

6-Tage-Rennen

Ein taktisches RENNSPIEL
für 3 – 8 Personen
ab 8 Jahren

(nach einer Spielidee von Walter Toncar)

HOLTSMANN
V.I.P.

EINLEITUNG

Bei diesem spannenden Taktikspiel, das in jeder Hinsicht dem original 6-Tage-Rennen nachempfunden ist, entstehen für Sie – als Spieler – folgende Situationen: Sie

- sind eingeklemmt und können nicht überholen
- fahren im Windschatten Ihrer Gegner
- leisten Führungsarbeit
- machen einen Ausreißversuch
- versuchen, einmal abgehängt, den Anschluß ans Fahrerfeld zu schaffen
- gewinnen Sprintpunkte
- machen einen Fahrerwechsel
- stürzen
- gewinnen einen Rundenvorsprung
- haben Konditionsschwierigkeiten
- warten auf den geeigneten Moment für den Schlußsprint
- werden Tages-/Gesamtsieger

Wir hoffen, daß Sie von dem Spiel genauso begeistert sind, wie die Profiradrennfahrer, die es testeten.

Viel Spaß wünschen Ihnen

Walter Toncar

Weil im Schönbusch

Winfried Holtmann

(Veranstalter der
Hofbräu-6-Tage in
Stuttgart)

INHALT:

- 1 Spielplan
- 8 Radfahrer
- 1 Ergebnisblock
- 120 grüne Karten
- 80 schwarze Karten

ZIEL:

Die Radrennfahrer versuchen – durch eigene taktische Entscheidungen – mit Rundenvorsprung ins Ziel zu kommen.

Während des Rennens können Punkte (Sprints, Zieleinlauf) gewonnen werden, die jedoch nur bei Rundengleichheit von Bedeutung sind.

Strecke: von Start bis Ziel = ein Tagesrennen.

1. VORBEREITUNG:

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und dazu **grüne** Fortbewegungskarten folgender Zusammensetzung:

Anzahl der Karten	Punktwerte der Karten							Gesamtpunkte
	1	2	3	4	5	7		
3 – 5 Spieler	4x	4x	3x	3x	2x	1x		50
6 – 8 Spieler	3x	3x	3x	3x	2x	1x		47

Zusätzlich werden die „**schwarzen**“ Karten gemischt und dann verdeckt auf die vorgesehenen Felder des Spielplanes gelegt (1, 2, 3 Punkt-Karten getrennt von den 4, 5, 6 Punkt-Karten).

Ein Fahrer wird **Rennleiter**, der den Punkte- und Rundenzustand jedes Fahrers **notiert** und Zweifelsfälle entscheidet (z.B. Neutralisation eines abwesenden Fahrers, Streitfälle usw.).

Die Fahrer stellen sich hinter der Start-/Ziellinie auf (Startfeld) und fahren gegen den Uhrzeigersinn.

2. RENNVERLAUF:

a) Die **Fortbewegung** (Radfahren) erfolgt mittels Punktekarten, von denen man je Zug eine spielen kann (1 Punkt = 1 Feld). Die erhaltenen **grünen** Fortbewegungspunkte (50/47) lassen einen nur dann **über** die 81 Felder entfernte Ziellinie gelangen, wenn man:

- a1) öfters den Windschatten des Gegners ausnutzt und die Fahrer des Feldes sich in der Führungsarbeit ablösen,
- a2) den Anschluß ans Hauptfeld nicht zu früh verliert.

Dies **erreicht man wie folgt**: Fährt ein Spieler auf ein Feld, auf dem bereits ein Mitspieler steht, so **verdoppelt** sich die eigene Fortbewegungszahl, d.h. man darf noch einmal dieselbe Zahl von Feldern vorziehen. Steht auf dem so erreichten Feld ein weiterer Mitspieler, darf man allerdings **nicht** noch einmal verdoppeln. Kommt man auf ein Feld, auf dem schon zwei Spielfiguren stehen, verdreifacht sich der Wert der eingesetzten Karte usw. (= **VERVIELFACHEN**).

Beispiel: „Startsituation“:

Alle Fahrer stehen hinter der Startlinie — Rot beginnt und legt z.B. eine grüne Drei ab und rückt 3 Felder vor. Der Nächste (Grün) spielt nun am besten auch eine Drei, da er (Grün) dann als 2. auf das Feld von Rot kommt und verdoppeln kann (Grün kann also insgesamt $2 \times 3 = 6$ Felder vorrücken). Auch Gelb als Dritter kann eine 3 spielen, Gelb rückt dann ebenfalls insgesamt 6 Felder vor und bleibt neben Grün stehen.

Nach der Hälfte des Rennens kann ein Spieler **wahlweise** mit den grünen Karten **weiterfahren**, oder er macht einen

b) Fahrerwechsel!

Man kann den Startfahrer (der mit den grünen Karten beginnt) ablösen, indem man genau auf das Feld „Fahrerwechsel“ fährt, dort seine grünen Karten abgibt und **schwarze Karten** verdeckt abhebt (= Fahrerwechsel).

Anzahl der Karten	3 – 5 Spieler	Stapel 1, 2, 3		Stapel 4, 5, 6	
	6 – 8 Spieler	7 Karten	6 Karten	4 Karten	4 Karten

Nach dem Fahrerwechsel fährt man mit den schwarzen Karten (= Ablöser) weiter in Richtung Ziel.

Auf den blauen Feldern „Fahrerwechsel“ und „Sturzfeld“ kann man **nicht** vervielfachen.

c) Punktwertung:

Für die Platzierung beim 1. und 2. Sprint sowie beim Zieleinlauf bekommen die Fahrer folgende Punkte:

	Platz	1.	2.	3.	4.
1. Sprint	Punkte	5	3	2	1
2. Sprint		5	3	2	1
Zieleinlauf		10	6	4	2

Platz 5 – 8 = 0 Punkte

Die Punkte werden in der Reihenfolge des Überquerens der Sprint-/Ziellinie vergeben und vom Rennleiter **sofort** notiert.

3. ENDE DES RENNENS:

Wenn der erste Fahrer die Ziellinie **überquert**, wird nur noch die laufende **Spielrunde beendet**, dann wird das Rennen **abgebrochen**.

4. ERGEBNIS EINES TAGESRENNEN:

Rennentscheidend sind die **Rundenrückstände**; die Punkte entscheiden **nur bei Rundengleichheit!**

Berechnung:

a) Rundenrückstände:

- Alle Fahrer, welche die **Ziellinie** überqueren konnten, werden mit "0 Rundenrückständen" notiert.
- Alle Fahrer, die das Ziel bei Rennende nicht erreichen konnten, werden — je nach ihrer Entfernung zum Ziel — mit **Rundenrückständen** belastet.

Entfernung zum Ziel	=	Rundenrückstände
1 — 4 Felder	=	1
5 — 8 Felder	=	2
9 — 12 Felder	=	3
13 — 16 Felder	=	4 usw.
Regel: je fehlende 4 Felder = 1 Runde Rückstand ! (Siehe Markierungen auf der Zielgeraden).		

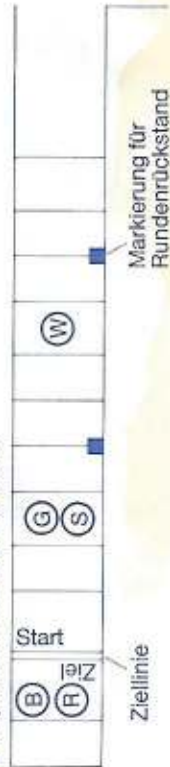
b) Punkteverteilung beim Rennende

in der Reihenfolge:

- des **Überquerens der Ziellinie** oder
- der **Schlußpositionen** (stehen zwei/mehrere Fahrer bei Rennende auf dem selben Feld, so erhalten sie die gleiche Punktzahl).

Beispiel: Rot überquert als 1. und Blau als 2. in der **selben** Spielrunde die Ziellinie. Bei dem daraus folgenden Rennende stehen Grün und Schwarz je 3 Felder und Weiß 7 Felder vor der Ziellinie.

Endpositionen der Fahrer:



c) Ergebnisblock für dieses Tagesrennen:

Name:	A	B	C	D	E
Farbe:	Rot	Blau	Schwarz	Grün	Weiß
Punkte:					
1. Sprint	—	2	5	3	1
2. Sprint	2	5	3	1	—
Zieleinlauf	10	6	4	4	—
Punkte insgesamt	12	13	12	8	1
Rundenrückstand	0	0	1	1	2
Platzierung:	2.	1.	3.	4.	5.

d) Um den **6-Tage-Rennsieger** und die Platzierten zu ermitteln, müssen die Rundenrückstände und Punkte aller Tagesrennen verrechnet (zusammengezählt) werden.
Bei Runden- und Punktgleichheit entscheidet der Zieleinlauf.

5. TAKTIK:

Es empfiehlt sich die Fortbewegungskarten **verdeckt** zu halten, um die Spannung zu erhöhen. Von einem allzu frühem Endspurt (Kraftvergeudung) ist genauso abzuraten, wie von einem zu weiten Zurückbleiben (kein Windschatten), da in beiden Fällen ein Vervielfachen nicht möglich ist.

6. WEITERE SPIELMÖGLICHKEITEN: — ohne "Fahrenwechsel"

- Alle fahren das Rennen nur mit den "grünen Karten"
- Spiele 4, 6 oder 8 Spieler, so können diese 2-er-Mannschaften bilden, deren Partner sich gegenüber sitzen und sich beim Kampf um Punkte und Runden unterstützen.