



SPIELREGELN

SPIELMATERIAL

112 Karten, in folgender Aufteilung:



ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, als Erster **1000 Kilometer** zurückzulegen!

SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte. Falls Übersichtskarten übrig sind, werden sie beiseitegelegt.
- Der Kartenspender wird in die Tischmitte gestellt.
- Die anderen Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt sechs Karten.
- Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel in den Kartenspender gelegt. Das ist der Nachziehstapel.
- Jeder Spieler sieht sich seine sechs Handkarten an, ohne sie den anderen zu zeigen.
- Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

DIE EIGENE AUSLAGE

Während der Partie ordnet jeder Spieler die Karten in seiner Auslage folgendermaßen:

1. Tempostapel

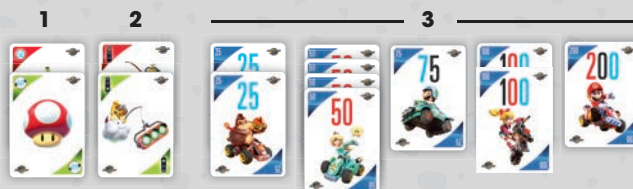
Hier legen die Mitspieler ihre **Angriffskarten Geschwindigkeitsbegrenzung** ab. Der Spieler legt dann eine **Verteidigungskarte „Ende der Geschwindigkeitsbegrenzung“** obendrauf, auf die **Angriffskarte Geschwindigkeitsbegrenzung**.

Wichtig: **Angriffskarten Geschwindigkeitsbegrenzung** und **Verteidigungskarten „Ende der Geschwindigkeitsbegrenzung“** sollten getrennt vom Ablagestapel des Spielers gehalten werden.

2. Ablagestapel

Die Mitspieler legen hier **Angriffskarten** ab, und jeder Spieler legt für sich selbst **Verteidigungskarten** auf seinen Ablagestapel.

Hinweis: Wenn im Team gespielt wird, sollten die Partner so sitzen, dass sie beide die gemeinsame Auslage gut erreichen können.



3. Kilometerstapel

Die **Kilometerkarten** werden nach Zahlen sortiert, um das Addieren zu erleichtern.

4-5. Schutzkarten

Die **Schutzkarten** werden nicht auf einen Stapel gelegt, sondern nebeneinander, sodass alle Spieler sehen können, vor welchen Angriffen der Spieler geschützt ist.

Die **Schutzkarte** wird waagrecht gelegt, falls sie im Rahmen eines „**MEISTERZUGS**“ (4) gespielt wird (siehe nächste Seite).

SO WIRD GESPIELT: DIE STANDARDPARTIE FÜR 2 BIS 4 SPIELER

Wer an der Reihe ist, zieht eine Karte. Nun hat der Spieler sieben Karten auf der Hand und entscheidet sich für eine der sechs folgenden Möglichkeiten:

1. Hat er eine **Verteidigungskarte „Grüne Ampel“**, kann er sein Rennen starten. Dazu legt er seine **Verteidigungskarte „Grüne Ampel“** vor sich ab und beginnt so seine Auslage. (Siehe „Die eigene Auslage“ weiter unten.)

Hinweis: Die **Grüne-Ampel-Karte** ist sehr wichtig, da der Spieler sein Rennen nur beginnen kann, nachdem er sie gespielt hat.

2. Hat der Spieler eine **Kilometerkarte** UND bereits eine **Verteidigungskarte „Grüne Ampel“** oder die **Schutzkarte „Vorfahrt“** in seiner Auslage, darf er seine **Kilometerkarte** spielen, um im Rennen vorwärts zu kommen!

3. Hat der Spieler eine **Angriffskarte**, darf er sie auf den Stapel eines Mitspielers legen, um ihn aufzuhalten – sofern dieser eine **Verteidigungskarte „Grüne Ampel“** oben auf seinem Ablagestapel liegen hat (oder die **Schutzkarte „Vorfahrt“**). Eine **Angriffskarte Geschwindigkeitsbegrenzung** ist die einzige **Angriffskarte**, die vor einen Mitspieler gelegt werden darf, der sein Rennen noch nicht begonnen hat.

Hinweis: Es ist möglich, einen Mitspieler anzugreifen, selbst wenn man selbst bereits angegriffen wurde oder sein Rennen noch nicht begonnen hat.

4. Wurde der Spieler in der vorherigen Runde angegriffen, kann er diesen Angriff aufheben, indem er die entsprechende **Verteidigungskarte** auf seinen Ablagestapel legt.

Hinweis: Es ist nicht erforderlich, danach eine **Verteidigungskarte „Grüne Ampel“** zu spielen, um das Rennen fortzusetzen. Die **Verteidigungskarte** reicht zum Weiterspielen aus.

5. Hat der Spieler eine **Schutzkarte**, darf er sie vor sich ablegen. Dadurch ist er vor einer bestimmten Art von Angriff geschützt.

Hinweis: Wer eine **Schutzkarte** gespielt hat, ist sofort noch einmal an der Reihe. Er zieht eine weitere Karte vom Nachziehstapel und spielt noch eine Karte.

6. Falls der Spieler keine Karten in seine eigene Auslage oder in die Auslage eines Mitspielers legen kann, wirft er eine seiner Handkarten ab: Sie kommt zurück in die Schachtel. Nun hat der Spieler wieder sechs Karten auf der Hand. Sein Zug ist beendet, und sein linker Nachbar ist an der Reihe. Auf diese Weise wird so lange gespielt, bis ein Spieler mit den vor ihm ausliegenden **Kilometerkarten** GENAU 1000 Kilometer erreicht hat oder bis keine Kilometerkarten mehr im Kartenspender sind.

Hinweis: Falls niemand 1000 Kilometer erreicht, gewinnt, wer den 1000 Kilometern am nächsten kommt, ohne diese zu überschreiten.

FÜR 4 BIS 8 SPIELER, IN ZWEIERTEAMS

Vor Beginn der Partie werden Paare gebildet. Jeder Partner hat seine eigenen Karten, aber beide legen die Karten in eine gemeinsame Auslage. Die Partner sind abwechselnd an der Reihe.

FÜR DIE JÜNGSTEN SPIELER

Zusätzlich zu den sechs Karten, die alle Spieler zu Beginn der Partie erhalten, bekommt jeder Spieler eine **Verteidigungskarte „Grüne Ampel“**, die er sofort in seine Auslage legt. Niemand muss also warten, bis er eine **Verteidigungskarte „Grüne Ampel“** zieht, um sein Rennen beginnen zu können!

Viel Spaß beim Aneinanderlegen der Karten zu einer Straße! Jede **Angriffskarte** blockiert den Weg.

VARIANTE

Es gelten die bekannten Spielregeln, aber nach der Verteidigung gegen einen Angriff muss der Spieler eine **Verteidigungskarte „Grüne Ampel“** legen, um sein Rennen fortzusetzen

KILOMETERKARTEN

Mithilfe dieser Karten geht es beim Rennen voran. Die auf der Karte angezeigte Zahl steht für die zurückgelegten Kilometer. Legt ein Spieler eine **Kilometerkarte** in seine Auslage, gibt diese an, wie viele Kilometer er zurückgelegt hat.

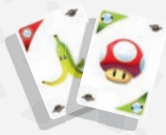
Wichtig: Im Laufe der Partie darf jeder Spieler **höchstens zwei „200“-Karten** in seine Auslage legen.

Achtung: Eine **Kilometerkarte** darf nur gelegt werden, wenn der Spieler eine **Verteidigungskarte „Grüne Ampel“** gespielt oder die **Schutzkarte „Vorfahrt“** ausgelegt hat, um das Rennen zu beginnen.



ANGRIFFS- UND VERTEIDIGUNGSKARTEN

- Wer einen Mitspieler **ausbremsen** möchte, kann eine **Angriffskarte „Geschwindigkeitsbegrenzung“** auf dessen Tempostapel legen. Die **Angriffskarte „Geschwindigkeitsbegrenzung“** kann mit jeder der vier anderen Arten von **Angriffskarten** kombiniert werden.
 - Wer einen Mitspieler stoppen will, kann ihn angreifen. Zu diesem Zweck legt er eine **Angriffskarte** (nicht **„Geschwindigkeitsbegrenzung“**!) auf dessen Ablagestapel.
 - Legt ein Mitspieler eine **Angriffskarte** auf den Ablagestapel eines Spielers, muss dieser die passende **Verteidigungskarte** spielen, bevor er wieder eine Kilometerkarte legen und vorwärtskommen kann.
- Hinweis:** Niemand kann gleichzeitig mehrere **Angriffskarten** auf seinem Ablagestapel liegen haben. Es ist allerdings möglich, dass bei einem Spieler sowohl ein **Angriff** auf dem Ablagestapel liegt als auch eine **„Geschwindigkeitsbegrenzung“** auf dem Tempostapel!



ANGRIFFS-KARTEN VERTEIDIGUNGS-KARTEN

ROTE AMPEL

Diese **Angriffskarte** führt dazu, dass der angegriffene Spieler erst wieder eine **Kilometerkarte** spielen kann, nachdem er die **Verteidigungskarte „Grüne Ampel“** gespielt hat.



Rote Ampel



Grüne Ampel

GESCHWINDIGKEITS-BEGRENZUNG

Diese **Angriffskarte** verhindert, dass der angegriffene Spieler eine **Kilometerkarte** mit mehr als 50 km spielen kann. Diese Karte wird durch die **Verteidigungskarte „Ende der Geschwindigkeitsbegrenzung“** aufgehoben.



Geschwindigkeitsbegrenzung



Ende der Geschwindigkeitsbegrenzung

LEERER TANK

Durch diese **Angriffskarte** kann der angegriffene Spieler erst wieder eine **Kilometerkarte** spielen, wenn er zuvor eine **Verteidigungskarte „Benzin“** gespielt hat.



Leerer Tank



Benzin

REIFENPANNE

Wird diese **Angriffskarte** gespielt, kann der angegriffene Spieler erst wieder eine **Kilometerkarte** spielen, wenn er zuvor eine **Verteidigungskarte „Ersatzreifen“** gespielt hat.



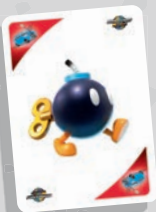
Reifenpanne



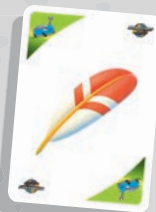
Ersatzreifen

MOTORSCHADEN

Diese **Angriffskarte** führt dazu, dass der angegriffene Spieler erst wieder eine **Kilometerkarte** spielen kann, wenn er zuvor eine **Verteidigungskarte „Reparatur“** gespielt hat.



Motorschaden



Reparatur

SCHUTZKARTEN

Schutzkarten bieten für die gesamte Partie einen Schutz gegen die entsprechenden **Angriffe**.

- Wer eine **Schutzkarte** in seine Auslage legt, verhindert damit, dass seine Mitspieler eine bestimmte Art von **Angriffskarten** gegen ihn einsetzen können – für die gesamte Dauer der Partie.
- Liegt eine **Angriffskarte** auf dem eigenen Ablagestapel, und der Spieler legt die entsprechende **Schutzkarte**, hebt diese **Schutzkarte** den **Angriff** sofort auf.
- Wer eine **Schutzkarte** gelegt hat, ist sofort noch einmal an der Reihe.

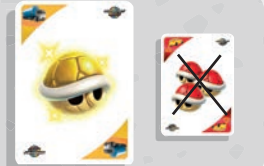
VORFAHRT

Mit dieser **Schutzkarte**, können deine Gegner dich nicht mit einer **„Rote Ampel“-Angriffskarte** oder einer **Geschwindigkeitsbegrenzung“-Angriffskarte** angreifen.



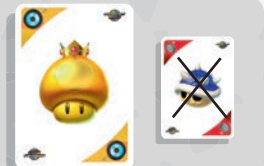
TANKWAGEN

Mit dieser **Schutzkarte**, können deine Gegner dich nicht mit einer **„Leerer Tank“-Angriffskarte** angreifen.



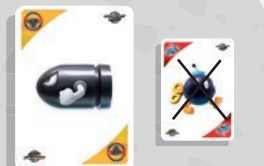
REIFENPANNE

Mit dieser **Schutzkarte**, können deine Gegner dich nicht mit einer **„Reifenpanne“-Angriffskarte** angreifen.



TOPFAHRER

Mit dieser **Schutzkarte**, können deine Gegner dich nicht mit einer **„Motorschaden“-Angriffskarte** angreifen.



MEISTERZUG

Legt ein Spieler die entsprechende **Schutzkarte** sofort, nachdem ein Mitspieler eine **Angriffskarte** auf seinen Ablagestapel gelegt hat, spricht man von einem **„MEISTERZUG“**. Das ist auch dann möglich, wenn der Spieler eigentlich nicht an der Reihe wäre.

Beispiel: Ein Mitspieler legt eine **Angriffskarte „Leerer Tank“** auf den Ablagestapel des Spielers, doch dieser hat die **Schutzkarte „Tankwagen“** auf der Hand, ruft **„MEISTERZUG!“** und wehrt damit sofort den **Angriff** ab.

Der **„MEISTERZUG“** verschafft dem Spieler drei Vorteile:

- Selbst wenn er nicht an der Reihe ist, kann er sofort die Wirkung des Angriffs aufheben.
- Anschließend zieht der Spieler eine Karte vom Nachziehstapel, weil er soeben eine Karte gespielt hat, ohne zuvor eine gezogen zu haben.
- Danach ist er noch einmal an der Reihe. Er zieht eine weitere Karte vom Nachziehstapel und führt einen normalen Zug durch. Anschließend ist sein linker Nachbar an der Reihe. Andere Mitspieler, die eventuell zwischen dem Angreifer und dem Meisterzug-Spieler sitzen, werden übersprungen.

Hinweis: Sobald eine **Schutzkarte** ausliegt, ist der Spieler für den Rest der Partie vor dieser Art von **Angriff** geschützt.

Wichtig: Die **Schutzkarte** wird waagrecht in die Auslage gelegt, falls sie im Rahmen eines **„MEISTERZUGS“** gespielt wird.



Spielanleitung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.



Jumbo Group
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,
The Netherlands.

© 1954-2025 Jumbo Group

jumboplay.com

© Nintendo

1110100913 - DE