoch nie diagonal.

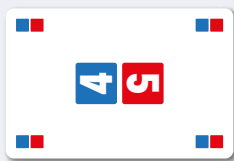


III Die Karten mit zwei verschiedenfarbigen Quadraten::

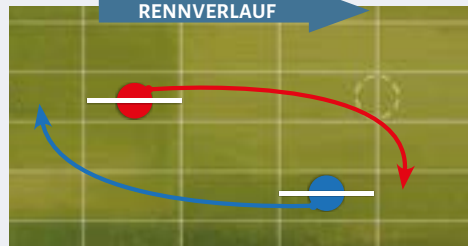
- Die 2 Farben und die 2 Zahlen geben die Pferde an
- Bewegen Sie nur eines der beiden Pferde auf ein angrenzendes Feld vor, hinter oder auf eine beliebige Seite des anderen Pferds, das stillsteht. Ein Pferd, das sich bewegt, kann niemals von der Rennbahn abgebracht werden. Es muss innerhalb der Grenzen der Rennbahn bleiben

Beispiel

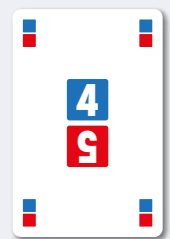
8 MÖGLICHE SITUATIONEN MIT DERSELBEN KARTE



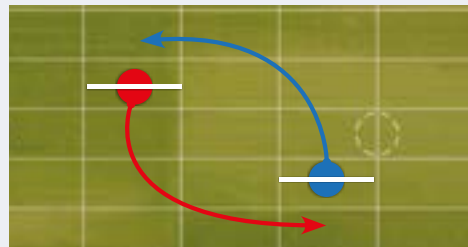
RENNEVERLAUF →



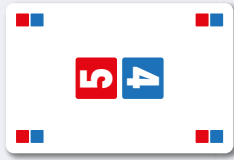
Rot Nr. 5 bewegt sich vor **Blau Nr. 4**
oder
Blau Nr. 4 bewegt sich hinter **Rot Nr. 5**



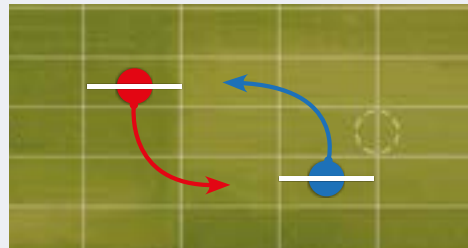
RENNEVERLAUF →



Rot Nr. 5 bewegt sich rechts von **Blau Nr. 4**
oder
Blau Nr. 4 geht links von **Rot Nr. 5**



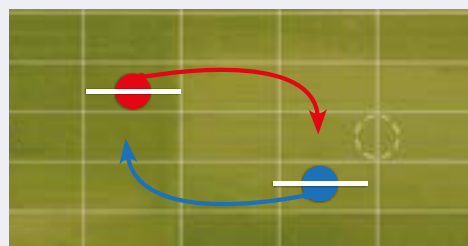
RENNEVERLAUF →



Rot Nr. 5 bewegt sich hinter **Blau Nr. 4**
oder
Blau Nr. 4 bewegt sich vor **Rot Nr. 5**



RENNEVERLAUF →



Rot Nr. 5 bewegt sich links von **Blau Nr. 4**
oder
Blau Nr. 4 geht rechts von **Rot Nr. 5**

Achtung: Wenn zwei Pferde bereits nebeneinander oder voreinander stehen, ist es möglich, eine entsprechende Karte zu spielen, ohne ein Pferd bewegen zu müssen.

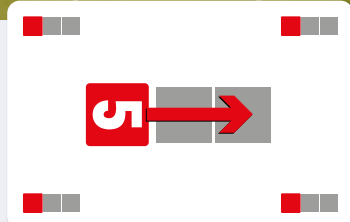


Zwei Ausnahmesituationen

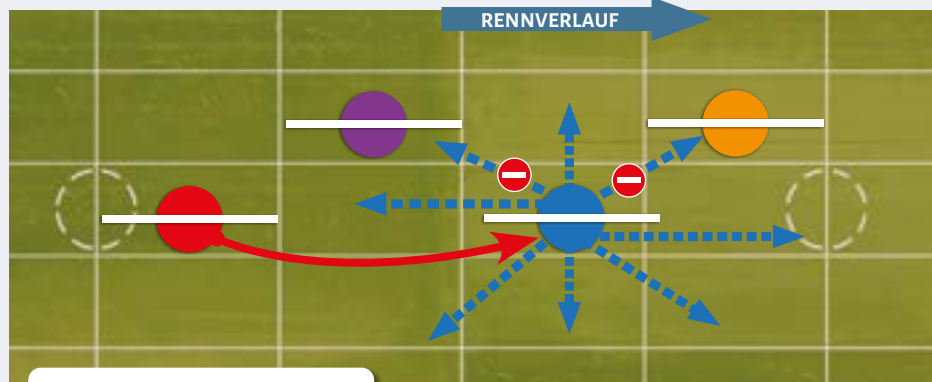
EIN ZUG ENDET AUF EINEM BESETZTEN FELD

Wenn ein Pferd auf einem Feld landet, das bereits von einem anderen Pferd besetzt ist, nimmt es dessen Platz ein und das 2. Pferd wird auf eines der 8 angrenzenden freien Felder bewegt.

In dieser Situation bewegt sich das **rote Pferd Nr. 5** 2 Felder vorwärts und nimmt den Platz des **blauen Pferdes Nr. 4** ein. Das **blaue Pferd Nr. 4** kann auf jedes der 6 umliegenden freien Felder bewegt werden, da das **violette Pferd Nr. 2** und das **orange Pferd Nr. 1** bereits zwei der anderen Felder besetzen.



RENNEVERLAUF →



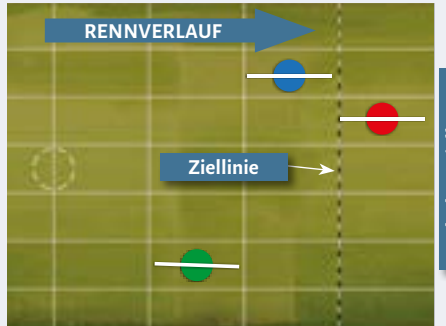
Wenn kein freies Feld verfügbar ist (andere Pferde, Rand der Rennbahn, Hecken, Fluss), ist die Bewegung ungültig; der Spieler muss die Karte anders spielen oder eine andere Karte wählen.

DIE SCHWARZ-WEISSE GESTRICHELTE LINIE

Die **schwarz-weiße gestrichelte Linie** wird bei einem Rennen **nicht zwangsläufig überschritten**.

Wenn jedoch ein Pferd diese Linie überquert, ist es der Gewinner und das Rennen endet sofort, auch wenn die Spieler noch Karten auf der Hand haben.

In diesem Beispiel hat das rote Pferd Nr. 5 gerade die gestrichelte Linie überquert und das Rennen gewonnen. Das blaue Pferd Nr. 4 wird Zweiter und das grüne Pferd Nr. 3 Dritter. Das Rennen ist vorbei.



RENNEVERLAUF →

Ziellinie →

Ende des Spielbretts

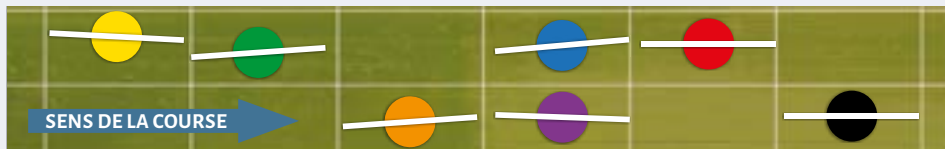
4 Der erste Spieler bestimmt den Rang an der Ziellinie

Sobald alle **Bewegungskarten** gespielt oder abgelegt wurden oder ein Pferd die schwarz-weiß gestrichelte Linie überquert hat, bestimmt die Endposition der Pferde den Endrang des Rennens. Bei Pferden, die Kopf an Kopf ins Ziel kommen, gibt es ein Fotofinish zwischen ihnen.

Nur die **Fotofinish-Karten** der Kopf an Kopf liegenden Pferde werden gemischt. Der erste Spieler wählt zufällig eine Karte aus. Die ausgewählte Karte ist das Pferd, das mit einer Nasenlänge Vorsprung gewinnt. Der erste Spieler fährt fort, bis das Gewinnertrio und das letzte Pferd ausgewählt sind.

Beispiel

PLATZIERUNG AN DER ZIELLINIE



In diesem Beispiel gewann das **schwarze Pferd 7**, das **rote Pferd Nr 5** wurde Zweiter. **Blaues Pferd Nr 4** und **violettes Pferd Nr 2** lagen Kopf an Kopf um Platz drei – ein Fotofinish entscheidet.

Die **Fotofinish-Karten Nr. 4 und Nr. 2** verdeckt mischen und eine zufällig ziehen, um den Dritten zu bestimmen. In diesem Beispiel wurde das **blaue Pferd 4** gezogen und belegt den dritten Platz, das **violette Pferd 2** den vierten.

Die **Pferde Orange Nr. 1, Grün Nr. 3 und Gelb Nr. 6** werden auf den Plätzen 5, 6 und 7 platziert.



Für alle, die Zufall nicht mögen: Statt **Zielfotokarten** zählen die Positionen der Pferde auf der Innenbahn (neben der 0 auf der Anzeigetafel. Bei Gleichstand gewinnt das Pferd, das Bahn 0 am nächsten ist. Im Beispiel wird das **violette Pferd 2** Dritter, das **blaue Pferd 4** Vierter.

5 Punkteverteilung

Wenn der erste Spieler die Option „Versteckte Vorhersagen“ gewählt hat, ist es an der Zeit, dass die Spieler ihre Vorhersageplättchen „aufdecken“.

Jeder Spieler legt seine **Vorhersageplättchen** je nach Rennergebnis in die richtige Zone des **Vorhersagescheins**:

- Wenn die Vorhersage mit dem Ergebnis des Rennens übereinstimmt, ist die Vorhersage eine Gewinnwette*. Der **Vorhersage-Marker** bleibt im **Abschnitt GAGNANTS**.

- Wenn ein Pferd das Rennen unter den ersten drei beendet, die Vorhersage aber nicht mit dem Rennergebnis übereinstimmt, verschieben die Spieler ihre **Vorhersage-Marker** vom **Abschnitt GAGNANTS** in den **Abschnitt PLACÉS**.

- Wenn ein Pferd nicht unter den ersten drei Plätzen des Rennens landet, gehört es zu den Verlierern. Die Spieler schieben die Tippmarken in den **Abschnitt PERDANTS** des **Vorhersagescheins**. (Der Begriff „DISQUAL“ wird nur beim Trabrennen verwendet.)

Sobald die Punkte berechnet sind, bewegen die Spieler ihre Spielsteine entsprechend auf der Punktetafel.



Beispiel

PUNKTEVERTEILUNG

In diesem Beispiel hatte der **rote Spieler #7** -#3 -#5 vorhergesagt.

Die Reihenfolge des Rennens ist **#7 - #5 - #4** und das **grüne Pferd #3** kam auf dem 6. Platz ins Ziel.

Das **schwarze Pferd #7** kam wie vorhergesagt auf dem ersten Platz ins Ziel. Der **schwarze Spielstein** bleibt dort, wo er im **Abschnitt GAGNANTS** ist, und erhält 7 Punkte..

Das **grüne Pferd #3** kam auf dem 6. Platz an. Der **grüne Spielstein 3** rutscht auf den 6. Platz im **Abschnitt PERDANTS** und erhält -1 Punkt.

Das **rote Pferd #5** kam auf dem 2. Platz an, wurde aber auf dem 3. Platz vorhergesagt. Der **rote Spielstein 5** rutscht auf den 2. Platz im **Abschnitt PLACÉS** und erhält 3 Punkte.

Der Endstand lautet: $7 - 1 + 3 = 9$ Punkte:
Der **rote Spieler** bewegt sich auf der Punktetafel um 9 Felder.



Ein Pferdetrio bringt Bonuspunkte:

TRIO ORDRE : bringt einen Bonus von 5 Punkten: Die 3 vorhergesagten Pferde kamen in der korrekten vorhergesagten Reihenfolge an.

TRIO DÉSORDRE : bringt 2 Punkte: Die 3 vorhergesagten Pferde kamen in einer anderen Reihenfolge als vorhergesagt an.



Wenn alle Spieler ihre **Punktemarken** auf der Anzeigetafel verschoben haben, wird die **Marke des Startspielers** nach links zum nächsten Spieler verschoben und das nächste Rennen kann beginnen.

Hinweise :

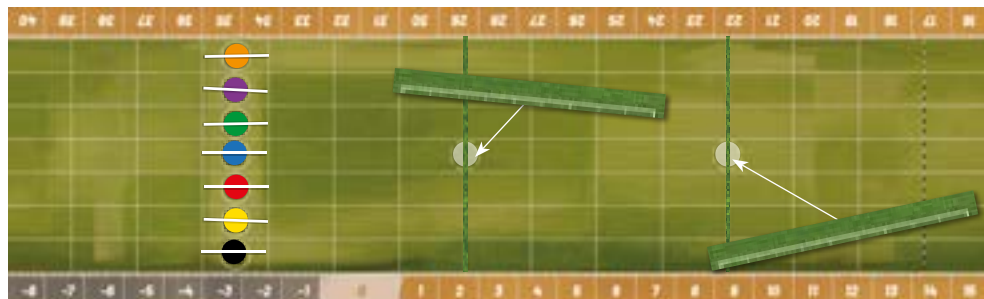
- Wenn ein Spieler mehr als 40 Punkte erzielt, erhält er eine **+40-Marke** und zählt die Punktedifferenz weiter, beginnend bei 0 auf der Punktetafel.
- Die Punktzahl eines Spielers kann nicht unter „-8 Punkte“ fallen. Zusätzliche Minuspunkte werden nicht berücksichtigt.

SPIELLENDE

Nach dem letzten Rennen gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl auf der Anzeigetafel und wird zum besten Glücksspieler erklärt. Mehrere Spieler können mit der gleichen Punktzahl gewinnen.

Hindernisrennen

Vor dem Start eines Rennens kann der Startspieler entscheiden, ein **Hindernisrennen** zu veranstalten.

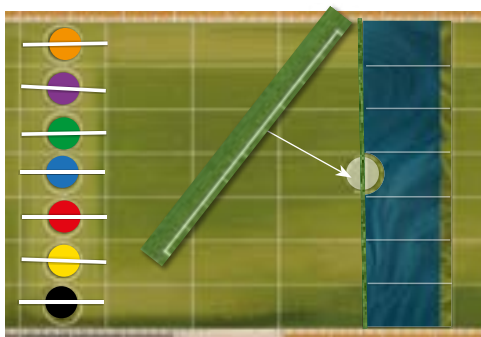


Die Stützen der beiden Hecken wird auf die gestrichelten Kreise in der Mitte der Rennbahn gelegt. Die Bewegungsregeln sind die gleichen wie bei einem Flachrennen, sowohl vorwärts als auch seitwärts. Die **Hecken** haben keine besondere Wirkung, sie werden an der Grenze eines regulären Feldes platziert. Rückwärtsbewegungen werden jedoch durch die Hecken gestoppt. Ein **Pferd** kann niemals zurückgehen oder hinter eine Hürde gestellt werden, die es bereits überquert hat, unabhängig von der Art der gespielten **Bewegungskarte**. Daher werden einige Bewegungen eingeschränkt oder unmöglich sein.

Jagdrennen

Bei einem Jagdrennen muss der erste Spieler einen **Fluss** vor oder hinter einer **Hecke** hinzufügen.

Flussfelder gelten als normale Bewegungsfelder, aber ein Pferd kann auf einem Flussfeld nicht anhalten. Außerdem kann ein Pferd auf einem Flussfeld nicht neu positioniert werden. Einige Bewegungen sind dann eingeschränkt oder unmöglich.

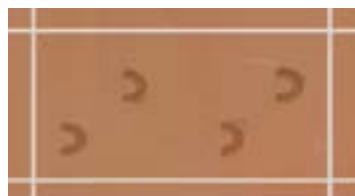


Trabrennen



Bei Trabrennen werden die Figuren mit einem Sulky auf der rosa Seite des **Spielplans** gestellt. Merken Sie sich die Position aller **Punktemarken**, bevor Sie die Bretter umdrehen.

Wenn ein Pferd auf einem Feld mit Pferdehufspuren landet, gilt es als disqualifiziert. Es wird vom Spielbrett entfernt, erhält -2 Punkte und wird auf das letzte Feld im **Abschnitt PERDANTS** des **Vorhersagescheins** gesetzt. So verliert das Pferd seine Chance auf den Rennsieg, und der Spieler muss den Verlust bei seiner Punktwertung berücksichtigen.



Blousons	Die von Reitern getragene Jacke und Mütze, die den Besitzer des Pferdes kennzeichnen.
Seil	Innere Begrenzung der Rennbahn. In Ticket Gagnant befindet sie sich rechts.
Arten von Pferderennen	Es gibt verschiedene Arten von Pferderennen: • Flachrennen ist ein Rennen ohne Hindernisse, bei dem die Pferde entweder traben oder galoppieren müssen. • Hindernisrennen : Das Rennen findet im Galopp auf einer Bahn mit Hindernissen von 1,10 m Höhe statt. • Jagdrennen: handelt es sich um ein Rennen mit Hindernissen, die die Pferde überqueren oder überspringen müssen. Ein Rennen mit einem Fluss und Hecken ist ein Hindernisrennen. • Trabrennen : ziehen die Pferde einen kleinen Wagen, in dem der Jockey sitzt. Die Pferde dürfen nicht galoppieren, sonst werden sie disqualifiziert. • Trot monté : le jockey est assis directement sur un cheval trotteur, qui est sellé. Il faut atteindre le poteau d'arrivée tout en restant au trot.
Diskalifikation	Wenn ein Pferd bei einem Trabrennen die Gangart des Trabens nicht beibehält und mehrere Male über mehrere Schritte galoppiert, wird es von der Rennleitung disqualifiziert.
Favorit	Das Pferd mit den besten Chancen, ein bestimmtes Rennen zu gewinnen.
Gewinner	Das siegreiche Pferd des Rennens..
Absperrung	Absperrung: Weiße Barriere, die den Rand der Rennbahn markiert und je nach Rennverlauf verschoben werden kann
Gewinnprognose	Das Pferd erreicht die vorhergesagte Platzierung.
Bahn	Es gibt 6 Arten von Rennbahnen, die auf Rennplätzen verwendet werden: • Rasen : Er wird sowohl für Trab- als auch Galopprennen verwendet, und Hindernisrennen finden immer auf Rasenbahnen statt, um die Gelenke der Pferde zu schonen.. • Sand, Faser-Sand : Da Sand ein sehr lockerer Untergrund ist, eignet er sich nicht gut für die Zugkraft eines Sulkys. PSF-Bahnen werden daher ausschließlich für Galopprennen genutzt.. • Asche, Puzzolan, Schlacke : Diese hart belegten Bahnen werden für Trabrennen genutzt.
Platziert	Ein Pferd, das in einem Rennen unter den ersten drei landet.
Zielfahne	Zielfahne: Der Punkt, an dem das Rennziel beurteilt wird, markiert durch einen Pfahl mit rotem Kreis. Auf unseren Foto-Finish-Karten ist er dargestellt.
Foto-finish	Wenn Pferde Kopf an Kopf die Ziellinie überqueren, ist manchmal ein Foto nötig, um zu bestimmen, welches Pferd vorn lag. Daher können sie manchmal nur um eine Nasenlänge gewinnen.
Renntag	Alle Rennen, die an einem Tag auf derselben Rennbahn stattfinden, in der Regel 7 bis 8 Rennen.

DAS WORT DER AUTOREN

Célestine Bouvier
Young Jockey



Jean-Christophe Bouvier
Spieleentwickler
und Vater

Am 28. Februar 2021 startete ich mit *Live in Paris* auf der Rennbahn Lyon Parilly zum ersten Mal im Flachrennen. Sechs Monate später, am Tag meines 5. Sieges mit *Zita des Echanault* und während der 450 Kilometer langen Rückfahrt von der Rennbahn Montier-en-Der, stellten sich mein Vater und ich **Ticket Gagnant** (Winning Ticket) vor. In meiner Familie lieben wir alle Spiele, und Pferderennen waren die perfekte Inspiration für ein neues Spiel. Und so wie man ein Jährling* trainiert, bevor es zu einem Rennpferd wird, haben wir die Regeln von **Ticket Gagnant** verfeinert, um das Beste daraus zu machen.

Nachdem ich die **Rallyman-Spiele** entwickelt hatte, entdeckte ich meine Leidenschaft für Pferderennen, inspiriert von der Begeisterung meiner Tochter Célestine. Nach mehreren Prototypen, Familientests, Begegnungen auf Spielefestivals und Besuchen von Rennbahnen in Lyon und Vichy präsentieren wir Ihnen heute **Ticket Gagnant**, den Höhepunkt dieser Reise. Es ist für alle gedacht, und wir hoffen, dass Sie beim Spielen genauso viel Freude haben wie bei echten Rennen – vielleicht eines Tages auf einer der 235 großartigen Rennbahnen in Frankreich ... oder anderswo!



DIE SPIELE VON BOUVIER INTERNATIONAL

BOUVIER International begann als fiktiver Sponsor, der mit einem Augenzwinkern in den Illustrationen der berühmten Rallyman-Spiele versteckt wurde. Jean-Christophe Bouvier machte daraus eine echte Verlagsmarke.

Nach Ticket Gagnant kommt Road Master im Dezember 2025! Übernehmen Sie das Steuer Ihres LKWs und werden Sie zum König der Logistik: Jeder Würfel zählt, jeder Umweg kostet Zeit. Wählen Sie Ihre Aufträge mit Bedacht, laden Sie die Würfel optimal, planen Sie die rentabelsten Routen und reagieren Sie flexibel auf unvorhergesehene Ereignisse, um pünktlich zu liefern... und alle Gegner zu schlagen!

