

RALLY

Inhalt: 24 Strecken-Karten
(1 Start/Ziel, 1 Wendeschleife, 3 Kreuzungen, 5 Kurven, 5 T's, 9 Geraden)
4 Autos
1 Würfel

Vor jedem Spiel:

Zuerst werden aus dem Kartenstapel 2 Karten aussortiert: Die START/ZIEL-Karte und die WENDESCHLEIFE-Karte.

Alle übrigen Karten werden gemischt. Der Kartenstapel wird offen (mit der Bildseite nach oben) auf die WENDESCHLEIFE-Karte gelegt.

Die START/ZIEL-Karte wird – vom Stapel getrennt – ebenfalls offen auf den Tisch gelegt und alle Autos daraufgesetzt. Jeder Spieler wählt ein Auto.

Alle Spieler würfeln reihum. Der mit der höchsten Augenzahl fängt an.

Und jetzt geht's los!

1. Wer am Spiel ist, darf...
 - entweder eine neue Karte vom Stapel nehmen und die schon auf dem Tisch liegende Straße weiterbauen, (Keine Seitenstraßen oder Schleifen bauen!)
 - oder einmal würfeln und sein

Auto um die entsprechende Augenzahl weiterfahren. (Auf jeder Karte darf man 2 Felder setzen in der Richtung, in die man fährt!)

2. Wer eine Zahl würfelt, die über das bisherige Ende der Straße hinausführt, verliert seinen Wurf und bleibt stehen.
3. Höchstens 2 Autos dürfen auf einem Feld stehen. Würfelt sich noch einer auf dasselbe Feld, so muß er ein Feld dahinter stehenbleiben.
4. Wer auf der BULLEN-Karte landet, setzt sofort die gewürfelte Augenzahl noch einmal.
Wer auf der HEUWAGEN-Karte steht, darf nicht überholt werden: Alle anderen müssen 1 Feld hinter ihm stehenbleiben.
Wer auf der GÄNSE- oder SCHAFE-Karte landet, muß eine Runde aussetzen.
5. Wenn schließlich die WENDESCHLEIFE-Karte gelegt ist, geht die Fahrt wieder zurück.

Wer gewinnt?

Rally-Sieger ist, wer als erster die START/ZIEL-Karte g e n a u erreicht. (Wer darüber hinauswürfelt, bleibt stehen und muß es in der nächsten Runde wieder versuchen!)