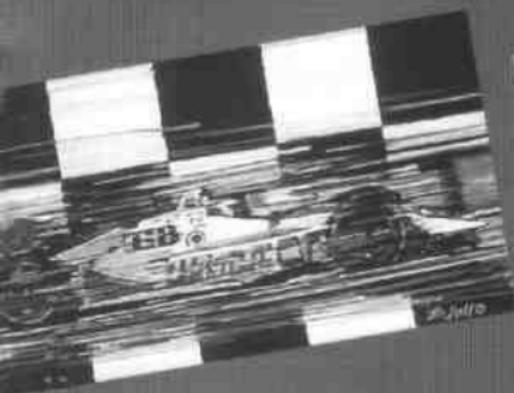


Eine klassische Autorallye mit Hindernissen

1000 MEILEN



Spiel-
regeln



Winning Moves

1000 Meilen

Für 2, 3, 4 oder 6 Spieler ab 10 Jahren

Zubehör

106 Spielkarten

4 x 2 Informationskarten (Spielkarten-Übersicht und Punktwertung)

1 Wertungsblock

Worum es geht

*Endlich können Sie einmal (in einer richtigen Autorallye teilnehmen. Die Tagesetappen gelten über 700 oder 1000 Meilen, je nachdem, ob Sie einzeln oder im **Team** fahren. Mit den Meilenkarten, die Sie ausspielen, legen Sie diese Strecke nach und nach zurück.*

Unterwegs tauchen alle möglichen Hindernisse auf, die Sie so rasch wie möglich beseitigen müssen, um den Sieg nicht zu gefährden. Doch Ihre Gegner tun alles, um es Ihnen nicht zu leicht zu machen - so wie Sie umgekehrt mit Ihren 1 Hinderniskarten die gegnerischen Teams möglichst wirksam stören und aufhalten möchten. Erst nach genau 700 bzw. 1000 Meilen sind die Strapazen überstanden und die erste Etappe vorbei.

Wer sein Spiel geschickt steuert, reaktionsschnell seine Hilfskarten nutzt und die Hinderniskarten taktisch klug einsetzt hat gute Chancen auf den Etappensieg und die entsprechenden Siegpunkte. Gesamtsieger wird, wer am besten über die Runden kommt und als erster 5000 Punkte erreicht.

Die Karten

Es gibt 4 Gruppen von Karten
(Anzahl in Klammern):

Meilenkarten

- 25 Meilen (10),
- 50 Meilen (10),
- 75 Meilen (10),
- 100 Meilen (12),
- 200 Meilen (4).

Diese Karten mit den Meilensteinen zeigen die Strecken an, die die Spieler zurückgelegt haben.

Meilenkarten können in jeder beliebigen Kombination und Menge auf dem eigenen Aktionsstapel abgelegt werden, mit Ausnahme der 200-Meilen-Karte. Davon dürfen pro Etappe nur 2 gespielt werden.

Hinderniskarten:

- Leerer Tank (3),
- Reifenpanne (3),
- Blechschaden (3),
- Geschwindigkeitsbegrenzung (4),
- Stop (5).

Diese Karten sollen die Gegner am Weiterkommen hindern. Sie werden auf den gegnerischen Aktionsstapeln abgelegt. Bevor die Gegner dann wieder Meilenkarten spielen können, müssen sie erst die Hinderniskarte neutralisieren.

Direkt auf eine Hinderniskarte darf keine zweite abgelegt werden.

Hilfekarten:

- Benzin (6),
- Ersatzreifen (6),
- Werkstatt (6),
- Ende der Geschwindigkeitsbegrenzung (6),
- Freie Fahrt (14).

Damit werden die entsprechenden Hindemiskarten aufgehoben. Hilfekarten werden auf eine Hinderniskarte auf dem eigenen Aktionsstapel abgelegt. Bei den Karten „Leerer Tank“, „Reitenspanne“ oder „Blechscha-den“ muss man zusätzlich zur jeweiligen Hilfekarte im nächsten oder übernächsten Zug noch eine „Freie Fahrt“-Karte spielen. Erst dann kann die nächste Meilenkarte abgelegt werden.

Die Karte „Freie Fahrt“ allein hebt die „Stop“-Karte auf, ebenso die Karte „Ende der Geschwindigkeitsbegrenzung“ die „Geschwindigkeitsbegrenzung“-Karte.

Sicherheitskarten:

- Tankwagen (1),
- Reifen-Service (1),
- Fahrer-As (1),
- Vorfahrt (1).

Die Sicherheitskarten werden auf zweierlei Art gespielt: Einmal werden sie ganz normal ausgespielt, wenn man an der Reihe ist. Sie heben dann eine entsprechende Hindemiskarte auf und schützen für den Rest der Etappe vor den entsprechenden Hindernissen. Diese dürfen dann dem Spieler nicht mehr auf den Aktionsstapel

gelegt werden. Man nimmt sich eine Ersatzkarte und ist dann gleich noch mal an der Reihe.

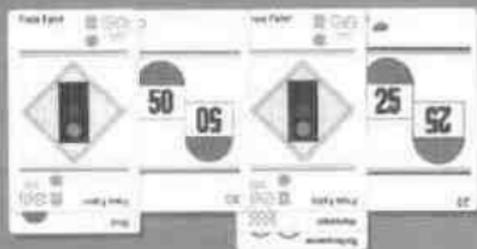
Die „Vorfahrt“-Karte ist die stärkste: Sie gibt Sicherheit vor der „Stop“-Karte und vor der „Geschwindigkeitsbegrenzung“-Karte und man braucht keine zusätzliche Karte „Freie Fahrt“ mehr nach den anderen Hindemiskarten.

Zum anderen können die Sicherheitskarten in einer Blitzaktion zum Einsatz kommen: Sie können sofort zur Aufhebung einer gerade ausgelegten Hinderniskarte gespielt werden, auch wenn man nicht an der Reihe ist. Dann wird diese Hindemiskarte sofort entfernt und auf den Ablagestapel gelegt. Der Spieler der Sicherheitskarte nimmt sich eine Ersatzkarte und ist dann regulär am Zug. Dazwischen sitzende Spieler werden übergangen. Auch jetzt schützt die Sicherheitskarte für den Rest der Etappe vor entsprechenden Hindernissen. Und es gibt es 300 Zusatzpunkte.

Sicherheitskarten werden sichtbar neben dem Aktionsstapel der Spieler abgelegt, gerade bei normalem Ausspiel und quer bei einer Blitzaktion.

Die Karten werden wie folgt abgelegt:

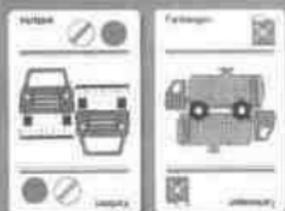
SPIELER 2



Abnahme-
stapel



Ablage-
stapel



Aktionstapel



Sicherheitskarten

SPIELER 1

Vorbereitungen Bei 2 oder 3 Spielern spielt jeder für sich. Bei 4 und 6 Spielern wird in 2er-Teams gespielt. Dabei sitzen sich die Partner so gegenüber, dass immer ein gegnerischer Spieler an der Reihe war, bevor der 2. Spieler eines Teams seinen Zug macht.

Der Geber wird bestimmt, der die Karten mischt (nachdem die nicht benötigten aussortiert wurden -siehe Kapitel „Sonderregeln“) und jedem Spieler nacheinander verdeckt 6 Karten austellt. Die restlichen Karten werden als Abnahmestapel in die Mitte des Tisches gelegt, der Ablagestapel entsteht daneben.

Teams haben nur einen gemeinsamen Aktionsstapel, auf den beide Spieler ablegen und nur eine Sicherheitskarten-Ablage.

Spielablauf

Die Spieler nehmen ihre Karten auf und der Spieler links neben dem Geber beginnt. Er zieht zunächst eine Karte vom Abnahmestapel. Dann legt er eine Karte ab:

- Entweder vor sich eine „Freie Fahrt“-Karte, um den Aktionsstapel zu starten,
- oder eine Sicherheitskarte (wobei die „Vorfahrt“-Karte beim nächsten Zug den Start des Aktionsstapels mit einer Meilenkarte erlaubt),
- oder eine Hindemiskarte beim Gegner, die dann dessen Aktionsstapel startet,
- oder, wenn alles nicht geht. auf den Ablagestapel. Am Ende eines Zuges muss man immer 6 Karten auf der Hand haben.

Dann nimmt der 2. Spieler eine Karte und legt wie beschrieben ab. Zusätzlich kann er auch schon auf begonnene Aktionsstapel passende Karten ablegen, also eine Hindemiskarte beim Gegner oder eine Hilfekarte bei sich selbst. Das Spiel geht dann im Uhrzeigersinn weiter, bis die erste Etappe zu Ende ist und die zweite wie beschrieben beginnt.

Spielen Teams, hat der 3. Spieler (als 2. Spieler des 1. Teams) keine eigene Ablage. Er hat aber die gleichen Möglichkeiten wie die vorigen Spieler. Wenn der Partner schon einen Aktionsstapel begonnen hat, kann er eine Meilenkarte ablegen (falls Spieler 2 keine Hinderniskarte auf die „Freie Fahrt“-Karte gelegt hat). Hat sein Partner die „Vorfahrt“-Karte gespielt, kann er gleich mit einer Meilenkarte den Aktionsstapel fortsetzen.

Der 4. Spieler (als 2. Spieler des 2. Teams) hat ebenfalls keine eigene Ablage, aber die gleichen Möglichkeiten wie die Spieler vor ihm.

Ende einer Etappe

Eine Etappe ist zu Ende, wenn ein einzelner Spieler genau 700 Meilen oder ein Team genau 1000 Meilen erreicht hat oder wenn die letzte Karte vom Abnahmestapel genommen wurde. In letzterem Fall spielen die Spieler noch alle spielbaren Karten aus.

Falls noch 700 bzw. 1000 Meilen erreicht werden, nachdem der Abnahmestapel zu Ende ging, gibt es für diesen „verzögerten Sieg“ einen Bonus von 300 Punkten.

Punktwertung

Am Ende jeder Etappe werden die Punkte für jeden Spieler bzw. jedes Team ermittelt:

Die Gesamtsumme der abgelegten Meilenkarten X Punkten

Bonus für den Gewinn der Etappe 400 Punkte
(wenn 700/1000 Meilen erreicht wurden)

Bonus für jede ausgespielte Sicherheitskarte 100 Punkte

Wenn ein Spieler/Team alle 4 Sicherheitskarten
gespielt hat 300 Punkte
(zusätzlich zu den 100 Punkten für jede ausgespielte
Sicherheitskarte)

Bonus für jede Blitzaktion 300 Punkten;
(zusätzlich zu den 100 Punkten für die Karte)

Bonus für „Verzögerten Sieg“ 300 Punkte a
(wenn die Etappe gewonnen wurde, nachdem
der Abnahmestapel aufgebraucht war)

**Bonus für den Etappengewinn, der ohne
eine 200-Meilen-Karte erzielt wurde 300 Punkte :**
(zusätzlich zu den Punkten für den Gewinn der Etappe.)

**Bonus für den Gewinn der Etappe,
bevor die Gegner eine Meilenkarte
abgelegt haben 500 Punkte**
(ebenfalls zusätzlich zum Etappengewinn)

Gewinner der Rallye

Eine Rallye geht üblicherweise über mehrere Etappen. Gewinner ist, wer als erster in mehreren Etappen 5000 Punkte zusammenfährt.

Sonderregeln für 2 oder 3 Spieler

Folgende Karten werden entfernt: 1 Blechschaden, 1 Leerer Tank, 1 Reifenpanne und 1 Geschwindigkeitsbegrenzung.

Die Länge der Etappe beträgt 700 Meilen.

Es gibt jedoch die Möglichkeit einer Verlängerung: Wer zuerst genau 700 Meilen erreicht, kann ansagen, dass er bis 1000 Meilen weiterspielt. Dann sagt er in dem Moment, **in** dem er „Verlängerung“ und die Etappe geht weiter. Gewinnt er die Etappe dann auch bei 1000 Meilen, erhält er zusätzlich 200 Bonuspunkte (zu den 400 für den Gewinn der Etappe) - wenn nicht, geht er leer aus.

Sonderregeln für 6 Spieler

Es werden 3 Teams gebildet. Die beiden Spieler eines Teams sitzen sich gegenüber. Die Länge der Etappe wird auf 700 Meilen verkürzt. Es wird mit „Verlängerung“ gespielt.



Winning Moves

Winning Moves Deutschland GmbH 40545 Düsseldorf • Belsenplatz 2
Telefon (0211) 55 79 180 • Fax (0211) 55 79 230