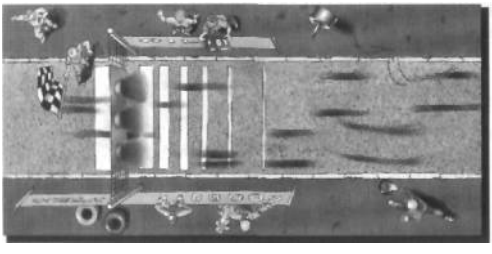
GRAND PRIX

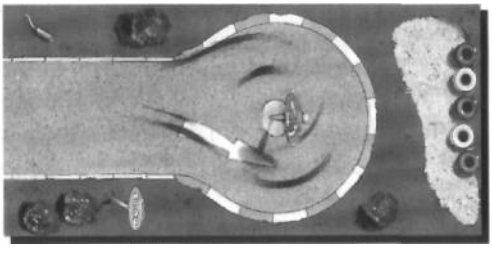
Ravensburger Spiele' Nr. 21 356 5
Autor: Toyttend Designs
Illustration: Walter Pepperle
Design: Walter Pepperle/Ravensburger
Foto; Fotostudio Rhomberg
Autorennspiel für 2 - 4 Spieler von 6 - 12 Jahren

Inhalt:
22 Legekarten
4 Rennautos
1 Würfel

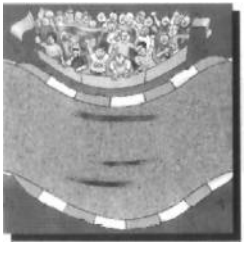
Bevor es losgeht, ein paar Vorbereitungen:

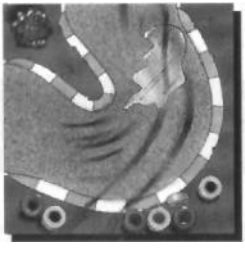
Vor dem Spiel werden die zwei großen Karten, d.h. Start/Zielkarte und Wendekreiskarte zur Seite gelegt. Die restlichen Karten werden gemischt und als Stapel verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt.

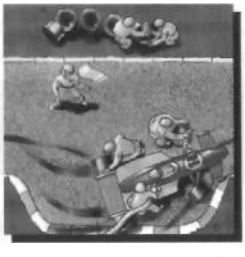


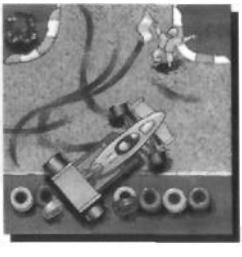


Die vier Ereigniskarten müssen gleichmäßig im Stapel verteilt werden, so dass sie nicht direkt hintereinander liegen.









Die Wendekreiskarte wird als unterste Karte unter den Stapel geschoben. Die Startkarte wird offen in die Mitte des Tisches gelegt, Jeder Spieler nimmt sich ein Auto und stellt es auf die Startkarte.

Ziel

Ziel des Spiels ist es, als Erster nach einer Runde über die Rennstrecke die Start/Zielkarte wieder zu erreichen.

Spielregel

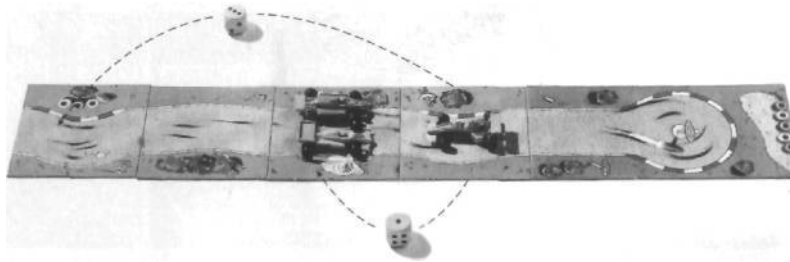
Der jüngste Spieler beginnt. Bei jedem Spielzug entscheidet sich der Spieler
- ob er eine Karte vom Stapel nimmt und an die Rennstrecke anbaut oder
- ob er würfelt und die entsprechende Felderzahl mit seinem Auto vorwärts fährt.

Zu Beginn des Spieles ist es sinnvoll, die Strecke durch das Anlegen von Karten auszubauen.

Rennstrecke

Eine Karte entspricht einem Feld. Die Karten werden so aneinander gelegt, dass eine durchgehende Strecke entsteht. Abzweigungen dürfen nicht gebaut werden. Wer mehr Augen gewürfelt hat, als Karten gelegt sind, kann mit seinem Auto nicht fahren, sondern muss stehen bleiben.
Wenn die Wendekreiskarte gelegt wird, geht die Fahrt über diese wieder zurück, bis der erste Spieler die Zielkarte erreicht hat. Die Zielkarte muss nicht mit genauen Würfelpunkten erreicht werden.

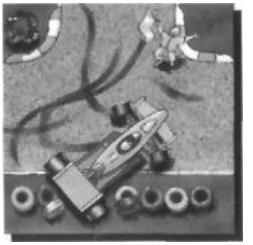
Auf jeder Karte dürfen höchstens zwei Autos stehen. Hier kann keiner vorbeiziehen. Würfelt ein dritter Spieler so, dass er auf diese Karte oder darüber hinaus kommen würde, muss er auf der Karte hinter den zwei Autos stehen bleiben. Überzählige Würfelpunkte verfallen.



Sonderfall: Fahrer, die sich bereits auf dem Rückweg befinden, können von zwei entgegenkommenden Autos nicht aufgehalten werden. Hier darf vorbeigefahren werden. In diesem Fall darf direkt auf diese Karte oder vorbeigezogen werden.

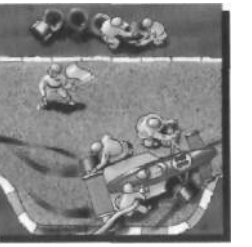
Ereigniskarten

Im Spiel sind vier Ereigniskarten enthalten. Diese werden wie die übrigen Karten in die Rennstrecke eingebaut und gelten nur, wenn ein Auto genau auf ihnen landet. Was passiert, wenn ein Auto auf eine der vier Ereigniskarten kommt?



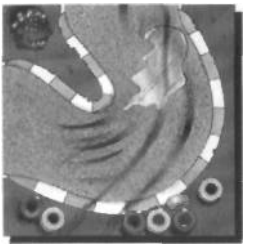
Unfall

Diese Karte bremst das Rennen. Hier darf nur ein Auto stehen. Alle nachfolgenden Autos dürfen nicht überholen und müssen eine Karte hinter der Unfallstelle stehen bleiben. Wird die Unfallstelle frei, geht die Fahrt weiter.



Boxenstop

Reifen wechseln kostet Zeit. Wer auf diese Karte kommt, muss eine Runde aussetzen.

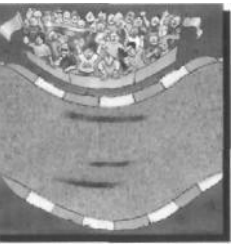


Ölspur

Rutschgefahr - da heißt es langsam fahren! Wer auf diese Karte kommt, muss eine Runde aussetzen.

Zuschauertribüne

Wer auf diese Karte kommt, wird von den Fans richtig angespornt. Der Spieler darf ein zweites Mal die gewürfelte Augenzahl ziehen. Sind nicht genügend Karten angelegt, fährt er bis zum Ende der angelegten Strecke, überzählige Würfelpunkte verfallen.



Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler über die Ziellinie gefahren ist. Er wird der „Grand Prix" Sieger!

© 1998 Ravensburger Spieieverlag

Ravensburger® quality you can play with

©1998 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 D-88188 Ravensburg