

Wird er ein weiteres Mal zahlungsunfähig, muß er ausscheiden. Die bis dahin angesammelten Garantiekarten, Joker und das Fahrzeug müssen an die Kasse ohne Bewertung zurückgegeben werden.

Das Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler **direkt** auf das letzte Feld (weißer Pfeil) kommt. Gelingt es ihm nicht, muß er solange **würfeln und Ereigniskarten ziehen**, bis ihm der direkte Wurf gelingt.

Die Bewertung

Wer als erster ins Ziel kommt, erhält aus der Kasse 6 Punkte. Der Zweite bekommt 5, der Dritte 4 Punkte usw.

Alle Spieler geben nun ihre Garantiekarten ab und erhalten pro Garantiekarte 5 Punkte aus der Kasse.

Wer einen Neuwagen fährt, darf am Spielende 2 x würfeln und erhält die gewürfelten Punkte aus der Kasse.

Wer einen Gebrauchtwagen fährt, darf nur 1 x würfeln und bekommt ebenfalls die gewürfelten Punkte ausgezahlt.

Nun werden alle vorhandenen Punkte zusammengezählt.

Sieger ist, wer die meisten Punkte hat.

DAS GRASSE "AUTOSPIEL"

Eine erlebnisreiche Fahrt durch die 4 Jahreszeiten

**Würfelspiel mit Ereignissen
für 2 – 6 Personen**

Alter: 8 – 108 Jahre

Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 6 Stellfüße in verschiedenen Farben
- 12 Autos (6 Neuwagen, 6 Gebrauchtwagen)
- 156 Chips (42 x Wert 1; 60 x Wert 3; 48 x Wert 5)
- 4 x 36 Ereigniskarten
- 24 Garantiekarten
- 1 Würfel

Für die freundliche Unterstützung bedanken wir uns bei folgenden Firmen:

ALLIANZ Generaldirektion, Postfach 24, 8000 München 44

Apothekervereine Bayern, Bremen, Hessen, Niedersachsen, Nordrhein und Westfalen-Lippe

Blaupunkt-Werke GmbH, Robert-Bosch-Straße 200, 3200 Hildesheim

Deutsche Automobil-Treuhand GmbH, Wollgrasweg 43, 7000 Stuttgart 70

Kleber GmbH, Kleberstraße 1, 4020 Mettmann 1

Deutsche Veedol GmbH, Esplanade 39, 2000 Hamburg 36

Vorwort

Verkehrssicherheit, Werterhalt und Benzinsparen sind einige der wichtigsten Themen wenn es ums Auto geht und damit auch in diesem Spiel. Immer wieder greift die Situation Ereignisse auf, die aus der eigenen Erfahrung oder zumindest vom Hörensagen bekannt sind. Da gibt es zum Beispiel den Reifenwechsel im Frühjahr, die Über-raschungen auf der Fahrt in den Urlaub oder das vereiste Türschloß im Winter – ins-gesamt nahezu 150 Ereignisse.

Viele Entscheidungen sind vom Spieler zu treffen.

Und weil es ein Spiel rund ums Auto ist, kommen natürlich auch viele Partner des Autofahrers vor. Man findet die Versicherung genauso wie die Polizei oder den TÜV. Im Mittelpunkt stehen die Kfz-Meisterbetriebe.

»Das große Autospiel« ist in erster Linie ein Spiel. Es versteht sich also von selbst, daß das berühmte Quentchen Glück notwendig ist. Daneben gilt es aber, auch den eigenen Autoverstand einzusetzen und richtig zu taktieren. Ein Beispiel: Nimmt man beim Über-schreiten des Meisterfeldes die Chance wahr, einen Neuwagen zu kaufen oder ist eine Wartung sinnvoller.

Unabhängig vom Alter ist das Auto für alle ein faszinierendes Thema. Und wenn ein Mitspieler mal weniger Sachverstand hat, zum Beispiel nicht weiß, was eine Licht-maschine ist, dann macht das auch nichts. Dann erklärt dies halt der »Fachmann« aus der Spielrunde!

Ziel des Würfelspiels? In erster Linie: Spaß und Vergnügen in der Freizeit. Wenn darüber hinaus deutlich wird, daß gerade die heute so technisch und kompliziert gewordenen Autos in die richtigen Hände gehören – umso besser. Die praktischen Spielsituationen zeigen, daß vorbeugen besser ist als heilen.

Viel Spaß bei der Fahrt durch die vier Jahreszeiten und gute Reise.

Ihre
Kfz-Meisterbetriebe

Spielidee und Spielregeln

Bei der Fahrt durch die vier Jahreszeiten »erfahren« die Spieler Situationen aus dem Autofahrerleben. Günstige wie ungünstige Ereignisse wechseln sich ab. Der Spieler muß Entscheidungen treffen, aber er braucht auch Glück um am Ende des Spiels ganz vorne zu sein.

Darum – mit Zufall allein kann dieses Spiel nicht gewonnen werden. Denn nicht un-bedingt derjenige, der als Erster das Ziel erreicht ist Sieger – wenngleich er hierfür mit zusätzlichen Punkten belohnt wird – sondern wer am Spielende die meisten Punkte übrig hat, also am wirtschaftlichsten gefahren ist.

Entscheidungen und taktisches Geschick sind genauso wichtig. Zu Beginn des Spiels muß die Anschaffung eines Neu- oder Gebrauchtwagens bedacht werden. Aber auch der Wechsel des Fahrzeugs zwischen zwei Jahreszeiten ist möglich. Überlegungen sind anzustellen, ob man sich vor jeder Jahreszeit mit dem Fahrzeug in das blau ge-kennzeichnete Feld des Kfz-Meisterbetriebs begibt und es dort warten läßt – das kostet zwar Zeit und Geld, aber als Gegenleistung erhält man dafür eine Garantiekarte, die sich bei bevorstehenden Ereignissen positiv auswirkt – oder sich zum Kauf eines Fahr-zeugs entscheidet. Es gibt also einige Entscheidungsmöglichkeiten für jeden Einzelnen.

Wer die Fahrt durch die vier Jahreszeiten am besten »bewältigt«, stellt sich erst bei der Endabrechnung heraus. Denn, wie schon gesagt, nicht immer muß der Erste auch der Beste sein. Gewinner ist vielmehr, wer zum Schluß die meisten Punkte aufweist.

Vorbereitung

Zu Beginn wird ein Spielleiter ernannt, der die Punkte-Kasse verwaltet und die Garantie-karten ausgibt.

Jeder Teilnehmer erhält vom Spielleiter einen farbigen Spielsockel und Chips in folgenden Wertigkeiten:

3 x 5 Punkte (grün)
5 x 3 Punkte (gelb)
5 x 1 Punkt (rot)

Nun werden die Ereigniskarten nach Jahreszeiten (Farben) getrennt und die vier Karten-stapel gemischt mit dem Text nach unten auf die jeweiligen Kartenteiler des Spiel-planes gelegt.

Das Spiel beginnt

Der jüngste Spieler beginnt und stellt seinen Spielsockel auf den Parkplatz. Vor dem ersten Würfeln entscheidet er sich, ob er das Spiel

mit einem Neuwagen = kostet 20 Punkte
oder mit einem Gebrauchtwagen = kostet 12 Punkte

beginnt. Er erhält den gewünschten Wagen, steckt diesen in seinen Spielsockel und zahlt den entsprechenden Punktwert an die Kasse.

Da dieses Fahrzeug – sowohl Neu- wie Gebrauchtwagen – im Kfz-Meisterbetrieb erworben wurde, erhält der Spieler gleichzeitig eine Garantiekarte in der Farbe der ersten Jahreszeit (grün). Diese und die im weiteren Spielverlauf erworbenen Garantiekarten stellen den Nachweis für eine Kfz-Meister-Leistung am Fahrzeug dar und bringen dem Spieler während der Fahrt zählbare Vorteile.

Jetzt würfelt er und zieht sein Fahrzeug um die gewürfelte Augenzahl vor. Nach **jedem Zug** nimmt er eine Ereigniskarte vom Stapel – entsprechend der gerade durchfahrenen Jahreszeit – und führt die beschriebene Anweisung aus. Soweit nicht anders angegeben, wird die Ereigniskarte unter den entsprechenden Kartenstapel gelegt.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe und so fort.

Die Ereigniskarten

Die Anweisungen auf den Ereigniskarten sind vorzulesen und, soweit nicht anders beschrieben, **sofort** auszuführen.

Es ist darauf zu achten, daß einige Ereigniskarten nur für Gebrauchtwagen zutreffen, und/oder zusammen mit einer gültigen Garantiekarte eine Vergünstigung bieten.

Wird ein Spieler aufgrund einer Ereigniskarte vor- oder zurückgeschickt, so muß er auch nach diesem Zug wieder eine Ereigniskarte ziehen und die darauf stehende Anweisung befolgen, darf aber nicht mehr würfeln.

Vor- oder zurückgegangen wird um die Anzahl der angegebenen Felder, höchstens aber bis zum Kfz-Meisterfeld der jeweiligen Jahreszeit.

Die Garantiekarten

Sobald ein Spieler auf ein blaues Kfz-Meisterfeld kommt, kann er eine Garantiekarte in der Farbe der folgenden Jahreszeit erwerben, die er bis zum Schluß aufhebt (siehe auch unter Kfz-Meisterfeld). Diese bringt bei einigen Ereignissen Punktevorteile.

Jede Garantiekarte wird am Ende des Spiels mit 5 Punkten aus der Kasse bewertet.

Hinweis: Im Spiel gilt die Garantiekarte für Neu- und Gebrauchtwagen – im Gegensatz zur Wirklichkeit – jeweils nur für eine Jahreszeit.

Die Joker-Karten

In jedem der vier Kartenstapel befinden sich unter den Ereigniskarten zwei Joker. Zieht ein Spieler einen Joker, so behält er diesen zunächst. Er bringt im Spielverlauf folgende Vorteile:

- a) Ein ungünstiges Ereignis kann abgewendet werden: d. h. der Joker bewahrt den Spieler vor Nachteilen im Spiel.
- b) Ein Fahrzeugwechsel kann auch dann vorgenommen werden, wenn ein Spieler nicht **direkt** auf ein blaues Feld gelangt. Er kann beim Überwechseln auf das Kfz-Meisterfeld zurücksetzen und den Kauf vornehmen.

Joker-Karten sind nicht an eine Jahreszeit gebunden. Sie gelten während des gesamten Spiels und sind nach dem einmaligen Einsatz aus dem Spiel zu nehmen, sprich an die Kasse abzugeben.

Nicht eingesetzte Joker-Karten verfallen am Ende des Spiels. Sie bringen bei der Endabrechnung keine Punkte.

Das Kfz-Meisterfeld

Spieler erreicht das Kfz-Meisterfeld mit direktem Wurf.

Kommt der Spieler mit direktem Wurf auf ein Kfz-Meisterfeld, so kann er entscheiden, ob er einen FAHRZEUGWECHSEL vornehmen will, eine WARTUNG durchführen läßt oder NICHTS unternimmt.

Entschließt sich der Spieler zu einem FAHRZEUGWECHSEL, so wird das wie folgt abgewickelt:

Gebrauchtwagen in Neuwagen: Kosten: 8 Punkte an die Kasse. Er erhält neben der neuen Spielfigur eine Garantiekarte in der Farbe der folgenden Jahreszeit.

Neuwagen in Gebrauchtwagen: Er erhält neben der neuen Spielfigur 5 Punkte aus der Kasse und eine Garantiekarte in der Farbe der folgenden Jahreszeit.

Entschließt sich der Spieler für eine WARTUNG, entstehen ihm folgende Kosten: Neuwagen 2 Punkte, Gebrauchtwagen 3 Punkte.

Als Gegenleistung erhält er in beiden Fällen eine Garantiekarte in der Farbe der folgenden Jahreszeit.

Wenn er NICHTS unternimmt, entstehen weder Kosten noch erhält er eine Garantiekarte.

Auf den blauen Feldern wird grundsätzlich **keine** Ereigniskarte gezogen.

Spieler überschreitet das Kfz-Meisterfeld

Er ist nicht im Besitz einer Joker-Karte.

Zieht ein Spieler aufgrund der gewürfelten Augenzahl **über** ein Kfz-Meisterfeld und ist **nicht im Besitz einer Joker-Karte**, muß er sich entscheiden, ob er

- 1) sein Fahrzeug fachmännisch warten läßt (siehe Wartung), oder
- 2) auf diese Dienstleistung verzichtet.

Entscheidet er sich für die Wartung im Kfz-Meisterbetrieb, so hat er durch den Aufenthalt in der Werkstatt natürlich einen geringfügigen Zeitverlust, d. h. er muß sein Fahrzeug **auf** das blaue Feld zurücksetzen (Kosten und Garantiekarte wie beim direkten Wurf).

Entscheidet er sich gegen eine Wartung im Kfz-Meisterbetrieb, läßt sein Fahrzeug auf dem erreichten Feld stehen und zieht – **wie gewohnt** – eine Ereigniskarte. In diesem Fall spart er zwar Wertchips, geht aber ein erhöhtes Risiko ein, da er für die jetzt zu durchfahrende Jahreszeit keine Garantiekarte erhält.

Spieler ist im Besitz einer Joker-Karte

Siehe JOKER-KARTE und FAHRZEUGWECHSEL.

Der einmalige Kredit:

Verliert ein Spieler während des Spielverlaufs alle seine Punkte, so darf er zweimal würfeln und erhält die Anzahl der gewürfelten Augen in Punkten aus der Kasse.