

1000 Meilen




Sie sind am Zug



Spielregeln

Winning Moves Deutschland GmbH · Belsenplatz 2 · 40545 Düsseldorf
Tel. 0211-550275-0 · Fax 0211-550275-22 · www.winning-moves.de

Falls noch 700 bzw. 1000 Meilen erreicht werden, nachdem der Abnahmestapel zu Ende ging, gibt es für diesen „verzögerten Sieg“ einen Bonus von 300 Punkten.

Gewinner der Rallye

Eine Rallye geht üblicherweise über mehrere Etappen. Gewinner ist, wer als erster in mehreren Etappen 5000 Punkte zusammenfährt.

Sonderregeln für 2 oder 3 Spieler

Folgende Karten werden entfernt: 1 Blechschaden, 1 Leerer Tank, 1 Reifenpanne und 1 Geschwindigkeitsbegrenzung.

Die Länge der Etappe beträgt 700 Meilen.

Es gibt jedoch die Möglichkeit einer Verlängerung: Wer zuerst genau 700 Meilen erreicht, kann ansagen, dass er bis 1000 Meilen weiterspielt. Dann sagt er in dem Moment „Verlängerung“ und die Etappe geht weiter. Gewinnt er die Etappe dann auch bei 1000 Meilen, erhält er zusätzlich 200 Bonuspunkte (zu den 400 für den Gewinn der Etappe) – wenn nicht, erhält er überhaupt keine Bonuspunkte.

Sonderregeln für 6 Spieler

Es werden 3 Teams gebildet. Die beiden Spieler eines Teams sitzen sich gegenüber. Die Länge der Etappe wird auf 700 Meilen verkürzt. Es wird mit „Verlängerung“ gespielt.

Die Karten

Es gibt 4 Gruppen von Karten (Anzahl in Klammern):

Meilenkarten:

- 25 Meilen (10),
- 50 Meilen (10),
- 75 Meilen (10),
- 100 Meilen (12),
- 200 Meilen (4).

Diese Karten mit den Meilensteinen zeigen die Strecken an, die die Spieler zurückgelegt haben.

Meilenkarten können in jeder beliebigen Kombination und Menge auf dem eigenen Aktionsstapel abgelegt werden, mit Ausnahme der 200-Meilen-Karte. Davon dürfen von jedem Spieler pro Etappe höchstens 2 gespielt werden.

Hinderniskarten:

- Leerer Tank (3),
- Reifenpanne (3),
- Blechschaden (3),
- Geschwindigkeitsbegrenzung (4),
- Stop (5).

Diese Karten sollen die Gegner am Weiterkommen hindern. Sie werden auf den gegnerischen Aktionsstapeln abgelegt. Bevor die Gegner dann wieder Meilenkarten spielen können, müssen sie erst die Hinderniskarte neutralisieren.

Direkt auf eine Hinderniskarte darf keine zweite abgelegt werden.

1000 Meilen

Für 2-3 Einzelspieler oder Teams à 2

Ab 10 Jahre

Zubehör

106 Spielkarten

4 x 2 Informationskarten (Spielkarten-Übersicht und Punktwertung)

1 Wertungsblock

Worum es geht

Endlich können Sie einmal an einer richtigen Autorally teilnehmen. Die Tagesetappen gehen über 700 oder 1000 Meilen, je nachdem, ob Sie einzeln oder im Team fahren. Mit den Meilenkarten, die Sie ausspielen, legen Sie diese Strecke nach und nach zurück. Unterwegs tauchen alle möglichen Hindernisse auf, die Sie so rasch wie möglich beseitigen müssen, um den Sieg nicht zu gefährden. Doch Ihre Gegner tun alles, um es Ihnen nicht zu leicht zu machen – so wie Sie umgekehrt mit Ihren Hinderniskarten die gegnerischen Teams möglichst wirksam stören und aufhalten möchten. Erst nach genau 700 bzw. 1000 Meilen sind die Strapazen überstanden und die erste Etappe vorbei.

Wer sein Spiel geschickt steuert, reaktionsschnell seine Hilfekarten nutzt und die Hinderniskarten taktisch klug einsetzt, hat gute Chancen auf den Etappensieg und die entsprechenden Siegpunkte. Gesamtsieger wird, wer am besten über alle Runden kommt und als erster 5000 Punkte erreicht.

2

© 2001 by Winning Moves
Under licence of Hasbro, Inc.

11

Hilfekarten:

- Benzin (6),
- Ersatzreifen (6),
- Werkstatt (6),
- Ende der Geschwindigkeitsbegrenzung (6),
- Freie Fahrt (14).

Damit werden die entsprechenden Hinderniskarten aufgehoben. Hilfekarten werden auf eine Hinderniskarte auf dem eigenen Aktionsstapel abgelegt. Bei den Karten „Leerer Tank“, „Reifenpanne“ oder „Blebschaden“ muss man zusätzlich zur jeweiligen Hilfekarte im nächsten oder übernächsten Zug noch eine „Freie Fahrt“-Karte spielen. Erst dann kann die nächste Meilenkarte abgelegt werden.

Die Karte „Freie Fahrt“ allein hebt die „Stop“-Karte auf, ebenso die Karte „Ende der Geschwindigkeitsbegrenzung“ die „Geschwindigkeitsbegrenzung“-Karte.

Sicherheitskarten:

- Tankwagen (1),
- Reifen-Service (1),
- Fahrer-As (1),
- Vorfahrt (1).

Die Sicherheitskarten werden auf zweierlei Art gespielt: Einmal werden sie ganz normal ausgespielt, wenn man an der Reihe ist. Sie heben dann eine entsprechende Hinderniskarte auf und schützen für den Rest der Etappe vor den entsprechenden Hindernissen. Diese dürfen dann dem Spieler nicht mehr auf den

4

Punktwertung

Am Ende jeder Etappe werden die Punkte für jeden Spieler bzw. jedes Team ermittelt:

Die Gesamtsumme der abgelegten Meilenkarten X Punkte

Bonus für den Gewinn der Etappe 400 Punkte
(wenn 700/1000 Meilen erreicht wurden)

Bonus für jede ausgespielte Sicherheitskarte 100 Punkte

**Wenn ein Spieler/Team alle 4 Sicherheitskarten
gespielt hat 300 Punkte**
(zusätzlich zu den 100 Punkten für jede ausgespielte
Sicherheitskarte)

Bonus für jede Blitzaktion 300 Punkte
(zusätzlich zu den 100 Punkten für die Karte)

Bonus für „Verzögerten Sieg“ 300 Punkte
(wenn die Etappe gewonnen wurde, nachdem
der Abnahmestapel aufgebraucht war)

**Bonus für den Etappengewinn, der ohne
eine 200-Meilen-Karte erzielt wurde 300 Punkte**
(zusätzlich zu den Punkten für den Gewinn der Etappe.)

**Bonus für den Gewinn der Etappe,
bevor die Gegner eine Meilenkarte
abgelegt haben 500 Punkte**
(ebenfalls zusätzlich zum Etappengewinn)

9

- ◆ oder eine Hinderniskarte beim Gegner, die dann dessen Aktionsstapel startet,
- ◆ oder, wenn alles nicht geht, auf den Ablagestapel. Am Ende eines Zuges muss man immer 6 Karten auf der Hand haben.

Dann nimmt der 2. Spieler eine Karte und legt wie beschrieben ab. Zusätzlich kann er auch schon auf begonnene Aktionsstapel passende Karten ablegen, also eine Hinderniskarte beim Gegner oder eine Hilfskarte bei sich selbst. Das Spiel geht dann im Uhrzeigersinn weiter, bis die erste Etappe zu Ende ist und die zweite wie beschrieben beginnt.

Spielen Teams, hat der 3. Spieler (als 2. Spieler des 1. Teams) keine eigene Ablage. Er hat aber die gleichen Möglichkeiten wie die vorigen Spieler. Wenn der Partner schon einen Aktionsstapel begonnen hat, kann er eine Meilenkarte ablegen (falls Spieler 2 keine Hinderniskarte auf die „Freie Fahrt“-Karte gelegt hat). Hat sein Partner die „Vorfahrt“-Karte gespielt, kann er gleich mit einer Meilenkarte den Aktionsstapel fortsetzen.

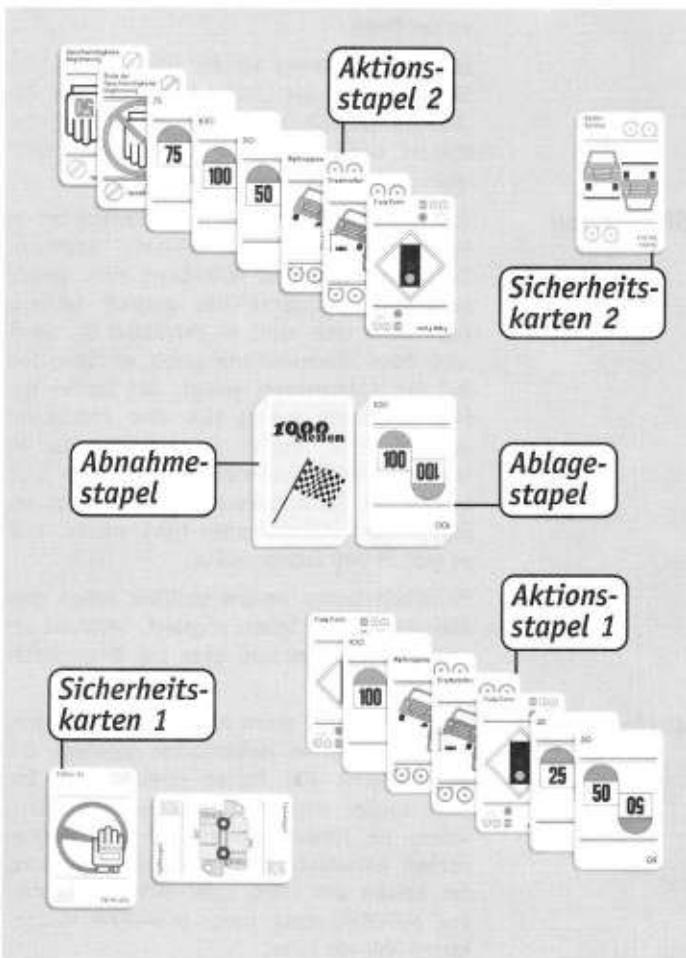
Der 4. Spieler (als 2. Spieler des 2. Teams) hat ebenfalls keine eigene Ablage, aber die gleichen Möglichkeiten wie die Spieler vor ihm.

Eine Etappe ist zu Ende, wenn ein einzelner Spieler genau 700 Meilen oder ein Team genau 1000 Meilen erreicht hat oder wenn die letzte Karte vom Abnahmestapel genommen wurde. In letzterem Fall spielen die Spieler noch alle spielbaren Karten aus.

Ende einer Etappe

8

Die Karten werden wie folgt abgelegt:



6

Aktionsstapel gelegt werden. Man nimmt sich eine Ersatzkarte und ist dann gleich noch mal an der Reihe.

Die „Vorfahrt“-Karte ist die stärkste: Sie gibt Sicherheit vor der „Stop“-Karte und vor der „Geschwindigkeitsbegrenzung“-Karte und man braucht keine zusätzliche Karte „Freie Fahrt“ mehr nach den anderen Hinderniskarten.

Blitzaktion

Zum anderen können die Sicherheitskarten in einer Blitzaktion zum Einsatz kommen: Sie können sofort zur Aufhebung einer gerade ausgelegten Hinderniskarte gespielt werden, auch wenn man nicht an der Reihe ist. Dann wird diese Hinderniskarte sofort entfernt und auf den Ablagestapel gelegt. Der Spieler der Sicherheitskarte nimmt sich eine Ersatzkarte und ist dann regulär am Zug. Dazwischen sitzende Spieler werden übergangen. Auch jetzt schützt die Sicherheitskarte für den Rest der Etappe vor entsprechenden Hindernissen. Und es gibt es 300 Zusatzpunkte.

Sicherheitskarten werden sichtbar neben dem Aktionsstapel der Spieler abgelegt, hochkant bei normalem Ausspiel und quer bei einer Blitzaktion.

Aktionsstapel

Jeder Spieler hat einen Aktionsstapel vor sich, auf dem er seine Meilenkarten sammelt, bis er insgesamt 700 Meilen erreicht hat. Die Gegenspieler versuchen das zu verhindern, indem sie Hinderniskarten auf dem gegnerischen Aktionsstapel ablegen, deren Wirkung der Spieler mit Hilfs- oder Sicherheitskarten erst aufheben muss, bevor er weitere Meilenkarten ablegen kann.

5

Ein Aktionsstapel beginnt immer mit einer „Freie Fahrt“-Karte, es sei denn, der Gegenspieler legt einem schon vorher eine Hinderniskarte hin. Dann braucht man erst die entsprechende Hilfskarte und kann dann – ohne weitere „Freie Fahrt“-Karte – seine Meilenkarten ablegen.

Spielt man in Teams, dann hat jedes Team nur einen gemeinsamen Aktionsstapel, auf den alle Teammitglieder ablegen, und nur eine Sicherheitskarten-Ablage.

Vorbereitungen

Bei 2 oder 3 Spielern spielt jeder für sich. Bei 4 und 6 Spielern wird in 2er-Teams gespielt. Dabei sitzen sich die Partner so gegenüber, dass immer ein gegnerischer Spieler an der Reihe war, bevor der 2. Spieler eines Teams seinen Zug macht.

Der Geber wird bestimmt, der die Karten mischt (nachdem die nicht benötigten aussortiert wurden – siehe Kapitel „Sonderregeln“) und jedem Spieler nacheinander verdeckt 6 Karten austeilt. Die restlichen Karten werden als Abnahmestapel in die Mitte des Tisches gelegt, der Ablagestapel entsteht daneben.

Spielablauf

Die Spieler nehmen ihre Karten auf und der Spieler links neben dem Geber beginnt. Er zieht zunächst eine Karte vom Abnahmestapel. Dann legt er eine Karte ab:

- ◆ Entweder vor sich eine „Freie Fahrt“-Karte, um den Aktionsstapel zu starten,
- ◆ oder eine Sicherheitskarte (wobei die Sicherheitskarte beim nächsten Zug den Start des Aktionsstapels mit einer Meilenkarte erlaubt),

7