

III. Punkteberechnung

Jedem Fahrer oder jeder Mannschaft, ob sie gewonnen haben oder nicht, werden sovielle Punkte gutgeschrieben, wie sie KM-Karten ausgelegt haben.

Zahlenwert
der KM-Karten

Jede ausgelegte Aktionskarte zählt	200
Alle vier Aktionskarten, von einem einzigen Spieler (oder Mannschaft) ausgelegt, zählen anstatt 4 x 100	700
Jede Blitz-Aktion zählt	300
Jede gewonnene Rallye bei der Einzerrallye 700 km bei der Mannschaftsrallye 1000 km zählt	400
Eine Rallye, die nach dem Aufbruch des Kartentals gewonnen wird (Sonderwertung) zählt	300
Eine Rallye, die ohne eine einzige 200 km-Karte gewonnen wird (Fahrerührung), zählt	300
Verlängerung	200
„Nicht platziert“ Wenn ein Fahrer oder eine Mannschaft keine einzige km-Karte auslegen konnte, erhält jeder Gegner	500
Fahrer, die nicht platziert sind, zählen nur ihre ausgelegten Aktions- und Blitz-Aktions-Karten.	
Die Rallye-Meisterschaft geht bis 5000.	

F. X. SCHMID Vereinigte Münchener Spielkarten-
Fabriken KG · 8 München 1 · Postfach 326 u. 346

10000 KILOMETER Rallye-Meisterschaft

das spannende Kartenspiel
für die ganze Familie



SPIELANLEITUNG

I. Die Karten des Spieles und ihre Bedeutung

1. Die Kilometerkarten



Sie sind die Etappenkarten der Rallye und zeigen an, wie der Einzelfahrer oder die Mannschaft mit 25, 50, 75, 100 oder 200 Kilometer vorwärts kommt.

2. Die Angriffskarten



Stop - rotes Licht

Wenn der Gegner die Stopkarte auf Ihren Kampfstapel (siehe Seite 8-9) legt, ist Ihre Weiterfahrt gesperrt. Sie dürfen erst wieder Kilometer auslegen, wenn Sie ein 'Grünes Licht' darübergerlegt haben.



Motorpanne



Reifenpanne



Leerer Tank

Diese Karten sind ausgesprochene Angriffskarten. Mit ihnen sperren Sie die Fahrt der Gegenpartei.

Edmond Dujardin erhielt
für das Gesellschaftsspiel „1000 Kilometer“
die Médaille de Vermail
des Internationalen Erfindertwettbewerbes –
Paris 1956,
die Médaille de Vermail
der Internationalen Erfindermesse –
Brüssel 1961
sowie die Médaille d'Argent
der Stadt Paris 1961



Création Edmond Dujardin – gesetzlich geschützt
F. X. SCHMID Vereinigte Münchner
Spielkarten-Fabriken KG
8 München 1, Postfach 325 u. 346

Geschwindigkeitsbegrenzung

Diese Karte schränkt das Kilometer-Auslegen ein. Nur Kilometerkarten bis höchstens 50 km dürfen ausgelegt werden.



3. Die Verteidigungskarten

Freie Fahrt – grünes Licht

Diese Karte ist die Startkarte. Sie muß stets ausgelegt werden, ehe Kilometerkarten gelegt werden können. (Ausnahme: Aktionskarte 'Vorfahrt' (siehe Seite 5).



Selbsthilfe
Reservereifen
Reservekanister



Mit diesen Verteidigungskarten heben Sie die Wirkung der entsprechenden Angriffskarten auf. Um weiterspielen zu können, müssen Sie aber dazu noch ein 'Grünes Licht' auflegen.

Ende der Geschwindigkeitsbegrenzung

Diese Karte hebt die Geschwindigkeitsbegrenzung auf. Wie Sie auf Seite 8-9 sehen, bildet man einen sogenannten 'Geschwindigkeitsstapel', auf den diese Karten wechselweise gelegt werden.



4. Die Aktions-Trumpfkarten

Blaulicht-Fahrzeug = Vorfahrt
Diese Karte hebt die Wirkung der Karten 'Stop' – 'Rotes Licht' sowie 'Geschwindigkeitsbegrenzung' auf und erlaubt stets ein Starten und Weiterfahren ohne die sogenannte Startkarte 'Grünes Licht' auslegen zu müssen.



Werkstatt

Mit dieser Karte wird jeder Angriff mit der Karte 'Motorpanne' wirkungslos.



Rallyeservice

Ein Angriff mit der Karte 'Reifenpanne' wird unmöglich gemacht.



Tankstelle

Diese Karte macht immun gegen 'Benzinpannen'.



Es gibt 4 Aktions-Trumpfkarten.

Bei ihrem Auflegen ist der Spieler für die ganze Dauer des Spiels vor Angriffen durch die entsprechenden Angriffskarten des Gegners geschützt. Sie heben bei ihrem Auf-

legen einen etwa laufenden korrespondierenden Angriff auf.

Ein Beispiel: Der Gegner hat ihre Weiterfahrt mit der Angriffskarte 'Leerer Tank' blockiert. Sie heben die Aktionskarte 'Tankstelle' ab und legen sie aus. Dann können Sie die Angriffskarte 'Leerer Tank' auf den Kartenstapel zurückwerfen. (Bild nach oben - siehe Seite 9).

Die Aktionskarten spielen noch eine wichtige Rolle bei der Blitzaktion. (siehe Seite 12).

5. Korrespondierende Karten

Angriff	Verteidigung	Aktions-Trumpf
1. Stop - Rotes Licht	Freie Fahrt - Grünes Licht	Blaulicht-Fahrzeug = Vorfahrt
Geschwindigkeitsbegrenzung	Ende der Geschwindigkeitsbegrenzung	Werkstatt
2. Motorpanne	Selbsthilfe	Rallye-Service
3. Reifenpanne	Ersatzreifen	Tankstelle
4. Leerer Tank	Reservekanister	

Diese Gegenüberstellung zeigt, daß von den Aktionskarten die Karte 'Blaulicht-Fahrzeug' am wertvollsten ist, denn sie bringt drei Vorteile:

- man kann mit dieser Karte starten und Kilometerkarten auslegen, ohne die Karte 'Grünes Licht' auslegen zu müssen
- ein gegnerischer Angriff mit der 'Stop'- oder 'Rotes Licht'-Karte kann nicht stattfinden.
- ein gegnerischer Angriff mit der Karte 'Geschwindigkeitsbegrenzung' wird unmöglich gemacht, weil man mit dem 'Blaulicht-Fahrzeug' immer Vorfahrt hat.

Die Aktionskarten können immer ausgelegt werden, ohne das man vorher Kilometerkarten ausgelegt hat.

II. Die Spielregeln

Das Ziel

Das Spiel besteht darin, daß jeder Spieler bzw. die spielenden Mannschaften Kilometerkarten auslegen, bis genau 700 km beim Einzelspiel oder 1000 km bei Mannschaftsspielen erreicht sind.

'1000 KM' kann zu viert (2 Mannschaften zu je 2 Personen), zu sechst (2 Mannschaften zu je 3 Personen) oder aber zu zweit und zu dritt (jeder Spieler bildet eine Partei) gespielt werden. Beim Mannschaftsspiel legt ein Spieler die Karten für die Partei vor sich auf. Beim Mannschaftsspiel sitzen die Spieler so, daß Freund und Feind sich abwechseln.

Beim Spiel zu zweit oder zu dritt, wenn also jeder für sich allein spielt, ist folgendes zu beachten: Die zu erreichende Kilometerzahl wird auf 700 herabgesetzt; von den Angriffs-karten wird vor Beginn des Spiels je eine aussortiert (also je 1 x 'Rotes Licht', 'Motorpanne', 'Benzinpanne', 'Reifenpanne', 'Geschwindigkeitsbegrenzung'). Jeder Spieler legt sein Spiel vor sich auf.

Kartengeben

Besondere Sorgfalt ist dem Kartennischen beizumessen, damit die Angriffs-karten und Paraden (Verteidigungskarten) gut verteilt werden. Der rechte Nachbar hebt ab; die Karten werden beim linken Nachbarn beginnend einzeln ausgegeben, so daß jeder Spieler jeweils nur eine Karte erhält. Das Kartengeben ist beendet, wenn jeder Spieler 6 Karten in der Hand hat. Die restlichen Karten werden - Bild nach unten - als Talon auf den Tisch gelegt. Der linke Nachbar des Kartengebers spielt als erster aus - bei der nächsten Rallye ist er der Geber. Wird während des Spiels festgestellt, daß ein Spieler 7 Karten in der Hand hält, so darf er beim nächstenmal keine Karte nehmen, sondern muß eine auslegen oder abwerfen. Wenn ein Spieler dagegen nur 5 Karten in der Hand hält, nimmt er beim nächstenmal 2 Karten auf und legt oder wirft nur eine ab.

Der Start

Grundsätzlich: Zum Start der Rallye und vor der Weiterfahrt nach einem erfolgten Angriff der Gegenseite muß immer die Karte ‚Start - Grünes Licht‘ ausgelegt werden; solange bis die Gegenmannschaft oder der Einzelfahrer die Karte ‚Grünes Licht‘ erneut mit einer Angriffskarte zudeckt.

Ist der Angreiffene in der Lage, den Angriff durch eine Verteidigungskarte abzuwehren, muß zusätzlich auf diese Parade vor der Weiterfahrt ‚Start - Grünes Licht‘ gelegt werden. Dann dürfen die Kilometer-Karten ausgelegt werden, bis zum nächsten Angriff usw. Das Auflegen der Aktionskarte ‚Vorfahrt‘ befreit den Einzelfahrer oder die Mannschaft für das ganze laufende Spiel von der Verpflichtung ‚Start - Grünes Licht‘ auszuliegen; mit dieser Karte, anstelle der erforderlichen Karte ‚Start - Grünes Licht‘ kann auch die Rallye eröffnet werden.

Der Rallyeverlauf

Der startende Einzelfahrer oder die Mannschaft – sowie im weiteren Verlauf der Rallye jeder, der an der Reihe ist – nimmt die oberste Karte des Kartentals und ordnet sie – ohne sie zu zeigen – zu den anderen Karten in seiner Hand. Er hat nun 7 Karten; davon wählt er eine aus und hat 3 Möglichkeiten, sie zu verwenden:

1. handelt es sich um ‚Start - Grünes Licht‘ oder – bei bereits ausgelegtem ‚Grünen Licht‘ – um eine Kilometer-Karte, so legt er sie mit dem Bild nach oben auf den Spieltisch.
2. hat er sich zu einem Angriff auf den Gegner entschlossen, so wirft er eine Angriffskarte auf das ‚Grüne Licht‘ der gegnerischen Partei.
3. er kann grundsätzlich – z. B. wenn er keine geeignete Karte besitzt – irgendeine Karte seines Spiels auf den Ablagestapel – Bild nach oben – ablegen.

Der nächste Fahrer verfährt in der gleichen Weise. Die Reihenfolge der einzelnen Kilometer-Karten ist dabei bedeutungslos. Es können durcheinander 25, 50, 75, 100 und 200 Kilometer-Karten ausgelegt werden. Eine Einschränkung ist insofern gegeben, als keine Partei mehr als zwei 200 Kilometer-Karten auslegen darf.

Jede Aktionskarte kann ausgelegt werden, ohne daß man vorher eröffnet hat und ohne daß zuvor ein ‚Start - Grünes Licht‘ ausgelegt wurde. War die ausgelegte Aktionskarte bereits in der Hand, so müssen 2 weitere Karten aufgenommen und 1 Karte abgelegt werden. Wird die Aktionskarte gezogen und gleich ausgelegt, muß eine weitere Karte gezogen und eine weitere Karte ausgelegt werden.

Anordnung der Karten (s. Schaubild auf Seite 8/9)

Der Spieler, der eröffnet, legt vor sich in den Kampfstapel die Karte ‚Start - Grünes Licht‘ ab. Rechts davon werden die einzelnen Kilometerkarten ausgelegt.

Für ‚Geschwindigkeitsbegrenzung‘ und ‚Ende der Geschwindigkeitsbegrenzung‘ wird ein gesonderter Geschwindigkeitsstapel gebildet. Aktionskarten werden separat, jedoch in unmittelbarer Nähe des Kampfstapels ausgelegt. Bei der Blitzaktion wird die Karte quer ausgelegt.

Angriff

Ein Angriff kann nur erfolgen, wenn der Gegner ‚Start - Grünes Licht‘ ausgelegt hat. Eine Ausnahme ist nur dann gegeben, wenn der Gegner die Aktionskarte ‚Vorfahrt‘ ausgespielt hat. Nur in diesem Fall kann ein Angriff sofort auf eine Verteidigung folgen – niemals jedoch ein Angriff unmittelbar auf einen Angriff. Man kann auch angreifen, wenn man selbst gerade angegriffen wurde.

Verteidigung

Ist ein Angriff erfolgt, muß der Angegriffene versuchen – sobald er wieder an der Reihe ist – diesen Angriff durch

die entsprechende Verteidigung abzuwehren oder selbst anzugreifen. Um anschließend weiterfahren zu können, muß 'Start - Grünes Licht' ausgelegt werden. Auch hier bildet die einzige Ausnahme die Aktionskarte 'Vorfahrt'. Ist die Verteidigung erfolgt und 'Start - Grünes Licht' ausgelegt, können wieder Kilometer-Karten ausgelegt werden. Sollte der Angriff durch Auslegen der Verteidigungskarte - jedoch noch ohne 'Start - Grünes Licht' halb abgewehrt sein, so darf auf die Verteidigungskarte vom Gegner keine neue Angriffskarte gelegt werden (die einzige Ausnahme bildet auch hier wieder die Aktionskarte 'Vorfahrt').

Blitz-Aktion

Eine Blitz-Aktion verzeichnet man dann, wenn eine in der Hand gehaltene Aktionskarte sofort als Antwort auf den gegnerischen Angriff ausgelegt wird, z.B.: der Gegner greift mit einer 'Reifenpanne' an. Der Angegriffene legt - er muß dazu nicht an der Reihe sein - sofort die Karte 'Rallye Service' aus und sagt dabei die Blitz-Aktion deutlich an. Sobald er die Aktionskarte zur Blitz-Aktion ausgelegt hat, muß er 2 Karten von dem Kartentalon nehmen und eine zusätzliche Karte ablegen oder abwerfen. Sollte eine neu gezogene Karte wieder eine Aktionskarte sein, die sofort ausgelegt wird, müssen erneut 2 Karten gezogen werden. Es ist dann wieder eine Karte abzulegen oder abzuwerfen.

Die Blitz-Aktion wirkt sich wie folgt aus:

1. Der Angriff gilt als nicht erfolgt; die gegnerische Angriffskarte wird, Bild nach oben, auf den Ablagestapel abgelegt.
2. Zwei neue Karten werden aus dem Kartenhaus genommen, so daß man im Besitz von 7 Karten ist. Eine Karte wird ausgelegt oder abgeworfen.
3. Der Fahrer, der eine Blitz-Aktion gestartet hat, darf also sofort weiterfahren. Fahrer, die normalerweise an der Reihe wären, werden übersprungen.

4. Die Mannschaft oder der Einzelfahrer, der eine Blitz-Aktion angesagt hat, erhält bei der Endabrechnung eine Prämie von 300 Punkten.

Grundsätzlich ist zur Blitz-Aktion noch zu sagen: Die zur Blitz-Aktion nötige Aktionskarte muß man beim Angriff des Gegners bereits in der Hand halten und sofort auslegen. Sie gilt nicht mehr als Blitz-Aktion, wenn man a) die nächste Runde abwartet, b) die Aktionskarte erst nach dem Angriff vom Kartentalon genommen hat, oder c) eine Aktionskarte ausgelegt hat und der Gegner irrtümlich eine entsprechende Angriffskarte auf den Kampfstapel wirft. Der Gegner verliert in diesem Fall seine Spielfolge; die 'falsche' Karte ist auf den Ablagestapel abzulegen.

Es bleibt der Risikofreudigkeit des Rallyefahrers überlassen, ob er eine Aktionskarte normal für eine Prämie von 100 Punkten auslegt, oder als Blitz-Aktion für zusätzliche 300 Punkte ausspielt. Das kann bedeuten, da er mit dem Ausspielen einer Aktionskarte bis zum geeigneten Moment warten muß, daß er die Karte ohne Wirkung in der Hand hält, falls der Gegner die Rallye plötzlich beendet.

Ende der Rallye

Eine Rallye ist beendet, wenn ein Einzelfahrer 700 Kilometer (bzw. 1000 nach Verlängerung) oder eine Mannschaft 1000 Kilometer erreicht hat.

Unentschieden

Eine Rallye geht unentschieden aus, wenn alle Karten vom Talon aufgenommen wurden und das Rallyeziel nicht erreicht wurde. Die Rallye geht aber noch so lange weiter, bis keine Karten mehr ausgelegt oder abgeworfen werden können. Aktionskarten können ebenfalls noch ausgelegt werden.

Bei der Punktbewertung wird keiner Mannschaft oder keinem Einzelfahrer die Rallyepremie von 400 Punkten gutgeschrieben.

Nichtplaziert

Ein Fahrer oder eine Mannschaft gelten dann als nicht plazierte, wenn sie keine einzige Kilometer-Karte ausgelegt haben. Bei der Einzelrallye wird dem Fahrer (oder den Fahrern), der sich plazierte hat, für jeden Gegner der nicht plazierte ist 500 Punkte gutgeschrieben.

Bei der Mannschaftsrallye erhält die Mannschaft (oder die Mannschaften) die sich plazierte hat, für jede Mannschaft (nicht für jeden Fahrer einer Mannschaft), die sich nicht plazierte hat, 500 Punkte gutgeschrieben.

Verlängerung

Es handelt sich hierbei um eine Variante der 1000 Kilometer und hat nur bei der Rallye zu zweit oder zu dritt Gültigkeit. Ein Fahrer, der eine Rallye mit 700 Kilometern gewonnen hat, kann verlangen, daß die Rallye bis 1000 Kilometer verlängert wird — vorausgesetzt, daß er genau in dem Augenblick die Verlängerung ansagt, in dem er 700 Kilometer erreicht hat.

Die Rallye wird solange fortgesetzt, bis einer der Fahrer 1000 Kilometer erreicht hat oder alle Karten ausgespielt sind. Die Verlängerung birgt ein gewisses Risiko für den Fahrer, der die Verlängerung ansagt. Grundsätzlich erhält nämlich der Fahrer die 400 Punkte für die Rallye gutgeschrieben, der dann als erster 1000 Kilometer erreicht. Dabei ist es unerfährlich, ob er die Verlängerung angesagt hat oder nicht. Gewinnt der Fahrer, der die Verlängerung angesagt hat nicht, so hat er die Rallye, also die 400 Punkte verloren. Hätte er bei 700 Kilometern aufgehört, so wären ihm 400 Punkte sicher gewesen. Neben diesem Risiko enthält die Forderung nach Verlängerung jedoch auch einen zusätzlichen Reiz: Gewinnt der Ansagende, so erhält er eine Prämie von 200 Punkten. Der Pferdefuß dabei ist jedoch, daß diese Prämie von 200 Punkten an seinen Gegner fällt, wenn es ihm nicht gelingt, die Verlängerung zu gewinnen, und zwar unabhängig davon, ob der Gegner 1000 Kilometer erreicht hat oder nicht.

14

Die Sonderwertung

Eine Prämie von 300 Punkten wird dem Einzelfahrer oder der Mannschaft gutgeschrieben, die erst nach Aufbrauchen des Kartentafels 1000 Kilometer (bei der Einzelrallye 700 km) erreicht hat.

Die Rallye-Meisterschaft

besteht aus mehreren Rallyes und ist dann zu Ende, wenn 5000 Punkte erreicht sind. Endgültiger Gewinner ist also, wer als erster 5000 Punkte erreicht oder überschritten hat. Überschreiten mehrere Fahrer oder Mannschaften zugleich die Zahl von 5000 Punkten, so hat der Fahrer oder die Mannschaft mit der höheren Punktezahl gewonnen, gleichgültig ob sie die letzte Rallye gewonnen hat oder nur als verlierer Punkte erhielt.

In der Serie F. X. S. „Fröhliche Freizeit“ sind weiter erschienen:

Quiz für Globetrotter	Bestell-Nr. 705 70
5 Minuten Denk mal	Bestell-Nr. 706 70
Carmen probt Othello	Bestell-Nr. 707 70
SALTA Rivale	Bestell-Nr. 709 70

F. X. SCHMID
Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG

15