

auto+reise



**Das spannende Familienspiel
um die beste Urlaubsrout
mit lehrreichen
Verkehrssituationen.**

Inhaltsangabe

1 Spielplan
6 Autos
20 grüne Karten
16 rote Karten
6 Tankquittungen
6 Rastbelege
1 Würfel

Spielverlauf

Jeder Spieler wählt eine Autofarbe und bestimmt durch einmaliges Würfeln seinen Standort, wobei die Zahl der gewürfelten Augen den Ort 1 bis 6 abgibt. Dabei kann es vorkommen, daß mehrere Spieler vom selben Standort abfahren.

Spieleintritt

Vor Urlaubsbeginn muß jeder Fahrer sein Fahrzeug reisefertig machen, d. h. eine Wageninspektion durchführen und sicherstellen, daß Warndreieck und Autoapotheke an Bord sind. Er weist diese Kontrollarbeiten durch **dreimaliges Würfeln** nach. Erst wenn eine 6 erzielt wird, darf der Spieler seine Urlaubsreise beginnen.

Das Urlaubsziel kann über die Autobahn, Bundesstraße oder Landstraße erreicht werden. Die Streckenwahl bleibt jedem Spieler selbst überlassen. Für die einzelnen Straßentypen gelten unterschiedliche Höchstgeschwindigkeiten.

Autobahn (blau) = 6 Würfelaugen

Bundesstraße (gelb) = 5 Würfelaugen

Landstraße (grau) = 4 Würfelaugen

d. h., die die vorgeschriebene Höchstzahl übersteigenden Punkte verfallen.

Höchstgeschwindigkeit

Bei Werfen der für die jeweilige Strecke zulässigen Augenzahl

•= Höchstgeschwindigkeiten würfelt der Spieler nochmals.

Überschreitet er beim 2. Wurf die für die Streckenführung zulässige Höchstzahl, gilt wegen zu schneller Fahrweise keiner der beiden Würfe.



Geschwindigkeitsbeschränkung

In diesem Bereich darf nur bis zur angegebenen Geschwindigkeit (Würfelaugen) gefahren werden. Die die Höchstgeschwindigkeit übersteigenden Punkte verfallen.

Vier verschiedene Kartentypen

Für den Spielverlauf sind vier verschiedene Kartentypen erforderlich. Bei Spielbeginn müssen die Karten gesondert und verdeckt aufgelegt und je nach Spielverlauf gezogen bzw. erworben werden,

Besetzt ein Spieler ein mit grün gekennzeichnetes Feld, **darf** er eine grüne Karte ziehen und aufbewahren. Die Karte kann im nachfolgenden Spielverlauf von Nutzen sein.

Besetzt ein Spieler ein mit rot gekennzeichnetes Feld, so muß er eine rote Karte ziehen und die darauf angegebene Weisung befolgen. Danach wird die Karte vom Spieler unter den Kartenstoß gelegt.



Tanken und Rasten

Bei Erreichen des Reisezieles muß jeder Spieler im Besitz einer **Tankquittung** und eines **Rastbeleges** sein. Er erhält sie durch Besetzen eines R- oder T-Pflichtfeldes. Das Tanken bzw die Rast erfordern Zeit: **Einmaliges Aussetzen** des Spielers erforderlich.



Ist die T- oder R-Stelle besetzt, kann der Spieler warten, bis die R- oder T-Stelle frei ist, oder bis zur nächsten R- oder T-Stelle weiterfahren.

Stellt ein Spieler bei Erreichen des Reisezieles fest, daß er nicht im Besitz einer R- oder T-Karte ist, muß er bis zur nächsten erreichbaren Tankstelle zurücklaufen, d. h. in diesem Falle mit 1 oder 2 Augen zurückwürfeln.

Erst danach kann er seine Fahrt zum Urlaubsziel fortsetzen.

Pflichtfelder

Die dick umrandeten Felder müssen mit einem Wurf genau besetzt werden. Trifft der Spieler das Pflichtfeld im ersten Wurf nicht, muß er in den nächsten Würfelzügen versuchen, die erforderliche Punktzahl zu erreichen.



Überholen

Im Überholverbot (durchgezogene weiße Mittellinie) darf kein Spieler überholen. Im übrigen Straßenbereich dürfen generell, nur 2 Autos ein Feld besetzen. Die mit höherer Geschwindigkeit ankommenden Fahrzeuge müssen aufschließen und den Überholvorgang vor ihnen abwarten.

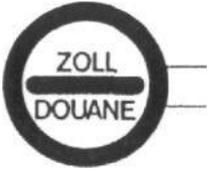


Seitenwind

In dem mit Seitenwind gekennzeichneten Bereich (Anfang/Ende) darf nur bis zur angegebenen Höchstgeschwindigkeit gefahren werden, d. h. die vorgeschriebene Höchstgeschwindigkeit übersteigenden Punkte verfallen.

Stau

Im Stau darf nur bis zur angegebenen Höchstgeschwindigkeit gefahren werden. Der Spieler kann mit höherer Geschwindigkeit an den Stau heranfahren (die restlichen Punkte verfallen). Im Stau jedoch darf er die angegebene Geschwindigkeit nicht überschreiten, d. h. die vorgesehene Höchstgeschwindigkeit übersteigenden Punkte verfallen.



Grenzübertritt (Zoll)

Die Zollschranke ist ein Pflichtfeld. Die Zoll- und Einreiseformalitäten benötigen gewisse Zeit; der Spieler muß **einmal aussetzen**.

Unfall

Jeder Spieler ist verpflichtet, bei einem Unfall Hilfe zu leisten. Er muß das Unfallfeld besetzen, die Unfallstelle sichern, Erste-Hilfe-Maßnahmen einleiten und die Ambulanz sowie Polizei benachrichtigen. Zu diesem Zweck darf er 2 Felder bis zur Rufsäule vorrücken.



Stop (Haltezeichen)

Will der Spieler in eine vorfahrtberechtigte Straße einbiegen, muß er den bevorrechtigten Verkehr abwarten und deshalb das Stop-Feld (Pflichtfeld) durch genaues Erreichen der Würfelzahl besetzen. Danach darf er in die Vorfahrtstraße nur einbiegen, wenn sich 3 Felder von links kein Fahrzeug nähert.



Vorfahrt achten

Bei Einbiegen in eine vorfahrtberechtigte Straße muß der Spieler nur dann aussetzen, wenn sich 3 Felder von rechts bzw. links ein Fahrzeug nähert.

Nebel- und Regengebiete

Wegen Aquaplaning bzw. schlechter Sicht darf der Spieler in diesem Bereich nur bis zur angegebenen Höchstgeschwindigkeit weiterfahren, d. h., die die vorgeschriebene Höchstgeschwindigkeit übersteigenden Punkte verfallen.

Sieger des „auto + reise“-Spieles ist der Teilnehmer, der als erster, mit Tankquittung und Rastbeleg, das Urlaubsziel mit der erforderlichen Würfelzahl erreicht.