



1000 Kilometer

A black and white checkered racing flag is positioned to the right of the word "Kilometer", partially overlapping it.

***Die super-schnelle
Karten-Rallye***

Spielregeln

1000 Kilometer

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

Zubehör

106 Spielkarten

2 x 4 Informationskarten (Spielkarten-Übersicht und Punktwertung)

1 Wertungsblock

Worum es geht:

1000 Kilometer ist die deutsche Ausgabe des französischen Erfolgsspiels „Mille Borne“, das viele Auszeichnungen erhielt und seit über 50 Jahren eines der beliebtesten Kartenspiele weltweit ist. Mille Borne (= 1000 Steine), das sind die zahllosen Kilometersteine, die entlang der französischen Landstraßen die Entfernung zur nächsten Stadt anzeigen.

Und um Kilometer geht es in diesem Spiel, in dem Sie versuchen, eine Autorallye zu gewinnen. Die Strecke ist 700 oder 1000 Kilometer lang, je nachdem ob Sie einzeln oder im Team fahren. Unterwegs tauchen alle möglichen Hindernisse auf, die Ihnen meist von Ihren Gegnern in den Weg gelegt werden und die Sie so rasch wie möglich beseitigen müssen, um Ihren Sieg nicht zu gefährden. Doch Ihre Gegner tun alles, um es Ihnen nicht zu leicht zu machen – so wie Sie umgekehrt mit Ihren Hinderniskarten die gegnerischen Teams möglichst wirksam stören und aufhalten möchten. Erst nach genau 700 bzw. 1000 Kilometer sind die Strapazen überstanden und die erste Etappe vorbei.

Gesamtsieger wird, wer die besten Runden fährt und als erster 5000 Punkte erreicht.

Die Karten

Kilometerkarten:



25 km (10)



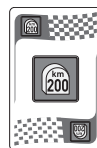
50 km (10)



75 km (10)



100 km (12)



200 km (4)

Diese Karten zeigen die Strecken an, die die Spieler in der laufenden Etappe zurückgelegt haben. Kilometerkarten können in jeder beliebigen Kombination und Menge abgelegt werden, mit Ausnahme der 200 Kilometerkarte. Davon dürfen pro Etappe maximal 2 eingesetzt werden.

Hilfekarten:



Grüne Welle (14)

Die „Grüne Welle“ ist die Eröffnungskarte. Sie muss immer ausgespielt werden, bevor Kilometerkarten ausgelegt werden können (Ausnahme: Trumpfkarte „Vorfahrt“, siehe dort).



Benzin (6)



Ersatzreifen (6)



Werkstatt (6)

Mit diesen Karten werden die entsprechenden Hinderniskarten aufgehoben. Hilfekarten werden auf die Hinderniskarte auf dem eigenen Aktionsstapel abgelegt. Danach muss noch eine „Grüne Welle“ auf den Aktionsstapel gelegt werden, bevor man weitere Kilometerkarten ablegen kann.

Hinderniskarten:



Stop (5)



Leerer Tank (3)



Reifenpanne (3)



Blebschaden (3)

Dies sind die Angriffskarten. Sie hindern die Gegner am Weiterkommen und werden auf den gegnerischen Aktionsstapel abgelegt. Wenn ein Mitspieler eine Hinderniskarte auf einen gegnerischen Aktionsstapel legt, darf dieser Gegenspieler nicht weiterfahren, d.h. keine weiteren Kilometerkarten ablegen.

Geschwindigkeitskarten:



Geschwindigkeitsbegrenzung (4)

Diese Karte schränkt das Kilometer-Auslegen ein: nur Kilometerkarten bis 50 km dürfen abgelegt werden. Diese Karte wird bei einem Gegenspieler ausgelegt und startet dessen Geschwindigkeitsstapel.



Ende Geschwindigkeitsbegrenzung (6)

Diese Karte hebt die Geschwindigkeitsbegrenzung wieder auf.

Beide Karten werden abwechselnd auf einen separaten „Geschwindigkeitsstapel“ abgelegt.

Trumpfkarten:



Vorfahrt (1)



Fahrer-Training (1)



Tankstelle (1)



Pannensichere Reifen (1)

Das Auslegen einer Trumpfkarte hebt einen gerade erfolgten Angriff mit einer entsprechenden Hinderniskarte auf.

Beispiel: Der Gegenspieler hat eine „Leerer Tank“-Karte auf Ihren Aktionsstapel gelegt. Daraufhin spielen Sie die Trumpfkarte „Tankstelle“ und können die Hinderniskarte von Ihrem Stapel nehmen und offen auf dem Ablagestapel in der Mitte ablegen.

Danach darf keine „Leerer Tank“-Karte mehr auf diesen Aktionsstapel gelegt werden, denn die ausliegende Trumpfkarte schützt den Spieler bzw. das Team vor einem Angriff mit einer entsprechenden Hinderniskarte **für die ganze restliche Etappe**.

Die „Vorfahrt“-Karte ist die stärkste: sie schützt vor der „Stop“-Karte und vor der „Geschwindigkeitsbegrenzung“-Karte. Außerdem braucht man keine zusätzliche „Grüne Welle“-Karte mehr nach den Hilfekarten.

Spielziel

Die Spieler müssen versuchen, bei jeder Runde/Etappe so viele Kilometerkarten vor sich auszulegen, bis die Summe von genau 700 Kilometern (bei einzelnen Spielern) oder 1000 Kilometern (bei Teams) erreicht ist.

Die Spielregeln

Vorbereitungen

Bei 2 oder 3 Spielern spielt jeder für sich. Von den Hinderniskarten wird je eine aussortiert, man spielt also mit 4 „Stop“-Karten und je 2 der anderen Hinderniskarten.

Bei 4 und 6 Spielern wird in 2er-Teams gespielt. Dabei sitzen die Spieler so, dass Freund und Feind sich abwechseln. Pro Team gibt es nur eine Kartenauslage.

Der Kartengeber wird bestimmt, der die Karten sehr gründlich mischt (nachdem die nicht benötigten aussortiert wurden) und jedem Spieler nacheinander einzeln und verdeckt 6 Karten austeilt. Die restlichen Karten werden als Abnahmestapel in die Mitte des Tisches gelegt, der Ablagestapel entsteht daneben.

Der Start

Die Spieler nehmen ihre Karten auf und der Spieler links neben dem Geber beginnt. Man nimmt immer erst eine Karte vom Abnahmestapel in der Mitte und legt dann eine Karte ab. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Man eröffnet immer mit einer „Grünen Welle“ und beginnt damit seinen Aktionsstapel. Denn nur wenn man eine „Grüne Welle“ oben auf dem Aktionsstapel liegen hat, darf man Kilometerkarten auslegen, so lange bis der Gegenspieler die „Grüne Welle“ mit einer Hinderniskarte zudeckt.

Hat man keine „Grüne Welle“ zur Eröffnung, muss man eine Karte auf den Ablagestapel abwerfen. Am Ende seines Zuges hat man wieder 6 Karten auf der Hand.

Weiterer Spielablauf

Der Spieler an der Reihe nimmt immer als erstes eine Karte vom Abnahmestapel auf die Hand. Von seinen nun 7 Karten legt er eine aus und kann dabei zwischen 3 Möglichkeiten wählen:

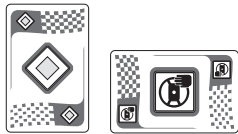
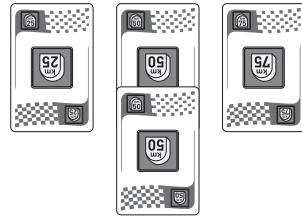
1. Er legt eine Karte vor sich aus. Das kann eine Hilfskarte sein (nach einem gegnerischen Angriff) oder eine „Grüne Welle“ oder – wenn diese schon oben auf seinem Aktionsstapel liegt – eine Kilometerkarte. Die Reihenfolge bei der Ablage der Kilometerkarten ist bedeutungslos. Man kann die einzelnen Werte beliebig ablegen. Nur dürfen pro Etappe nicht mehr als zwei 200km-Karten pro Spieler/Team abgelegt werden. Eine Trumpfkarte kann ebenfalls ausgelegt werden.
2. Er startet einen Angriff, indem er eine Hinderniskarte auf einen gegnerischen Geschwindigkeits- oder Aktionsstapel legt.
3. Er legt mangels anderer Möglichkeiten eine beliebige Karte auf den Ablagestapel in der Mitte.

Eine Trumpfkarte kann auch ohne vorherige Eröffnung mit der „Grünen Welle“ abgelegt werden.

Anordnung der Karten (siehe Abbildung „Ablageschema“)

Ein Spieler, der eröffnet, legt eine „Grüne Welle“ als erste Karte des Aktionsstapels vor sich ab. Rechts davon werden die verschiedenen Kilometerkarten abgelegt – gleiche km-Werte übereinander. Für „Geschwindigkeitsbegrenzung“ und „Ende der Geschwindigkeitsbegrenzung“ wird ein eigener Stapel gebildet. Trümpfe werden separat in der Nähe des Aktionsstapels abgelegt. Erfolgt dies bei einer Blitzaktion, wird die Trumpfkarte quer ausgelegt.

So sollte man die Karten vor sich auslegen:



Trumpfkarten



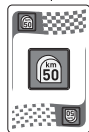
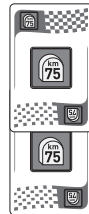
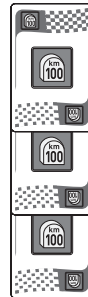
Geschwindigkeitsstapel

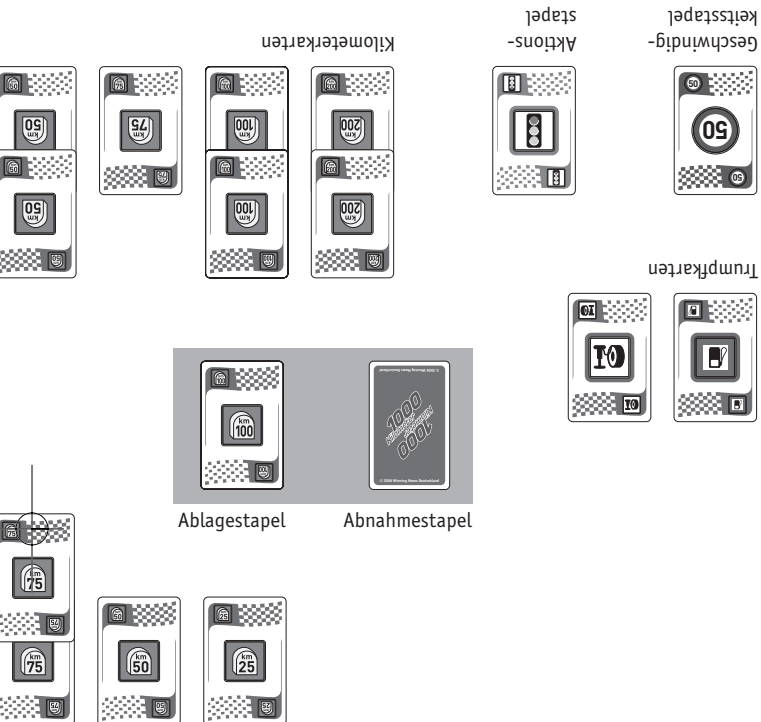


Aktionsstapel



Kilometerkarten



**Grundsatz:**

Das Bild zeigt nach oben. Trümpfe niemals übereinander legen.

Aktionsstapel:

Grüne Welle – Angriff – Parade – immer über-einander. Die letzte Karte ist als einzige sichtbar.

Kilometerkarten:

Alle sind sichtbar. Sie können sie treppenförmig, halb übereinander schichten; jeder Spieler muß jedoch mit einem Blick die Kilometerzahl übersehen können.

Geschwindigkeitstapel:

Geschwindigkeitsbegrenzung und Ende der Geschwindigkeitsbegrenzung wechseln laufend ab und werden übereinander gelegt. Als einzige Karte ist die zuletzt gespielte sichtbar.

Angriff

Ein Angriff erfolgt, indem man eine Hinderniskarte auf einem gegnerischen Aktionsstapel ablegt. Dies ist nur möglich, wenn auf dem gegnerischen Aktionsstapel eine „Grüne Welle“-Karte obenauf liegt.

Ausnahme: Liegt bei einem Gegenspieler die Trumpfkarte „Vorfahrt“ aus, kann ein Angriff auch erfolgen, wenn auf seinem Aktionsstapel eine Hilfefkarte obenauf liegt.

Verteidigung

Der angegriffene Spieler kann – wenn er wieder an der Reihe ist – die Hinderniskarte abwehren, indem er sie mit der entsprechenden Hilfefkarte zudeckt. Zusätzlich muss er in einem weiteren Zug noch eine „Grüne Welle“ drauflegen, bevor er wieder Kilometerkarten ablegen kann (es sei denn, er hat bei sich die Trumpfkarte „Vorfahrt“ ausgelegt).

Dies muss aber nicht sofort erfolgen, sondern der angegriffene Spieler kann seinerseits erst wieder angreifen. Solange der Angriff halb abgewehrt ist, also die Hilfefkarte oben auf dem Aktionsstapel liegt, darf kein neuer Angriff bei ihm erfolgen (Ausnahme wiederum: es liegt die Trumpfkarte „Vorfahrt“ aus).

Blitzaktion

Eine Blitzaktion findet statt, wenn man einen in der Hand gehaltenen Trumpf sofort als Antwort auf einen gegnerischen Angriff auslegt. Beispiel: der Gegenspieler greift mit einer „Reifenpanne“ an. Der Angegriffene legt – dazu muss er nicht an der Reihe sein – sofort den Trumpf „Pannensichere Reifen“ aus und sagt dies laut an.

Das hat folgende Wirkung:

1. Der Angriff gilt als nicht erfolgt, die Hinderniskarte wird offen auf den Ablagestapel in der Mitte abgelegt.
2. Der angegriffene Spieler nimmt 2 neue Karten von der Mitte und legt eine weitere aus oder ab. Ist eine der beiden Karten ein Trumpf, den man gleich ablegt, nimmt man wieder 2 neue Karten und legt noch ein Karte aus oder ab.
3. Der Spieler, der die Blitzaktion angesagt hat, spielt dann normal weiter. Mitspieler, die eigentlich an der Reihe gewesen wären, werden übersprungen.
4. Der Spieler oder das Team, das die Blitzaktion angesagt hat, bekommt bei der Endabrechnung die Extrapunkte.

Grundsätzlich muss man den Trumpf bei einer Blitzaktion schon auf der Hand haben, wenn der Angriff erfolgt und ihn sofort auslegen. Eine Blitzaktion findet nicht statt, wenn man den Trumpf a) erst danach vom Abnahmestapel nimmt oder b) ihn schon ausliegen hat und der Angriff irrtümlich erfolgt. In letzterem Fall wird die Hinderniskarte auf den Ablagestapel gelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Es bleibt der Risikofreude jedes Spielers überlassen, ob er eine Trumpfkarte normal ablegt und 100 Punkte bekommt oder bei einer Blitzaktion 300 Punkte, wobei er riskiert, die Punkte zu verlieren, wenn die Gegner die Runde beenden, bevor die Trumpfkarte gespielt werden konnte.

Trumpfkarten werden gut sichtbar neben dem Aktionsstapel der Spieler abgelegt, längs bei normalem Ausspiel und quer bei einer Blitzaktion.

Ende einer Etappe

Eine Etappe ist zu Ende, wenn ein einzelner Spieler genau 700 Kilometer und ein Team genau 1000 Kilometer erreicht hat.

Unentschieden

Wenn der Abnahmestapel zu Ende ist, bevor das Etappenziel erreicht wurde, endet die Etappe unentschieden. Man spielt mit den Karten auf der Hand noch solange weiter, solange welche ausgelegt werden können.

Die Krönung

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

Schneider

Ein Spieler oder ein Team ist dann im „Schneider“, wenn er/es am Ende der Etappe noch keine einzige Kilometerkarte ausgelegt hat. Für jeden Spieler/jedes Team im Schneider bekommt der Gewinner der Etappe 500 Punkte.

Verlängerung

Bei dieser Variante kann ein Einzelspieler bei Erreichen von genau 700 Kilometern verlangen, dass die Etappe auf 1000 Kilometer verlängert wird. Das Spiel geht dann weiter, bis einer der Spieler genau 1000 Kilometer erreicht oder alle Karten ausgespielt sind.

Eine Verlängerung birgt ein gewisses Risiko: man kann zwar zusätzlich 200 Punkte gewinnen, aber diese Zusatzpunkte und die für den Gewinn der Etappe bekommt immer derjenige, der dann als erster die 1000 Kilometer erreicht, unabhängig davon, ob er die Verlängerung gefordert hat oder nicht.

Punktwertung

Am Ende jeder Etappe werden die Punkte für jeden Spieler bzw. jedes Team ermittelt. Jeder erhält grundsätzlich soviele Punkte, wie er Kilometer ausgelegt hat. Dazu gibt es folgende Zusatzpunkte:

Punkte

Für den Gewinn der Etappe (wenn genau 700 bzw. 1000 Kilometer erreicht wurden).....	400
Für jede ausgelegte Trumpfkarte.....	100
Wenn ein Spieler/Team alle 4 Trumpfkarten ausgelegt hat (anstatt 4x100).....	700
Bonus für jede Blitzaktion (zusätzlich zu den 100 Punkten für die Trumpfkarte).....	300
Für den Gewinn einer Etappe ohne eine 200 Kilometerkarte.....	300
Für „Die Krönung“ (wenn die Etappe gewonnen wurde, nachdem der Abnahmestapel aufgebraucht war).....	300
Für den Gewinn der Etappe, bevor die Gegner eine Kilometerkarte abgelegt konnten (Schneider).....	je 500
Für den Etappengewinn bei Verlängerung zusätzlich.....	200
Spieler, die im Schneider blieben, bekommen nur die Punkte für Trumpfkarten und eventuelle Blitzaktionen.	

Gewinner der Rallye

Eine Rallye geht üblicherweise über mehrere Etappen. Es gewinnt das Team, das als erstes in mehreren Etappen **5000 Punkte** erreicht.

© 2006 Winning Moves Deutschland

Winning Moves Deutschland GmbH
Luegallee 99
40545 Düsseldorf

www.winning-moves.de

