

1000km

T.Nr. 65382



Der Kartengeber wird bestimmt oder ausgelost. Er mischt die Karten und teilt jedem Spieler reihum sechs Karten aus. Der restliche Kartenstapel wird verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler braucht ausreichend Platz, um die ausgespielten Karten vor sich auslegen zu können. Bilden jeweils zwei Spieler ein Team, so spielen sie ihre Karten auf eine gemeinsame Auslage aus.

Spielablauf

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt das Spiel. Die übrigen folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, zieht zunächst eine Karte vom verdeckten Stapel. Dann spielt er eine seiner Karten aus. Hilft sie ihm in der Rallye weiter, legt er sie in seine eigene Auslage. Kann er damit die Fahrt seiner Konkurrenten stören, legt er sie in die Auslage eines Mitspielers. Kann er mit seinen Karten weder das eine noch das andere bewirken, so muß er eine Karte auf einen offenen Ablagestapel in der Mitte des Tisches legen.

Die Karten

Die 110 Karten des Spiels lassen sich in vier Gruppen einteilen. Die Zahlen unter den Karten geben an, wie oft die Karten im Spiel sind.

Streckenkarten:

12	11	11	12	4

Hinderniskarten:

3	3	3	5	4

Hilfekarten:

14	6	6	6	6

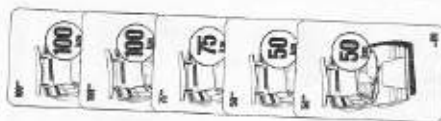
Trumpfkarten:

1	1	1	1	1

Jede dieser Gruppen ist durch ein Symbol in der linken oberen Kartenecke gekennzeichnet. Hindernis-, Hilfe- und Trumpfkarten zeigen einander entsprechende Symbole und lassen dadurch erkennen, welches Hindernis durch welche Hilfe oder welchen Trumpf aufgehoben wird.

Streckenkarten:

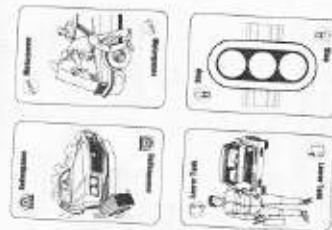
Die Streckenkarten (gekennzeichnet durch eine Zahl von 25 bis 200) geben an, wieviel Kilometer der Fahrer oder das Team zurücklegen. Sie werden versetzt übereinander ausgelegt, so daß stets der aktuelle Kilometerstand abgelesen werden kann. Während einer Rallye darf ein Fahrer oder ein Team höchstens zwei der 200 km-Karten auslegen.



Die Karte »Geschwindigkeitsbegrenzung« schränkt das Auslegen von Streckenkarten ein. Diese Karte wird auf den Aktionsstapel des Gegners gelegt. Er darf dann nur Streckenkarten von 25 und 50 Kilometern auslegen.

Hinderniskarten:

Die Hinderniskarten (gekennzeichnet durch ein rotes Symbol) dienen dazu, die Mitspieler am Vorwärtskommen zu hindern. Bei den Karten »Stop«, »Motorpanne«, »Reifenpanne« und »Leerer Tank« kann der Mitspieler oder das betroffene Team erst weiterfahren, wenn das Hindernis durch eine entsprechende Hilfe- oder Trumpfkarte beseitigt wurde. Die Hinderniskarten werden auf den Aktionsstapel in der Auslage des Gegners gelegt. Es können keine 2 Hinderniskarten aufeinander gelegt werden.



Hilfekarten:

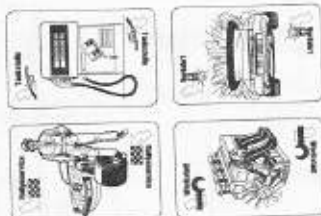
Die Hilfekarten (gekennzeichnet durch ein grünes Symbol) heben die Wirkung der Hinderniskarten wieder auf. »Selbsthilfe«, »Reservereifen« und »Reservekannister« machen die entsprechenden Hinderniskarten mit dem gleichen Symbol in Rot unschädlich. Sie werden deshalb von dem blockierten Spieler auf den eigenen Aktionsstapel gelegt. Bevor er jedoch weiterfahren kann, muß er zusätzlich in seinem nächsten oder einem späteren Spielzug noch eine Karte »Freie Fahrt« auf seinen Aktionsstapel legen. Die Karte »Freie Fahrt« allein hebt die Wirkung der »Stop«-Karte auf. Die Karte »Ende der Geschwindigkeitsbegrenzung« hebt die Geschwindigkeitsbegrenzung wieder auf und wird auf den eigenen Aktionsstapel gelegt.



Trumpfkarten:

Die Trumpfkarten (gekennzeichnet durch einen grünen Pfeil) können auf zweierlei Art eingesetzt werden.

Werden sie im Rahmen des normalen Spielablaufs ausgespielt, schützen sie für den Rest des Spiels vor der entsprechenden Hinderniskarte mit dem gleichen Symbol. Wer die Karten »Werkstatt«, »Rallye-Service« und »Tankstelle« ausgelegt hat, dem darf das entsprechende Hindernis nicht mehr aufgelegt werden. Die Karte »Vorfahrt« ist die wichtigste: sie schützt vor der Stop-Karte, vor einer Geschwindigkeitsbegrenzung und sie sorgt dafür, daß nach einer Panne stets ohne die Karte »Freie Fahrt« weitergefahren werden kann.



Die zweite Einsatzmöglichkeit der Trumpfkarten ist die **Blitzreaktion**: Ein Spieler kann eine Trumpfkarte zur Abwehr eines soeben ausgelegten Hindernisses **sofort** ausspielen, **auch wenn er nicht an der Reihe ist**. In diesem Fall gilt die Hinderniskarte als nicht ausgelegt, sie kommt auf den Ablagestapel. Außerdem ist der Spieler der Blitzreaktion nun sofort an der Reihe (andere Spieler vor ihm werden übersprungen). Er nimmt eine Karte vom Stapel, um die ausgespielte Trumpfkarte zu ersetzen, und eine weitere, um seinen Spielzug durchzuführen.

Je nachdem, ob eine Trumpfkarte »normal« oder als »Blitzreaktion« ausgespielt wurde, legt sie der Spieler neben oder quer in seinen Aktionsstapel, da diese Karten am Ende der Rallye bei der Abrechnung unterschiedlich bewertet werden.

Die folgende Tabelle zeigt Ihnen noch einmal in einer Übersicht, welche Hinderniskarten durch welche Hilfe- oder Trumpfkarten paariert werden können:

Hindernis	Hilfe	oder	Trumpf
Stop	Freie Fahrt		Vorfahrt
Motorpanne	Selbsthilfe + Freie Fahrt		Werkstatt
Reifenpanne	Ersatzreifen + Freie Fahrt		Rallye-Service
Leerer Tank	Reservekanister + Freie Fahrt		Tankstelle
Geschwindigkeitsbegrenzung	Ende der Geschwindigkeitsbegrenzung		Vorfahrt

Die Rallye

Wie im Abschnitt **Spielablauf** beschrieben nimmt der Spieler, der an der Reihe ist, eine Karte vom verdeckten Kartenstapel in der Kartenbox auf und spielt dann eine seiner Karten aus.

Jeder Fahrer bzw. jedes Team muß, um überhaupt losfahren, das heißt, Streckenkarten auslegen zu können, eine Karte »Freie Fahrt« auf seinen Aktionsstapel legen oder die Trumpfkarte »Vorfahrt« ausspielen.

Welche Karten im weiteren Spielverlauf ausgespielt werden, hängt vom Kartenglück und der weiteren Spieltaktik ab:

Streckenkarten kann man auslegen, wenn der eigene Aktionsstapel »Freie Fahrt« signalisiert.

Hinderniskarten blockieren die Mitspieler. Sie dürfen aber **nur dann** auf den Aktionsstapel des Gegners gelegt werden, wenn er »Freie Fahrt« (auch bei Geschwindigkeitsbegrenzung) bzw. durch die Trumpfkarte »Vorfahrt« ständig freie Fahrt hat. Hilfefkarten beseitigen die entsprechenden Hindernisse. Das gleiche gilt für die Trumpfkarten.

Ende der Rallye

Die Rallye ist beendet, sobald der erste Wagen durch das Ziel fährt oder der Kartenstapel aufgebraucht ist.

Ein Einzelfahrer muß mindestens 700 Kilometer Streckenkarten ausgelegt haben. Ein Team muß, wenn insgesamt vier Personen spielen, 1000 Kilometer, bei sechs Personen 700 Kilometer fahren. Wird der Kartenstapel aufgebraucht, bevor dieses Ziel erreicht ist, so werden die restlichen Karten aus der Hand ausgespielt.

Punktwertung

Die Punktzahl, die jedem Fahrer bzw. jedem Team am Ende der Rallye gutgeschrieben wird, setzt sich aus mehreren Faktoren zusammen.

Zunächst wird die Summe der ausgelegten Streckenkarten gutgeschrieben. Außerdem zählt:

der Gewinn der Rallye (wenn das Ziel erreicht wurde)	400 Punkte
jede ausgelegte Trumpfkarte	100 Punkte
alle vier Trümpe vom selben Fahrer oder Team ausgespielt (zusätzlich zur Punktzahl für die Trumpfkarten)	300 Punkte

jede Blitzreaktion (zusätzlich zur Punktzahl für die Trumpfkarte)	200 Punkte
der Gewinn einer Rallye ohne eine 200 km-Streckenkarte (zusätzlich zur Punktzahl für den Rallye-Gewinn)	300 Punkte
für jeden nicht platzierten Fahrer bzw. jedes Team (nicht platziert heißt: keine Streckenkarte ausgelegt) erhält der Rallye-Gewinner zusätzlich	500 Punkte
Für den Gewinner der Verlängerung (ganz egal, ob er sie angesagt hat oder nicht)	200 Punkte

Die Punkte werden addiert und auf dem Spielprotokoll notiert. Dann werden die Karten wieder gemischt und für die nächste Rallye verteilt.

Gesamtsieger

Wer nach mehreren Rallyes als erster 5000 Punkte erreicht oder überschritten hat, gewinnt die Rallye-Meisterschaft.

Spielvariante: Verlängerung

Diese Variante kann bei Bedarf vor Spielbeginn vereinbart werden, wenn die Spieler als Einzelfahrer oder in drei Teams an den Start gehen und die Rennstrecke 700 Kilometer beträgt.

Sobald ein Spieler (allein oder für sein Team) 700 Kilometer erreicht und damit eigentlich die Rallye gewonnen hat, kann er stattdessen ansagen, daß die Strecke auf 1000 Kilometer verlängert wird. Er setzt dadurch die Gewinnprämie von 400 Punkten aufs Spiel in der Hoffnung, eine zusätzliche Prämie von 200 Punkten für die Verlängerung kassieren zu können.

Die Rallye wird nun so lange fortgesetzt, bis einer der Fahrer oder ein Team 1000 Kilometer erreicht hat oder der Kartenstapel aufgebraucht ist.

Die Gewinnprämie von 400 Punkten erhält, wer als erster die 1000 Kilometer erreicht, ganz gleich, ob er die Verlängerung angesagt hat oder nicht. Ihm (oder seinem Team) fällt auch die Prämie von 200 Punkten für die Verlängerung zu. Erreicht niemand das Ziel, weil der Kartenstapel vorher aufgebraucht ist, so wird die Gewinnprämie nicht vergeben. Die Verlängerungsprämie jedoch erhalten die Gegner des Spielers, der die Verlängerung angesagt hat, jeweils in voller Höhe.