

# KOPF AN KOPF

## CHRIS HANDY

„Kopf an Kopf“ ist ein spannendes Rennspiel, in dem die Spieler auf Pferde wetten, sie aber auch kaufen können. Zwei Würfel treiben die Pferde voran, während die Spieler versuchen, durch Ausspielen von Aktionskarten das Rennen in ihrem Sinne zu beeinflussen.

Kopf an Kopf ist auch in großer Runde (mit 7 oder 8 Spielern) ein unterhaltsames Spiel. Zum Kennenlernen des Spieles eignen sich aber kleinere Runden besser.

Das Ziel des Spiels ist es, am Ende des Rennens am meisten Geld zu haben.

**FÜR 2 – 8 SPIELER AB 10 JAHREN**

### SPIELMATERIAL



1 Spielplan



10 Pferde  
(in 3 Farben) und 1 Aufkleberbogen



10 Pferdekarten



70 Wett-Chips



104 Aktionskarten



8 Chips  
„Zweite Chance“



95 Geldscheine  
(50 x 5 €, 25 x 10 €, 10 x 50 €, 10 x 100 €)



2 Würfel  
(1 sechsstufiger  
Bewegungswürfel,  
1 zehnstufiger  
Pferdewürfel)

**SPIELREGEL**

**KOSMOS**

## DIE AKTIONSKARTEN

„Sieger-Rosette“:  
Sobald ein beliebiges Pferd im Ziel ist, dürfen Karten mit diesem Symbol nicht mehr gespielt werden.



Kartenart  
(Einnahmen)

Bewegungskarten



Diebstahlkarten

Wettkarten



Glückszahl-Karten  
(werden ausgespielt, während andere Spieler an der Reihe sind)



## DIE PFERDEKARTEN



Besondere Eigenschaft

Wett-Chip

Gewinnquoten



Kaufpreis

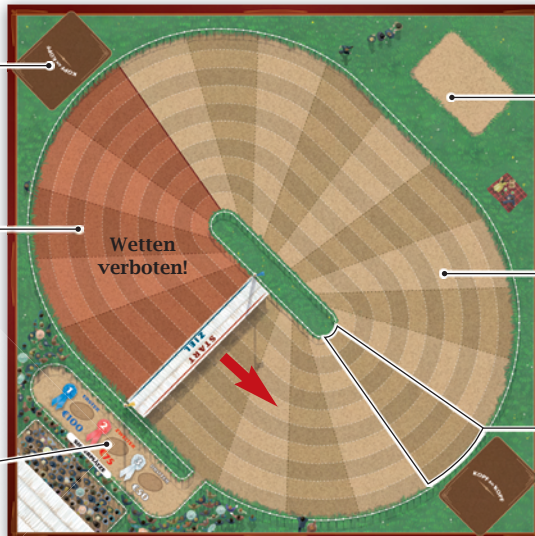
Sprinterleiste

## DER SPIELPLAN

Nachziehstapel für die Aktionskarten

„Wetten verboten!“-Bereich:  
Es ist nicht erlaubt, auf Pferde zu wetten, die sich in diesem roten Bereich aufhalten. Es sei denn, eine Aktionskarte erlaubt das ausdrücklich.

Siegerplätze:  
Die ersten 3 Pferde, die das Ziel erreicht haben, werden auf diese Siegerplätze gesetzt.



Ablagestapel für die Aktionskarten

Eine der zehn Bahnen:  
Jedes Pferd bleibt das ganze Rennen über in seiner eigenen Bahn.

Feld:  
Pferde ziehen von Feld zu Feld, je nach Würfelergebnis (Bewegungswürfel oder Aktionskarte).

## SPIELVORBEREITUNG

- Vor dem ersten Spiel werden die vorgestanzen Kartenteile vorsichtig aus ihrem Rahmen gelöst.
- Die Aufkleber mit den Startnummern werden entsprechend der Anweisung angebracht. Die zusätzlichen Aufkleber dienen als Ersatz.
- Ein Spieler übernimmt die Bank. Dieser Spieler spielt ganz normal mit und wettet wie die anderen Spieler. Zusätzlich erledigt er alle Einnahmen und Auszahlungen – sowie die Auszahlung der Wetten am Ende des Spiels.
- Alle Pferde werden auf das weiße Startfeld hinter die braune Startlinie gestellt – am besten in aufsteigender Reihenfolge von 1 – 10.
- Die 10 Pferdekarten werden offen neben dem Spielplan ausgelegt.
- Die Wett-Chips werden daneben ausgelegt: Pro Farbe so viele Chips, wie Spieler teilnehmen. Im Spiel zu siebt und zu acht wird mit allen sieben Chips gespielt.
- Alle Aktionskarten werden gemischt.
- Jeder Spieler erhält 25 € (drei 5-er, ein 10-er).
- Weiter erhält jeder Spieler 3 verdeckte Aktionskarten und einen „Zweite Chance“-Chip.
- Die übrigen Aktionskarten werden in zwei Nachziehstapeln verdeckt auf die beiden Felder in den gegenüber liegenden Spielplanecken gelegt. Ausgespielte Karten werden später auf dem Ablagefeld in der dritten Spielplanecke gesammelt.
- Wer zuletzt auf einer Rennbahn war, fängt an. Die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn.

## KURZFASSUNG: DER ZUG EINES SPIELERS

1. Jeder Spieler, der an die Reihe kommt und ein Pferd (oder mehrere) besitzt, führt alle Ereignisse aus, die sich aus den besonderen Eigenschaften seiner Pferde ergeben.
2. Danach wirft der Spieler beide Würfel und zieht das gewürfelte Pferd vorwärts.
3. Der Spieler wählt **eine** der folgenden 4 Aktionen aus und führt sie durch:
  - a) Eine Aktionskarte ausspielen und die Anweisung auf der Karte befolgen.
  - b) Eines der noch verfügbaren Pferde kaufen. Der auf der Karte genannte Preis wird an die Bank gezahlt.
  - c) Eine Wette über 5 € auf ein beliebiges Pferd platzieren, das sich noch **nicht** in dem „Wetten verboten!“-Bereich befindet. Ein Spieler darf pro Zug **nur** 5 € wetten.
  - d) Zwei Aktionskarten ungenutzt abwerfen (die Anweisungen werden nicht ausgeführt) und dafür 5 € von der Bank kassieren.
4. Der Spieler zieht 1 Aktionskarte vom Nachziehstapel.
5. Der Spieler gibt die Würfel im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.

## ABLAUF EINES SPIELZUGS IM EINZELNEN

### 1. Eigene Pferde: Besondere Eigenschaften

Der Spieler beginnt seinen Zug, indem er alle besonderen Eigenschaften berücksichtigt, die auf **seinen eigenen** Pferdekarten angegeben sind (siehe Kartentext). Er führt die Anweisungen sofort aus.

### 2. Würfeln + Ziehen

- Der Spieler wirft beide Würfel gleichzeitig: Den zehnsseitigen Pferdewürfel und den sechsseitigen Bewegungswürfel.

- Danach setzt der Spieler das Pferd, **dessen Nummer mit dem Pferdewürfel gewürfelt wurde**, auf seiner Bahn um so viele Felder vorwärts, wie der Bewegungswürfel anzeigt.
- Wird ein Pferd gewürfelt, das bereits über die Ziellinie gelaufen ist, muss der Pferdewürfel neu gewürfelt werden, so lange, bis ein Pferd gewürfelt wird, das sich noch im Rennen befindet.

*Beispiel: Michaela würfelt eine „7“ mit dem Pferdewürfel und eine „3“ mit dem Bewegungswürfel. Sie zieht das Pferd Nr. 7 drei Felder auf seiner Bahn voran, egal ob ihr das Pferd gehört oder nicht.*

### **Sprint (Sprinterleiste):**

- Besitzt der Spieler, der an der Reihe ist, selbst Pferde, so prüft er nun, ob er **seinen** Pferden zu einem Sprint verhelfen kann.
- Ist die Nummer des gewürfelten Pferdes auch auf der **Sprinterleiste eines eigenen Pferdes** (oder mehrerer) zu finden, so darf er diese(s) Pferd(e) sofort vorsetzen - und zwar um so viele Felder, wie die Zahl auf dem Bewegungswürfel angibt.

**Wichtig: Nur der Spieler, der an der Reihe ist**, darf seine eigenen Pferde auf diese Weise bewegen.

*Beispiel: Gerd würfelt eine „6“ mit dem Pferdewürfel und eine „1“ mit dem Bewegungswürfel. A) Er zieht das Pferd Nr. 6 (Whisky) ein Feld auf seiner Bahn voran, egal ob ihm das Pferd gehört oder nicht.*

*B) Er besitzt „Letzte Chance (7)“ und „Vulkan (5)“. „Vulkan“ hat eine „6“ in seiner Sprinterleiste. Gerd darf daher „Vulkan“ ein Feld vorbewegen (die gewürfelte Zahl auf dem Bewegungswürfel).*



### **„3“ gewürfelt:**

- Hat ein Spieler mit dem Bewegungswürfel eine „3“ gewürfelt, darf er nach der Bewegung des Pferdes dessen Besitzer eine Aktionskarte aus der Hand ziehen (sofern dieser mindestens 1 Karte hat). Wird später im Zug eine „3“ gewürfelt, hat das nicht diese Folge.
- Hat das gewürfelte Pferd keinen Besitzer, darf der Spieler eine Aktionskarte von einem der verdeckten Nachziehstapel ziehen. Besitzt der Spieler das Pferd selbst, erhält er jedoch keine Karte.

## **3. Eine Aktion durchführen**

Der Spieler, der an der Reihe ist, führt **eine** der nachfolgenden vier Aktionen durch:

### **a) Eine Aktionskarte spielen**

- Eine Aktionskarte wird ausgespielt. Die Anweisungen auf der Karte müssen ausgeführt werden.
- Karten, die Wetten auf ein Pferd erlauben, können immer gespielt werden, egal wo sich das Pferd auf der Rennstrecke befindet. Ausnahme: Auf ein Pferd, das sich schon auf einem Siegerplatz befindet, darf nicht mehr gewettet werden.
- Einige Aktionskarten erlauben es, Wetten auf Pferde zu platzieren, die sich im „Wetten verboten!“-Bereich befinden oder ein Pferd über die Ziellinie zu ziehen. In allen diesen Fällen gelten die Anweisungen auf den Aktionskarten.



- Die grauen Aktionskarten „Glückszahl“ dürfen ausgespielt werden, wenn andere Spieler an der Reihe sind. Nach der Aktion setzt der Spieler am Zug das Spiel fort.
- Sobald ein Pferd die Ziellinie überquert hat und sich auf einem der Siegerplätze befindet, kann es nicht mehr zurückgesetzt werden. Außerdem dürfen keine Wetten auf ein solches Pferd abgeschlossen werden – auch dann nicht, wenn es eine Aktionskarte erlauben würde.

#### b) Ein Pferd kaufen

- Ein Pferd kann nur von der Bank gekauft werden. Dazu muss der Spieler den Kaufpreis in € bezahlen, der auf der Pferdekarte angegeben ist.
- Der Preis eines Pferdes ist um so höher, je mehr Startnummern in seiner Sprinterleiste aufgeführt werden.

#### c) Auf ein Pferd wetten

- Ein Spieler darf pro Runde nicht mehr als 5 € auf ein Pferd setzen. Wer auf ein Pferd wettet, legt 5 € vor sich aus, nimmt sich einen Wett-Chip mit der Nummer des Pferdes vom Vorrat und legt ihn auf dem Geldschein ab.
- In späteren Runden kann der Spieler erneut auf dasselbe Pferd wetten. Das Geld schiebt er unter denselben Chip.



*Beispiel:  
Der Spieler setzt  
5 € auf das Pferd  
Nummer 10, das  
ihm nicht gehört.*



- Ein Spieler darf auch auf ein eigenes Pferd wetten. Statt das Geld unter einen Wett-Chip zu legen, legt er es dann unter seine Pferdekarte.

*Beispiel: Der Spieler setzt 5 € auf sein Pferd Nummer 5.*

- Sobald sich ein Pferd in dem „Wetten verboten!“-Bereich befindet, dürfen auf dieses Pferd keine Wetten mehr platziert werden. Die Spieler dürfen aber weiterhin auf andere Pferde wetten. Sollte ein Pferd aufgrund einer gespielten Aktionskarte wieder aus dem „Wetten verboten!“-Bereich herausgezogen werden, dürfen die Spieler wieder auf dieses Pferd wetten.

#### d) 2 Aktionskarten abwerfen

Ein Spieler darf pro Runde 2 Aktionskarten ungenutzt abwerfen und erhält für beide zusammen 5 € aus der Bank.

**Statt eine dieser Aktionen auszuführen, darf der Spieler passen und somit ganz auf eine Aktion verzichten.**

### 4. Eine Aktionskarte ziehen

Am Ende seines Zuges zieht der Spieler immer 1 Aktionskarte von einem der beiden Nachziehstapel. Sollte ein Kartenstapel aufgebraucht sein, werden der Ablagestapel gemischt und zwei neue Nachziehstapel gebildet.

## ENDE DES SPIELS

Immer wenn ein Pferd die Ziellinie überquert, wird es auf einen der Siegerplätze gesetzt. Das erste Pferd kommt auf das Feld neben der „1“, das zweite auf das neben der „2“.

Das Spiel endet sofort, nachdem das dritte Pferd die Ziellinie überquert hat und auf das Feld neben der „3“ gesetzt wurde.



Der aktive Spieler darf keine weitere Aktion durchführen. Alle Spieler legen ihre noch nicht ausgespielten Aktionskarten ungenutzt ab.

Dann werden alle Wetten, die nicht auf die drei Sieger-Pferde abgeschlossen wurden, abgewickelt – siehe unten. Das gesetzte Geld geht in die Bank, die Wettchips gehen zurück zum Vorrat.

Auch die Karten der Pferde, die nicht unter die drei Sieger gekommen sind, werden in den Vorrat zurückgelegt. Ihr Geld behalten die Spieler.

Nun werden die **Preisgelder und Wettgewinne** ausgezahlt:

### Preisgelder:

- Der Besitzer des Pferdes auf Platz 1 erhält 100 € aus der Bank.
- Der Besitzer des Pferdes auf Platz 2 erhält 75 € aus der Bank.
- Der Besitzer des Pferdes auf Platz 3 erhält 50 € aus der Bank.

Sollte eines der Sieger-Pferde keinem Spieler gehören, bleibt dessen Preisgeld in der Bank.

### Wettgewinne:

- Auf jeder Pferdekarte gibt es im unteren linken Bereich 3 Felder, die die Gewinnquoten des jeweiligen Pferdes zeigen. Das blaue Feld gilt, wenn das Pferd Erster geworden ist. Das rote Feld gilt, wenn das Pferd Zweiter geworden ist. Und wenn das Pferd Dritter geworden ist, gilt das weiße Feld.
- Haben Spieler eine Wette auf eines der drei Sieger-Pferde platziert, erhalten sie ihren Wetteinsatz ausgezahlt, multipliziert mit der Zahl im blauen, roten oder weißen Feld – je nachdem, welchen Platz das Pferd erreicht hat.



Gewinnquoten

Zuerst aber wird das gesetzte Geld an die Bank gegeben; erst dann wird der Gewinn an die Spieler ausgezahlt. Am besten fängt man mit den Wetten für das Pferd auf Platz 1 an und zahlt reihum einzeln an die Spieler, die auf dieses Pferd gesetzt haben, ihre Gewinne aus. Dann folgt das Pferd auf Platz 2 und zum Schluss das Pferd auf Platz 3.

*Beispiel: Karin hat 15 € auf „Silver Star (4)“ gesetzt und das Pferd ist Zweiter geworden. Karin zahlt ihre 15 € in die Bank und erhält anschließend 90 € ausgezahlt – ihre 15 € multipliziert mit 6 (Gewinnquote 6:1 im roten Feld). Somit hat Karin 75 € gewonnen.*

Nachdem alle Wetten ausgezahlt wurden, zählen die Spieler ihr Geld. Die drei Sieger-Pferde sind jetzt nichts mehr wert. Wer das meiste Geld besitzt, hat das Spiel gewonnen. Gibt es einen Gleichstand, so gibt es mehrere Gewinner.

## **„ZWEITE CHANCE“-CHIPS**

Einmal während des Spiels darf jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, seinen „Zweite Chance“-Chip einsetzen. Dann darf er entweder den Pferdewürfel oder den Bewegungswürfel neu würfeln. Der andere Würfel bleibt unverändert. Dies muss er direkt nach seinem Würfelwurf zu Beginn seines Zuges machen. Es gilt dann nur das neue Würfelergebnis.

*Beispiel: Der Spieler würfelt eine „7“ mit dem Pferdewürfel und eine „1“ mit dem Bewegungswürfel. Der Spieler setzt seinen „Zweite Chance“-Chip ein und würfelt mit dem Pferdewürfel eine „4“. Statt Pferd „7“ wird nun Pferd „4“ ein Feld vorwärts gezogen.*

*Und: Die Aktionskarte „Glückszahl“ mit der Zahl „4“ könnte ausgespielt werden, nicht aber die mit der Zahl „7“.*



Danach folgt die übliche Bewegung der Pferde. Hat ein Spieler seinen „Zweite Chance“-Chip eingesetzt, wird er in die Schachtel zurückgelegt.

Der „Zweite Chance“-Chip darf jedoch nicht in Verbindung mit einer Aktionskarte eingesetzt werden. „Zweite Chance“-Chips, die die Spieler bei Spielende noch nicht eingesetzt haben, sind nichts mehr wert.

## **DETAILS ZU DEN REGELN**

Aktionskarten haben in den meisten Fällen Vorrang vor den beschriebenen Regeln. Es gibt jedoch einige wenige Fälle, in denen eine Regel vor der Anweisung auf einer Aktionskarte Gültigkeit hat:

- Sobald das erste Pferd die Ziellinie überquert hat, gibt es kein Pferd in „Führung“ mehr. Alle Aktionskarten, die sich auf ein Pferd in „Führung“ beziehen (sie tragen oben links eine blaue durchgestrichene Sieger-Rosette), können nicht mehr genutzt werden. Die Karten können jedoch nach wie vor abgeworfen werden, um 5 € für zwei abgeworfene Karten zu kassieren. Außerdem können die besonderen Eigenschaften der Pferde „Alchimist (1)“ und „Diabolo (10)“ nicht mehr genutzt werden, da sie sich ebenfalls auf Pferde in „Führung“ beziehen. Die Sprinterleiste dieser Pferde gilt aber weiterhin.
- Falls durch den Würfelwurf zu Beginn eines Zuges zwei Pferde im selben Zug die Ziellinie überqueren würden, wird zuerst das Pferd gezogen, dessen Nummer mit dem Pferdewürfel gewürfelt wurde. Erst danach werden weitere Pferde gezogen, die die Zahl auf dem Bewegungswürfel in ihrer Sprinterleiste stehen haben. Besitzt ein Spieler mehrere Pferde, die diese Zahl in ihren Sprinterleisten haben, entscheidet dieser Spieler in welcher Reihenfolge seine Pferde ziehen.

## BEISPIEL FÜR EINE WERTUNG

Peter besitzt „Letzte Chance“, „Silver Star“ und „Napoleon“. Er hat 10 € auf „Silver Star“ gewettet. Außerdem hat er 15 € auf „Flocke“ gesetzt, und 5 € auf „Diabolo“ und 5 € auf „Vulkan“.

Ergebnis des Rennens:

**Erster:** „Letzte Chance“

**Zweiter:** „Silver Star“

**Dritter:** „Vulkan“

- Peter erhält 0 € für „Napoleon“, den er besitzt, da das Pferd weder Erster, Zweiter noch Dritter wurde.
- Peter erhält 135 € für „Silver Star“: 75 € als Preisgeld für den zweiten Platz, da er das Pferd besitzt. Außerdem hat er 10 € darauf gesetzt. Da die Gewinnquote für den zweiten Platz 6:1 ist, erhält er, nachdem er die 10 € an die Bank gezahlt hat, 10 € multipliziert mit 6 = 60 €. 75 € + 60 € = 135 €.
- Peter erhält 0 € für seine Wette auf „Flocke“. Seine 15 € sind an die Bank verloren.
- Schließlich erhält Peter für seine Wette auf „Vulkan“, nachdem er seinen Wettbetrag von 5 € in die Bank gezahlt hat, 20 €: Seine gesetzten 5 € multipliziert mit 4, da „Vulkans“ Gewinnquote für den dritten Platz 4:1 ist.

**Peter hat am Ende des Rennens also 155 € eingenommen.**

**Dazu zählt er noch sein übriges Geld und erhält so sein Endergebnis.**

Autor: Chris Handy

Redaktion: Zev Slashing

Deutsche Bearbeitung: TM-Spiele

Grafik: Karim Chakroun

Gestaltung der deutschen Ausgabe: Fine Tuning, Michaela Schelk

Wir danken allen Testspielern und Regelletern. Der Autor dankt besonders Jennifer Handy, Michelle Salvador, Christian Montague, Colleen Handley, Zev Slashing und Karim Chakroun.

© 2009 Z-Man Games



© 2010 KOSMOS Verlag

Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart

Tel.: 49 711 2191-0, Fax: 49 711 2191-199

info@kosmos.de, www.kosmos.de

Art.-Nr: 691158

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN CHINA

