

# PARIS DAKAR

## INHALT

Spielbrett, Drehscheibe mit Pfeil (2teilig), 12 Pannen-Karten, 1 Pannenhilfe-Wagen Karte, 1 Flugambulanz Karte, 4 Wettbewerbs-Fahrzeuge, 1 weißer Pannenhilfe-Wagen, 1 Hubschrauber, 40 Wertscheine à 100 Liter Benzin, 50 Wertscheine à 20 Liter Benzin, 4 Streckenbücher. Da die Streckenführung im Interesse der Rallye und der Teilnehmer in jedem Jahr neu festgelegt und erst zum Start bekanntgegeben wird, spielt dieses Spiel auf der Strecke des Jahres 1985.

Die Rallye Paris-Dakar läuft in zwei Phasen ab: die erste – eher der Prolog – führt von Paris nach Sete, die wichtigere zweite Phase führt von Algier nach Dakar. Dieses Spiel spielt in der zweiten Phase auf afrikanischem Territorium.

## VOR DEM SPIEL

**1** Die Drehscheibe wird zusammengesetzt, wie in Abb. 1 gezeigt.

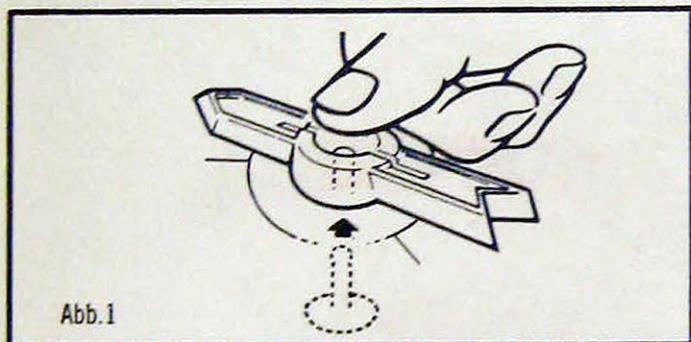


Abb. 1

**2** Ein Spieler fungiert als Rennleiter, der dafür sorgt, daß alle Mitspieler die Rennregeln einhalten. Er kümmert sich gleichzeitig um die "Bank", die die Benzin-Wertscheine verwaltet.

**3** Pannen-Karten sowie die Karten für Pannenhilfe-Wagen und Flugambulanz werden aufgedeckt bei der Bank deponiert. Der Hubschrauber wird auf das Algier-Feld gestellt, der Pannenhilfe-Wagen auf das Ouargla-Feld.

**4** Jeder Teilnehmer an der Rallye bekommt 8 Wertscheine à 100 Liter und 10 Wertscheine à 20 Liter Benzin (d.h. 1.000 Liter) zugeteilt. Alle Mitspieler stellen ihr ausgewähltes Fahrzeug auf das Algier-Feld.

**5** Die Teilnehmer bestimmen, wer anfängt. Das Spiel geht dann in Uhrzeigerichtung weiter.

## UND JETZT GEHT'S LOS

**1** In jeder Runde wird der Pfeil auf der Drehscheibe gedreht, und das Fahrzeug wird um die gedrehte Augenzahl gezogen. Jedes Feld entspricht einer Strecke von 100 km. Im Streckenbuch ist jedes Feld vermerkt, die Anweisungen dort müssen befolgt werden:

- Grüne Kilometer-Zeichen bedeuten gute Nachrichten.
- Rote Kilometer-Zeichen bedeuten schlechte Nachrichten.
- Schwarze Kilometer-Zeichen bedeuten: Sofort anhalten und auf diesem Feld stehenbleiben bis zur nächsten Runde!

**2** Nur zwei Fahrzeuge dürfen gleichzeitig auf einem Feld stehen. Ist das Feld besetzt, muß ein nachfolgender Teilnehmer auf dem nächsten freien Feld dahinter stehenbleiben.

### 3 ETAPPEN-FELDER

Wer auf einem Etappen-Feld landet oder es passiert, muß die im Streckenbuch angegebene Menge an Benzin-Wertscheinen an die Bank abgeben. Die Menge entspricht dem Verbrauch auf der zurückgelegten Etappe (20 Liter pro 100 km).

### 4 PFLICHT-STOP-FELDER

Anhalten (selbst wenn nicht die volle Augenzahl ausgeschöpft werden



kann) müssen die Teilnehmer

- (a) bei den mit dem Stoppschild gekennzeichneten Kontroll-Punkten auf der Strecke. Damit endet die Runde. Wer nicht anhält, muß zum Kontroll-Punkt zurückkehren und eine Strafe von 200 Litern an den Rennleiter bezahlen; (b) beim Halbzeitkontroll-Punkt (km 5.000). Auf diesem Feld muß der Spieler alle restlichen Benzin-Wertscheine an die Bank zurückgeben und bekommt dafür 1.000 Liter in Wertscheinen wie beim Start der Rallye zum Auffüllen des Tanks.

### 5 PANNEN-KARTEN



(a) Wer eine Panne hat, nimmt eine Karte auf und muß seine Fahrt verlangsamen und einen Punkt in jeder folgenden Runde abziehen (z.B. er dreht eine 4 und darf nur 3 Felder weiter). Wer zwei Pannen-Karten hat, muß jeweils 2 Punkte abziehen.

(b) Alternativ dazu kann sich ein Spieler entscheiden, die Fahrt mit unverminderter Geschwindigkeit fortzusetzen, d.h. den vollen gedrehten Wert weiterfahren. Das bedeutet – wegen der Panne – höheren Benzinverbrauch und wird mit einer Strafe von 20 Litern pro zurückgelegtem Feld belegt (zusätzlich zum normalen Benzinverbrauch beim Durchfahren einer Zwischenetappe oder einer Strafe laut Streckenbuch).

# Abenteuer für PS-Abenteurer

Beispiele:

- Ein Spieler dreht eine 4 und hat 1 Pannen-Karte. Er darf *entweder* 3 Felder weiterfahren, *oder* 4 Felder weiterfahren und 80 Liter Strafe zahlen.
- Ein Spieler dreht eine 4 und hat 2 Pannen-Karten. Dann kann er *entweder* 2 Felder weiterfahren, *oder* 4 Felder weiterfahren und 80 Liter Strafe zahlen.

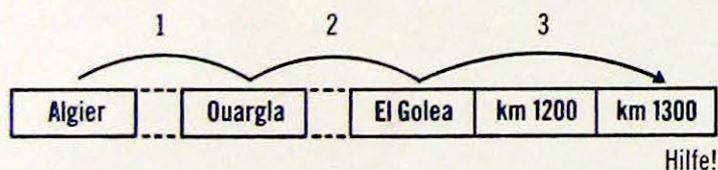
Wer 3 Pannen-Karten hat, muß anhalten, sein Fahrzeug an den Streckenrand stellen und den Pannenhilfe-Wagen herbeirufen (s.u.).

## 6 EINSATZ DES PANNENHILFE-WAGENS

Wer nach drei Pannen Hilfe braucht, nimmt die Pannenhilfe-Wagen Karte auf, legt sie aufgedeckt vor sich hin und stellt den Pannenhilfe-Wagen auf den nächstgelegenen Service-Stützpunkt  (Ouargla, In-Amguel, Dirkou, Gao, Kiffa oder Sali-Portudal). Beim nächsten Durchgang (bzw. bei den nächsten Durchgängen) wird der Pannenhilfe-Wagen in die Richtung des Hilfe benötigenden Fahrzeugs der Augenzahl entsprechend bewegt. Wenn er sein Ziel erreicht hat (das ist nicht mit genauer Augenzahl nötig), gibt der Spieler die Pannenhilfe-Wagen Karte und seine 3 Pannen-Karten an die Bank zurück. Der Pannenhilfe-Wagen wird auf den nächstgelegenen Service-Stützpunkt, das eigene Fahrzeug auf die Strecke zurückgestellt. Bei der nächsten Runde nimmt der Fahrer das Rennen wieder auf (und kann endlich wieder alle Augen setzen).

## 7 EINSATZ DER FLUGAMBULANZ

Wer die Flugambulanz benötigt, stellt sein Fahrzeug am Streckenrand ab, nimmt die Flugambulanz Karte auf und legt sie aufgedeckt vor sich. Bei den nächsten Runden bewegt er den Hubschrauber den gedrehten Augen entsprechend von Algier oder Dakar (was näher zum Spieler ist), wobei *jede Etappe* als ein Auge zählt. 



## BEISPIEL:

Hilfe wird bei km 1300 benötigt.

Es muß eine 3 (oder mehr) gedreht werden, damit der Hubschrauber den Einsatzort erreichen kann (das muß nicht mit genauer Augenzahl geschehen).

Wenn der Hubschrauber angekommen ist, geht die Flugambulanz-Karte an die Bank zurück, kommt der Hubschrauber auf das Algier- oder Dakar-Feld zurück, das Fahrzeug wird wieder auf die Strecke gestellt und nimmt in der nächsten Runde das Rennen wieder auf.

## WICHTIG:

Kein Mitspieler darf Pannenhilfe-Wagen oder Hubschrauber herbeirufen, wenn ein Spieler die entsprechenden Karten vor sich liegen hat. Benötigt ein Mitspieler ebenfalls Hilfe, muß er abwarten, bis das entsprechende Fahrzeug nach der Hilfeleistung für einen neuen Einsatz bereit ist. Pannenhilfe-Wagen und Hubschrauber dürfen dann von den *ihm* am nächsten liegenden Service-Stützpunkten starten, um ihm Hilfe zu leisten.

Sollte der Mitspieler zufällig auf demselben Feld wie der hilfeholende Spieler stehen und Hilfe benötigen, darf er gleichzeitig mit dem Spieler auf die Strecke zurück (aber *nur* der zuerst Hilfesuchende holt Wagen oder Hubschrauber heran).

## 8 BENZIN WIRD KNAPP

Wer in einer Runde ein Etappenziel erreichen oder durchfahren würde und hätte die geforderte Benzinmenge nicht verfügbar (gleiches gilt für andere Felder, auf denen sofortige Zahlung verlangt wird), darf nicht mehr weiterfahren, sondern muß sein Fahrzeug am Streckenrand abstellen und den Pannenhilfe-Wagen herbeirufen (s.o.).

Hat der Wagen den Spieler erreicht, dreht dieser einmal den Pfeil und bekommt den Wert mal 100 Liter (z.B. bei einer 3 bekommt er 300 Liter). In der nächsten Runde darf er das Rennen wieder aufnehmen.

## 9 ANKUNFT IN DAKAR

Dakar muß nicht mit genauer Augenzahl erreicht werden, aber 80 Liter in Benzin-Wertscheinen muß der Spieler noch in Reserve haben, um die letzte Benzinverbrauchsrechnung begleichen zu können.

## 10

Das erste Fahrzeug, das Dakar erreicht, gewinnt die Rallye.

4093-XD 885

© 1985 Milton Bradley GmbH under Berne & Universal Copyright Convention.