

D'raf (hinab) ist ein Spiel, in dem drei bis fünf Spieler in einem unkontrollierten Race über die Autobahn eilen. Wer rasch fährt kann nicht immer rechtzeitig die Hindernisse auf dem Weg sehen – und das Schlimmste dabei ist, dass die anderen Spieler versuchen, Ihnen viele gefährliche Hindernisse gerade vor die Nase zu legen! Nach jedem Unfall wird das Auto schwieriger lenkbar. Etwas langsamer fahren wäre ratsam, aber wer zu viel zurückbleibt, scheidet aus... Derjenige, der als erster am Tischrand ist und hinab fährt, gewinnt das Spiel. Die Spielzeit ist zwischen etwa 30 und 90 Minuten, je nach der Länge der zu fahrenden Autobahnstrecke.

Spielmaterial: fünf Autos, fünf Sätze Fahrkarten mit den Nummern 2 bis 10, Wegstrecken und ein Startspielerstein.

Übriger Bedarf (nicht beigelegt): ein Tisch.

Vorbereitung: Seite 3

Spielablauf: Seite 3

Phase 1: Geschwindigkeit wählen: Seite 4

Phase 2: Die Aktionsphase: Seite 5

Wegstrecken legen: Seite 5

Fahren: Seite 6

Gerade aus fahren und die Fahrspur wechseln: Seite 6

Besondere Strecken: Seite 7

Vom Weg hinabfahren: Seite 8

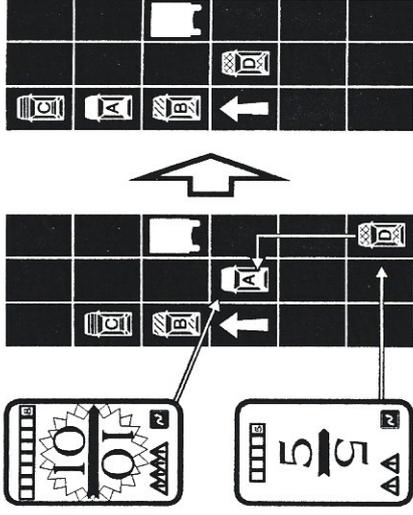
Fahrkarten ablegen: Seite 9

Zusammenstöße mit Mitspielern: Seite 9

Neue Wegstrecke nehmen: Seite 11

Nächste Runde, Disqualifizierungen: Seite 11

Das Spielende: Seite 12



NEUE WEGSTRECKE NEHMEN

Nach dem Fahren nehmen Sie neue Wegstrecke, bis Sie wieder acht Wegstrecke haben. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe, das heißt: derjenige der übrigen Spieler, der am langsamsten fährt.

NÄCHSTE RUNDE, DISQUALIFIZIERUNGEN

Wenn alle Spieler gefahren haben, nimmt jeder seine ausgespielte Fahrkarte zurück (es sei denn, dass man die in einem Zusammenstoß verloren hat). Jetzt müssen Sie prüfen, ob jemand disqualifiziert wird. Das geschieht, wenn zwischen zwei Wagen sechs oder mehr Reihen ohne Wagen sind. Der hinterliegende Wagen und alle darauf folgende Wagen werden vom Spiel entfernt.

Für jeden disqualifizierten Spieler wird die Zahl der Fahrspuren um eins vermindert. An diese Fahrspur darf man keine Strecken mehr anlegen. Wenn nur *eine* der äußersten Fahrspuren ohne Wagen ist, muss man diese Spur nicht länger ausbauen. Wenn in *beiden* äußersten Spuren ein Wagen fährt, muss man die Spur mit dem vordersten Wagen aufheben. Wenn



5. Wenn diese Strecke etwas Besonderes hat (also nicht nur grau ist), geschieht was dort geschehen muss (siehe Seite 7);
6. Ihr Wagen hält und fährt in dieser Runde nicht weiter.

Der angefahrene Wagen wird meistensfalls um eine Strecke versetzt in die Richtung des Zusammenstoßes. Es gibt vier Möglichkeiten:

- Der Wagen landet auf eine normale graue Strecke: es passiert nichts Besonderes;
- Der Wagen landet auf eine besondere Strecke – das wird dann zuerst erledigt;
- Der angefahrene Wagen fährt selbst einen dritten Wagen an. Dieser neue Zusammenstoß wird dann sofort erledigt, als hätte der Angefahrene des ersten Zusammenstoßes den zweiten Zusammenstoß selbst verursacht.
- Der Wagen fährt in die Leitplanke.

Im letzten Fall muss der Fahrer des angefahrenen Wagens eine Fahrkarte ablegen pro Warndreieck auf der von *ihm* ausgespielten Fahrkarte. Sein Wagen kann aber nicht bewegen, so dass auch der Verursacher des Zusammenstoßes stehen bleibt.

Beachte: Nicht benutzte Geschwindigkeitspunkte fallen nur weg, wenn Sie vom Tisch hinab fahren oder mit einem Mitspieler zusammenstoßen. Nach einem Zusammenstoß mit einem Lastwagen oder der Leitplanke fährt man wie sonst weiter.

Beispiel: ein komplizierter Zusammenstoß. Links die Situation vor dem Zusammenstoß. A hat eine 10 ausgespielt. D, der eine 5 ausgespielt, ist jetzt an der Reihe und prallt von der Seite an A. Folge:

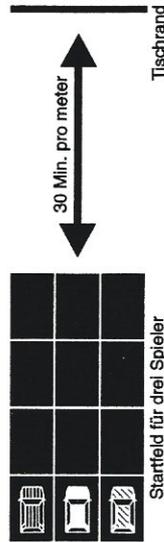
1. D verliert zwei Karten (wegen den zwei Warndreiecken auf seiner Fahrkarte). A wird angefahren und verliert also eine Karte.
2. A bewegt eine Strecke nach links, kommt auf die Schanze und prallt an C. C verliert eine Karte; A verliert vier (siehe Fahrkarte).
3. C bewegt eine Strecke vorwärts, A nimmt C's Platz ein, und D nimmt A's Platz (siehe die Situation rechts in der Figur).

All dieses passierte, als D an der Reihe war. Später in derselben Runde wird A wie sonst an die Reihe kommen und seine zehn Geschwindigkeitspunkte verwenden.



VORBEREITUNG

Bestimmen Sie wo der Start ist. Für jeden Meter vom Start bis den Rand des Tisches dauert das Spiel etwa 30 Minuten. Legen Sie vier Reihen blanko Autobahnseiten mit der grauen Seite nach oben auf den Tisch an den Start. Jede Reihe muss ebenso viele Fahrspüre haben, wie es Spieler gibt (siehe die Figur). Jeder Spieler wählt die Farbe seines Wagens. Nachdem alle Spieler einen Wagen gewählt haben, nimmt einer alle Wagen in die Hand - dann zieht er die Wagen, einen nach dem andern, blind daraus. Die Wagen werden an den Start gestellt, einer in jede Fahrspur, in der Reihenfolge, in der sie gezogen werden: Der erste Wagen in die linke Spur (die oberste in der Figur), der letzte Wagen in die rechte Spur. Jeder Spieler nimmt einen Satz von neun Fahrkarten mit den Nummern 2 bis 10.



Die restlichen Wegstrecken werden umgekehrt in die Schachtel gelegt. Jeder Spieler zieht ohne hinzuschauen acht Wegstrecken und legt sie offen aus auf den Tisch. Der Spieler, dessen Auto in rechter Fahrspur steht, fängt an. Geben Sie ihm den Startspielerstein.

SPIELABLAUF

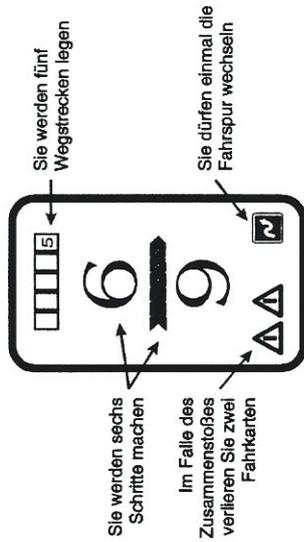
Das Spiel verläuft in Runden. Jede Runde besteht aus zwei Phasen. Zuerst wählt jeder Spieler seine Geschwindigkeit. In der zweiten Phase werden alle Spieler Wegstrecken legen und fahren. Wenn jeder das gemacht hat, fängt die nächste Runde an.

Wer zuerst vom Tisch fährt gewinnt.



PHASE 1: GESCHWINDIGKEIT WÄHLEN

Man wählt seine Geschwindigkeit mit einer Fahrkarte. Jede Karte zeigt nicht nur die Geschwindigkeit (Anzahl Wegstrecken, die man fahren muss), sondern auch wie viel Wegstrecken man legt, wie oft man Fahrspur wechseln darf und die Anzahl der Fahrkarten, die man verliert falls es einen Zusammenstoß gibt (siehe Bild).



Der Startspieler fängt an und legt eine Karte offen auf den Tisch. Dann wählt jeder reihum in Uhrzeigersinn. Jeder kann also sehen, wie schnell die anderen Spieler fahren.

Man darf *keine* Geschwindigkeit wählen, die in derselben Runde bereits von einem Mitspieler gewählt worden ist.

Beispiel: Mirjam wählt eine 7. Evert-Jan darf jetzt jede Karte auslegen, nur keine 7. Er wählt eine 5. Jetzt darf Bram keine 5 oder 7 wählen.

Manchmal wird einem Spieler keine spielbare Karte übrig sein. Er muss diese Runde ausscheiden und darf weder Wegstrecken legen noch fahren.

- ♦ Sie fahren ganz links oder rechts von der Autobahn hinab. Sie fahren dann in die Leitplanke und kassieren Schadepunkte wie im Falle eines Zusammenstoßes. Legen sie eben so viele Fahrkarten ab, wie es Warndreiecke auf der ausgespielten Karte gibt. Der Wagen bleibt auf der Autobahn. Beachte: Nach einem Zusammenstoß mit der Leitplanke fahren Sie wie sonst einfach weiter!
- ♦ Sie fahren von der Autobahn hinab an einer Stelle, wo es *jetzt noch* keine Wegstrecke gibt. In diesem Fall wird ohne Ansehen eine Wegstrecke aus der Schachtel gezogen und angelegt. Jedenfalls müssen Sie wie sonst weiterfahren.

FAHRKARTEN ABLEGEN

Wer Fahrkarten verliert, legt sie ab in die Schachtel. Diese Karten können nicht mehr benutzt werden. Sie dürfen die abzulegenden Karten frei wählen, aber Sie können die Karte, die in dieser Runde gespielt wird, nur ablegen, wenn Ihnen keine anderen Karten übrig sind. Wer gar keine Fahrkarten mehr hat, kann trotzdem weiterfahren: vielleicht erreicht man mit den letzten Geschwindigkeitspunkten noch eine Straßenzwischenwacht. Wenn das Ihnen nicht gelingt, also wenn Sie am Anfang der nächsten Runde noch immer keine Fahrkarten haben, können Sie weiter nichts machen. Wer am Anfang der Runde keine Fahrkarte ausspielen kann, kann nicht fahren.

ZUSAMMENSTÖßE MIT MITSPIELERN

Wenn Sie in eine Strecke bewegen, wo sich ein anderer Wagen befindet, bleiben Sie zuerst stehen. Tun Sie Folgendes:

1. Legen Sie so viele Fahrkarten ab, wie es Warndreiecke auf Ihrer ausgespielten Fahrkarte gibt;
2. Der angefahrene Spieler verliert ebenfalls eine Fahrkarte;
3. Ermitteln Sie, was mit dem angefahrenen Wagen passiert (siehe unten).
4. Nur wenn der angefahrene Wagen von der Strecke entfernt worden ist, wird Ihr Wagen in die Strecke gesetzt;



Krähenfüße



Sie kassieren einen Schadepunkt: legen Sie eine Fahrkarte ab (siehe Seite 9).

LKW



Sie verursachen einen Zusammenstoß. Legen Sie so viele Fahrkarten ab, wie es Warndreiecke auf Ihrer Fahrkarte gibt (siehe Seite 9). Legen Sie eine normale Wegstrecke über den LKW (der ist jetzt von der Bahn entfernt), und stellen Sie Ihren Wagen darauf. Nach dem Zusammenstoß fahren Sie wie sonst weiter.

Gerät



Straßenwacht: kleine Reparatur. Sie dürfen eine beliebige Fahrkarte, die Sie verloren hatten, zurücknehmen.

Joker



Sie dürfen zwei Strecken der Autobahn mit einander vertauschen. Nur Strecken, worauf der Wagen eines Spielers oder ein Joker steht, dürfen nicht vertauscht werden.

Beispiel:



A spielte eine 4 aus. Er fährt eine Strecke vorwärts und wechselt die Fahrspur (eine Strecke zur Seite, eine vorwärts). Durch die Sprungschanze springt er über Auto C. Das kostet keine Geschwindigkeit: es ist ein Teil seines dritten Schritts. Zum Schluss fährt er noch eine Strecke vorwärts. – B spielte eine 6 aus. Er fährt eine Strecke vorwärts und verliert zwei Schritte wegen der Polizei. Zwei Schritte später fährt er ins Wasser. Sein rechter Nachbar kann ihn nach links schicken (und dann gibt es einen Zusammenstoß mit C: Siehe Seite 9), oder nach rechts (und dann muss B noch eine Strecke weiterfahren).

VOM WEG HINABFAHREN

Wenn Sie von der Autobahn hinab fahren, also wenn Sie versuchen, in eine nicht gebaute Strecke zu fahren, gibt es zwei Möglichkeiten:



PHASE 2: DIE AKTIONSPHASE

Sobald alle Spieler ihre Geschwindigkeit gewählt haben, fängt die zweite Phase an. Die Spieler spielen in der Reihenfolge ihrer Geschwindigkeit: Der Spieler, der am langsamsten fährt, beginnt. Ein Zug besteht aus drei Teilen:

1. Wegstrecken legen;
2. Fahren (und möglicherweise Schadepunkte kassieren);
3. Neue Wegstrecken ziehen.

WEGSTRECKEN LEGEN

Wer an der Reihe ist, legt einige Wegstrecken auf den Tisch. So entsteht langsam die Autobahn. Man muss ebenso viele Wegstrecken auslegen, wie die gespielte Fahrkarte zeigt.

Diese Wegstrecken müssen so ausgelegt werden, dass die Autobahn nicht unterbrochen wird; jede Fahrspur muss einfach durchgehen. Es ist nicht erlaubt Lücken oder Kurven zu konstruieren.

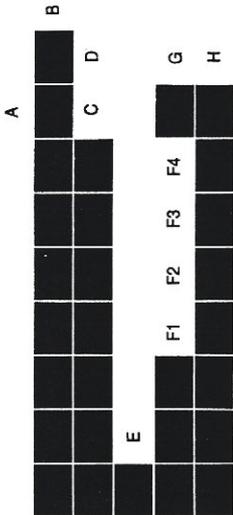
Jede Wegstrecke kann normalerweise an jede Fahrspur gelegt werden. Es gibt aber zwei Ausnahmen:

- Die nicht-zu-weit-Regel: Wenn die längste Spur um acht oder mehr Strecken länger ist als die kürzeste, muss die kürzeste Fahrspur ergänzt werden bevor die längste.
- Die nicht-zu-breit-Regel: Die Zahl der Fahrspuren stimmt überein mit der Zahl der Mitspieler. Sie dürfen nicht außer diesen Fahrspuren legen. Wenn ein Spieler ausscheidet (er kann zum Beispiel disqualifiziert werden), wird die Zahl der Fahrspuren um eins vermindert (siehe Seite 11).

Manchmal passiert es, dass trotzdem Lücken in einer Spur entstehen (wie das geschehen kann, wird später erklärt). In diesem Fall müssen zuerst die Lücken gefüllt werden, bevor man diese Fahrspur an Vorderseite erweitern kann.



Beispiel:



- A Hier dürfen Sie nichts legen: Kurven sind nicht erlaubt.
- B Hier dürfen Sie noch keine Wegstrecke legen. Die längste Fahrspur ist um acht Strecken länger als die kürzeste. Bevor Sie auf B legen dürfen, muss zuerst E gefüllt werden.
- C, E, F1, H Hier dürfen Sie eine Strecke legen.
- D Hier dürfen Sie nichts legen: Sie dürfen keine Lücken machen.
- F2, F3, F4 Bevor Sie etwas auf F2, F3 oder F4 legen können, müssen zuerst die dahinter liegenden (niedriger nummerierten) F-Stellen gefüllt werden.
- G Bevor Sie auf G legen, müssen zuerst F1 bis F4 gefüllt werden.

FAHREN

GERADE AUS FAHREN UND DIE FAHRSPUR WECHSELN

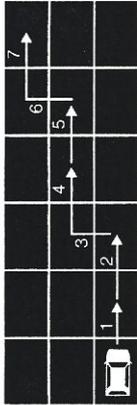
Nachdem Sie Wegstrecken gelegt haben, müssen Sie fahren. Die große Zahl auf der Fahrkarte zeigt, wie viel Geschwindigkeitspunkte verwandt werden müssen.

Jeder Schritt vorwärts kostet einen Punkt Geschwindigkeit. Es ist nie möglich, rückwärts zu fahren. Es ist erlaubt die Fahrspur zu wechseln, aber das kostet zwei Punkte: Der Schritt nach links oder nach rechts kostet einen Punkt, und dann muss noch ein Punkt spendiert werden um einen Schritt vorwärts zu machen. Man muss *immer* einen Schritt vorwärts machen zum Schluss eines Fahrspurwechsels! Jede Fahrkarte zeigt ein, zwei oder null Kurvesymbole. In einem Zug darf maximal nur einmal pro Kurvesymbol die Fahrspur gewechselt werden!

Man muss alle Geschwindigkeitspunkte verbrauchen, also genau so viele, wie die große Zahl auf der Fahrkarte anzeigt. Es ist nicht erlaubt freiwillig langsamer zu fahren und Geschwindigkeitspunkte übrigzubehalten.



Beispiel:



Herman hat eine 7 gespielt. Er darf zweimal die Fahrspur wechseln. Er fährt zwei Strecken vorwärts, eine nach links und eine vorwärts, noch eine vorwärts, eine nach links und eine vorwärts: insgesamt 7 Schritte.

BESONDERE STRECKEN

Solange man nur über normale (graue) Strecken fährt, gibt es keine Probleme. Manchmal geschieht aber etwas Besonderes auf der Bahn.

Politie



Geschwindigkeitskontrolle. Sie müssen um zwei Punkte langsamer fahren um nicht von Polizei ergriffen zu werden. Es kostet also insgesamt drei Punkte, wenn Sie in eine Polizeistrecke fahren: einen normalen Punkt und zwei Punkte der Polizei wegen. Wer weniger als drei Punkte hat, bevor er in die Polizeistrecke fährt, muss in der Polizeistrecke halten.

Pfeil



Sprungschanze. Der Wagen springt über die nächste Strecke und landet auf die Strecke dahinter. Dieser Sprung kostet keine Geschwindigkeitspunkte. Die übersprungene Strecke hat keine Auswirkung, selbst nicht wenn dort ein anderer Wagen steht.

Wasser



Sie kommen ins Rutschen: Ihr Wagen wird um eine Strecke nach links oder nach rechts gesetzt (gilt nicht wie ein Fahrspurwechsel). Ihr rechter Nachbar bestimmt, in welche Richtung Ihr Wagen versetzt wird. Wenn Sie ganz links oder rechts auf der Autobahn fahren, können Sie nicht von der Bahn hinab versetzt werden: Sie fahren in diesem Fall in die Leitplanke und kassieren Schadepunkte wie bei einem Zusammenstoß (siehe LKW).

