

Fortir Capla



© Copyright 1997 Editrice Giochi S.p.A. - Via Bergamo 12, I-20135 Milano.

Regolamento
Spielregeln
Rules
Règles du jeu
Reglamento



Stazione di benzina. Consente di scartare tutte le carte "Panne" in proprio possesso, ma per poter fare rifornimento ci si deve fermare, rinunciando ad eventuali punti di movimento supplementari. L'ideale, quindi, è raggiungere questa casella con un punteggio preciso.



Officina. Consente di riparare eventuali guasti alla macchina.



Strettoia. Può passare una sola macchina per volta. Se questa sezione è già occupata da qualcuno non vi si può transitare.



Lavori in corso. Interrompe il movimento del veicolo facendo perdere gli eventuali punti di movimento supplementari.



Arrivo. E' la sezione finale, superata la quale si vince la corsa. Come già detto, la procedura iniziale per mischiare le tessere è studiata in modo tale da impedire che la corsa possa finire prima di aver completato metà percorso.



SPIELMATERIAL

- 48 viereckige Karten aus Karton; sie stellen ebensoviele Streckenabschnitte dar.
- 6 Wagen aus Metall, die sich voneinander durch andersfarbige Motorhauben unterscheiden.
- 1 besonderer Würfel.
- 1 Satz besonderer Spielkarten, die jeweils durch eine Abbildung und ein Symbol gekennzeichnet sind.

+1 +2 +3.....▶ "Weiterfahren"

-1 -2 -3.....▶ "Verfahren"

.....▶ "Aufholen"

.....▶ "Panne"

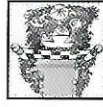
.....▶ "Reifenschaden"

.....▶ "Motorschaden"

.....▶ "Abkürzung"



START



ZIEL

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält einen Wagen. Die beiden "Start" und "Ziel" darstellenden Streckenabschnitts-Karten werden erst einmal rausgesucht. Die übrigen Streckenabschnitts-Karten werden in zwei gleich große Stöße aufgeteilt. Mischt nun die "Ziel"-Karte, bei verdeckten Karten, unter den ersten Stoß, bildet daraus einen Stapel und stellt den griffbereit beiseite. Jetzt werden auch die anderen Karten gemischt und aufeinander gestapelt. Dieser Stapel kommt dann auf den ersten (Durch dieses Verfahren soll gewährleistet sein, daß die "Ziel"-Karte erst genommen werden kann, wenn wenigstens die Hälfte der Strecke schon besteht). Hierauf wird auch die "Start"-Karte auf den Tisch gelegt, und jeder Spieler stellt seinen Wagen darauf. Zuletzt werden die Spiel-Karten gemischt, und nachdem ihr die Reihenfolge, in

ALTRE REGOLE DI MOVIMENTO

Un giocatore non è obbligato ad utilizzare tutti i punti a propria disposizione. In alcune occasioni può, infatti, essere utile fermarsi prima di aver completato il movimento.

In ogni sezione di strada, ad eccezione della "Strettoia", possono esservi al massimo 4 vetture. Su una sezione già occupata da 4 vetture non si può nè sostare nè transitare.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce nel momento in cui un giocatore supera l'Arrivo. Raggiungere il traguardo, quindi, non è sufficiente per vincere, è necessario superarlo.



der die einzelnen Spieler an der Reihe sind, ausgelost hat, erhält jeder Spieler 3 davon.

SPIELBLAUF

Derjenige, der an der Reihe ist, hat folgendes zu tun:

- 1) Er würfelt und setzt seinen Wagen um die gewürfelte Anzahl von Streckenabschnitten vorwärts. Dazu nimmt er die Streckenabschnittskarten vom Stapel und legt sie, eine nach der anderen so auf dem Tisch, daß eine zusammenhängende Strecke entsteht.
- 2) Er zieht eine Spiel-Karte vom Stapel und steckt sie zu denen, die er schon hat.
- 3) Nun sucht er eine seiner Karte aus und bietet sie, verdeckt, einem beliebigen Mitspieler an. Der Spieler, dem die Karte angeboten wurde, muß entscheiden, und zwar bevor er die Karte aufdeckt, ob er das Angebot annimmt oder ablehnt. Nimmt er es an, so ist er derjenige, der diese Karte verwendet (im folgendem kurz: *Verwender*). Anderfalls ist der andere, der sie ihm angeboten hat, der *Verwender*.

BEISPIEL 1: "Rot" bietet "Blau" eine Karte an, die dieser annimmt. In diesem Fall ist "Blau" der *Verwender*.

BEISPIEL 2: "Rot" bietet "Blau" eine Karte an, die dieser ablehnt. In diesem Fall ist "Rot" der *Verwender*.

ACHTUNG: Mitspielern, die einen Reifen auswechseln (siehe *Reifenschaden*"), darf man keine Karte anbieten. Können ihr also niemandem eine Karte anbieten, so dürft ihr auch keine Karte vom Stapel ziehen. Dann ist, nachdem ihr gewürfelt und die entsprechende Anzahl von Streckenabschnitten auf dem Tisch gelegt habt (siehe oben, Punkt 1.), einfach gleich der nächste an der Reihe.

Die verwendeten Karten werden erst einmal abgelegt. Wenn der erste Spielkartenstapel aufgebraucht ist, werden sie nochmal gemischt und bilden einen neuen Stapel.

DIE SPIELKARTEN

"Weiterfahren" (+1, +2, +3): Der *Verwender* setzt seinen Wagen um die dem Wert der Karte entsprechende Anzahl von Streckenabschnitten vorwärts (falls keine der weiter unten angegebenen Beschränkungen besteht).

"Verfahren" (-1, -2, -3): Diese Karte zwingt den *Verwender*, um die dem Wert der Karte entsprechende Anzahl von Streckenabschnitten zurückzufahren. Da er von der eigentlichen Strecke abgekommen war, bleiben auch eventuelle Hindernisse (siehe weiter unten) unberücksichtigt. Kommt er jedoch auf einen Engpass zu stehen, wo schon der Wagen eines Mitspielers steht (siehe Engpass), dann setzt er seinen Wagen um noch ein Feld weiter zurück.

"Aufholen": Der *Verwender* überholt seinen *Vordermann* um einen Streckenabschnitt bzw. rückt so weit wie möglich nach vorn, je nach den Beschränkungen (bzw. der Begrenzung) der Strecke. Nimmt der *Verwender* sowieso schon die Führungsstellung ein, so verfährt er sich, als ob er die Karte "Weiterfahren + 3" hätte.

"Panne": Der *Verwender* legt diese Karte verdeckt vor sich hin und legt eine seiner Karte ab. Von nun an spielt er mit einer Karte weniger. Da die Panne-Karten angehäuft werden können, kann es vorkommen, daß ein Spieler gar keine Karten mehr in der Hand hat, was ihn jedoch nicht am Spielen hindert. Jedes Mal, wenn er an der Reihe ist, kann er die vom Stapel gezogene Karte verwenden. Ein Spieler, der an einer Tankstelle hält (siehe weiter unten), kann tanken, indem er alle Panne-Karten ablegt und dafür neue Karten zieht, so daß er wieder 3 Karten in der Hand hat. Wer tankt, kann in derselben Runde nichts anderes tun.

"Reifenschaden": Der *Verwender* legt diese Karte aufgedeckt vor sich hin und setzt bei der nächsten Runde aus, um den Reifen auszuwechseln (wobei er die Karte ablegt). Einem Mitspieler, der wegen Reifenschaden hält, kann man keine Karte anbieten.

"Motorschaden": Der Mitspieler ist gezwungen, bis zur nächsten Autowerkstatt (oder aufs Start-Feld) zurückzufahren. Diese Karte wird sofort abgelegt.

"Abkürzung": Mit dieser Karte überholt man alle anderen Wagen und kommt auf den Streckenabschnitt direkt vor dem das Rennen anführenden Wagen, wobei etwaige Hindernisse auf der Strecke unberücksichtigt bleiben. Nimmt der *Verwender* sowieso schon die Führungsstellung ein, so verfährt er sich, als ob er die Karte "Weiterfahren + 3" hätte.



DIE BESONDEREN STRECKENABSCHNITTE

“Start” : Hier beginnt das Rennen. Der Abschnitt liegt vom Beginn des Spiels an auf dem Tisch. Am Start befinden sich auch eine Tankstelle und eine Autowerkstatt.

“Tankstelle” : Das Feld ermöglicht es, alle Panne-Karten, die man hat, abzulegen. Um tanken zu können, muß man aber anhalten und auf eventuelle noch zur Verfügung stehende Weiterfahr-Punkte verzichten. Am besten erreicht man dieses Feld also mit genau der richtigen Punktezahl.

“Autowerkstatt” : Hier können eventuelle Motorschaden repariert werden.

“Engpass” : Hier darf immer nur ein Auto nach dem anderen durchfahren. Steht auf diesem Abschnitt schon ein Wagen, so kann niemand anders durchfahren.

“Baustelle” : Der Verkehr kommt zum Stillstand. Eventuelle noch zur Verfügung stehende Weiterfahr-Punkte gehen verloren.

“Ziel” : Das ist der letzte Streckenabschnitt. Wer durch das Ziel durchfährt, hat das Rennen gewonnen. Wie schon erwähnt, ist das Mischen der Streckenabschnitts-Karten vor Beginn des Spiels so ausgeklügelt worden, daß das Rennen nicht vor der Hälfte der Rennstrecke enden kann.

SONSTIGE REGELN ZUM WEITERFAHREN

Die Spieler müssen nicht unbedingt alle ihnen zur Verfügung stehenden Punkte verwenden. In einigen Fällen kann es nämlich günstiger sein, schon vorher anzuhalten. Auf jedem Streckenabschnitt, außer dem Engpass, können bis zu 4 Wagen stehen. Stehen auf einem Abschnitt schon 4 Wagen, so kann man da weder halten noch durchfahren.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet dann, wenn ein Mitspieler über das Ziel hinausfährt. Um zu gewinnen, reicht es also nicht, das Ziel zu erreichen; es gilt, darüber hinauszukommen.

From 3 to 6 players



GAME COMPONENTS

- 48 square, punched cardboard cards representing the same number of street sections
- 6 metallic cars, distinguished by a different-coloured hood
- 1 special dice
- 1 pack of 55 special cards, printed with a picture and a symbol:

+1 +2 +3.....▶ “Go ahead”

-1 -2 -3.....▶ “Wrong way”

▶.....▶ “Pass”

▶.....▶ “Engine trouble”

▶.....▶ “Flat tyre”

▶.....▶ “Breakdown”

▶.....▶ “Short cut”

SET UP

Hand out one car to each player. Remove the two cards representing “Start” and “Finish” from the pack. Split up the others into two identical packs. Add the “Finish” card to the first pack; shuffle keeping the cards covered, then stack and keep them at a handy distance on the table. Shuffle the other cards, stack and put them onto the other stack of cards (this procedure is necessary to make sure that the finish” card is not drawn before half of the race route is over).

Put the “Start” card on the table and place the cars on the card. Shuffle the pack and give 3 cards to each player, after throwing dice to decide who goes first.



START



FINISH

HOW TO PLAY

The following procedure is followed by the player who is first:

1. The player throws the dice and moves his/her car to a road section

