

gelingt, die Verlängerung zu gewinnen, und zwar unabhängig davon, ob der Gegner 1000 Kilometer erreicht hat oder nicht.

Die Sonderwertung

Eine Prämie von 300 Punkten erhält der Einzelfahrer bzw. die Mannschaft, die bereits bevor der Talon zuende ist, 700 bzw. 1000 km erreicht hat.

Die Rallye-Meisterschaft

Sie besteht aus mehreren Rallyes und ist dann zuende, wenn ein Einzelfahrer oder eine Mannschaft 5.00 Punkte erreicht oder überschritten hat.

Punkteberechnung

Jedem Fahrer bzw. jeder Mannschaft wird die Summe der ausgelegten Kilometerkarten gutgeschrieben.

Dazu:

Jede ausgelegte Trumpfkarte zählt	100
Alle 4 Trümpfe, von einem Einzelspieler oder einer Mannschaft ausgelegt, zählen	700
Jede Blitz-Reaktion zählt	300
Jede gewonnene Rallye zählt	400
Die Sonderwertung bringt	300
Fahrerehrung = Rallye-Gewinn ohne eine 200 km-Karte	300
Verlängerung	200
Nicht plaziert bringt jedem Mitspieler bzw. jeder Mannschaft	500

12 Spiel mit - spiel mit Schmidt

mit einer entsprechenden Karte das Hindernis beseitigen. Bevor man jedoch wieder Kilometer auslegen darf, muß "Grünes Licht" ausgelegt werden.

Blitz-Reaktion

Mit einer Blitz-Reaktion kann man ein soeben gelegtes Hindernis sofort wirkungslos machen — auch wenn man nicht an der Reihe ist. Man muß nur den entsprechenden Trumpf sofort ausspielen können.

Die Blitz-Reaktion wirkt sich wie folgt aus:

1. Die Hinderniskarte gilt als nicht ausgelegt. Sie kommt auf den Ablagestapel.
2. Man nimmt zwei neue Karten vom Talon auf, so daß man 7 Karten in der Hand hat. Eine wird ausgespielt oder abgelegt.
3. Der Spieler, der die Blitz-Reaktion spielte, darf sofort weiterspielen. Die anderen Mitspieler werden übersprungen.
4. Der Einzelfahrer bzw. die Mannschaft erhalten bei der Endabrechnung für eine Blitz-Reaktion 300 Pkt.

Ende der Rallye

Eine Rallye ist beendet, wenn ein Einzelfahrer 700 Kilometer (bzw. 1000 nach Verlängerung) oder eine Mannschaft 1000 Kilometer erreicht hat bzw. wenn der Talon zuende ist.

Nichtplaziert

Ein Fahrer oder eine Mannschaft gelten dann als nicht plaziert, wenn sie keine einzige Kilometer-Karte aus-

10 Spiel mit - spiel mit Schmidt

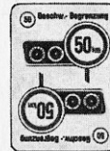
SPIELANLEITUNG

1000 Kilometer

Art.-Nr. 626 3091



Spiel mit - spiel mit Schmidt



Geschwindigkeitsbegrenzung

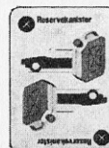
Diese Karte schränkt das Kilometer-Auslegen ein. Man kann nur Kilometerkarten bis höchstens 50 km auslegen.

3. Die Hilfekarten



Freie Fahrt - grünes Licht

Dies ist die Startkarte. Sie muß stets ausgelegt sein, ehe Kilometerkarten gelegt werden können. (Ausnahme: s. Trumpfkarte "Vorfahrt").



Selbsthilfe

Reservereifen

Reservekanister

Mit diesen Hilfekarten hebt man die Wirkung der entsprechenden Hinderniskarten auf. Um weiterspielen zu können, muß man aber dazu noch ein "Grünes Licht" auflegen.



Ende der Geschwindigkeitsbegrenzung

Diese Karte hebt die Geschwindigkeitsbegrenzung auf. Man legt sie auf den Stapel "Geschwindigkeit" (siehe Seite 8).

3 Spiel mit - spiel mit Schmidt

I. Die Karten des Spieles und ihre Bedeutung

1. Die Kilometerkarten



Sie sind die Etappenkarten der Rallye und zeigen an, wie der Einzelfahrer oder die Mannschaft mit 25, 50, 75, 100 und 200 Kilometern vorwärts kommt.

2. Die Hinderniskarten



Stop - rotes Licht

Legt man einem Mitspieler die Stopkarte auf seinen Aktionsstapel (siehe Seite 8), ist seine Weiterfahrt gesperrt. Er darf erst dann wieder Kilometer auslegen, wenn er ein "Grünes Licht" darauflegt.



Motorpanne

Reifenpanne

Leerer Tank

Auch diese Karten sind ausgesprochene Hinderniskarten. Mit ihnen sperrt man die Weiterfahrt der Mitspieler.

2 Spiel mit - spiel mit Schmidt

4. Die Trumpfkarten



Vorfahrt

Diese Karte hebt die Wirkung der Hinderniskarten "Stop - rotes Licht" sowie "Geschwindigkeitsbegrenzung" auf und erlaubt stets ein Starten und Weiterfahren ohne die Startkarte "Grünes Licht" auslegen zu müssen.



Werkstatt

Diese Karte hebt die Wirkung der Hinderniskarte "Motorpanne" auf.



Rallye-Service

Diese Karte hebt die Wirkung der Hinderniskarte "Reifenpanne" auf.



Tankstelle

Diese Karte hebt die Wirkung der Hinderniskarte "Leerer Tank" auf. Wer eine dieser vier Trumpfkarten auflegt, ist für die Dauer des ganzen Spiels vor den entsprechenden Hinderniskarten geschützt.

4 Spiel mit - spiel mit Schmidt

gelegt haben. Bei der Einzelrallye wird dem Fahrer (oder den Fahrern), der sich plazierte hat, für jeden Gegner der nicht plazierte ist 500 Punkte gutgeschrieben.

Bei der Mannschaftsrallye erhält die Mannschaft (oder die Mannschaften) die sich plazierte hat, für jede Mannschaft (nicht für jeden Fahrer einer Mannschaft), die sich nicht plazierte hat, 500 Punkte gutgeschrieben.

Verlängerung

Es handelt sich hierbei um eine Variante der 1000 Kilometer und hat nur bei der Rallye zu zweit oder zu dritt Gültigkeit. Ein Fahrer, der eine Rallye mit 700 Kilometern gewonnen hat, kann verlangen, daß die Rallye bis 1000 Kilometer verlängert wird - vorausgesetzt, daß er genau in dem Augenblick die Verlängerung ansagt, in dem er 700 Kilometer erreicht hat.

Die Rallye wird solange fortgesetzt, bis einer der Fahrer 1000 Kilometer erreicht hat oder alle Karten ausgespielt sind. Die Verlängerung birgt ein gewisses Risiko für den Fahrer, der die Verlängerung ansagt. Grundsätzlich erhält nämlich der Fahrer die 400 Punkte für die Rallye gutgeschrieben, der dann als erster 1000 Kilometer erreicht. Dabei ist es einerlei, ob er die Verlängerung angesagt hat oder nicht. Gewinnt der Fahrer, der die Verlängerung angesagt hat nicht, so hat er die Rallye, also die 400 Punkte verloren. Hätte er bei 700 Kilometern aufgehört, so wären ihm 400 Punkte sicher gewesen. Neben diesem Risiko enthält die Forderung nach Verlängerung jedoch auch einen zusätzlichen Reiz: Gewinnt der Ansagende, so erhält er eine Prämie von 200 Punkten. Der Pferdefuß dabei ist jedoch, daß diese Prämie von 200 Punkten an seinen Gegner fällt, wenn es ihm nicht

11 Spiel mit - spiel mit Schmidt

Der Verlauf der Rallye

Reihum nimmt jeder Mitspieler eine Karte vom Talon und ordnet sie — ohne sie zu zeigen — zu den anderen Karten in seiner Hand. Er hat nun 7 Karten. Davon legt er eine aus, je nach dem Spielzug, den er machen will:

- wählt er "Grünes Licht" oder — bei bereits ausgelegtem "Grünem Licht" — eine Kilometerkarte, so legt er sie mit dem Bild nach oben auf.
- hat er sich entschlossen, einen Mitspieler zu behindern, legt er bei diesem eine Hinderniskarte ab.
- hat er keine geeignete Karte zum Auslegen, legt er irgendeine Karte seines Spiels auf den Ablagestapel.

Man kann jeweils nur eine Karte aufnehmen bzw. eine Karte ausspielen. Ausnahme: Blitz-Reaktion (siehe Seite 10).

Sofern man an der Reihe ist, kann jeder der 4 Trümpfe nach Belieben ausgespielt werden. Hatte man den Trumpf von Anfang an in der Hand, müssen zwei weitere Karten aufgenommen und 1 Karte abgelegt werden. Wird ein Trumpf aufgenommen und sofort ausgelegt, muß eine weitere Karte abgehoben sowie noch eine Karte ausgelegt werden.

Hindernisse setzen

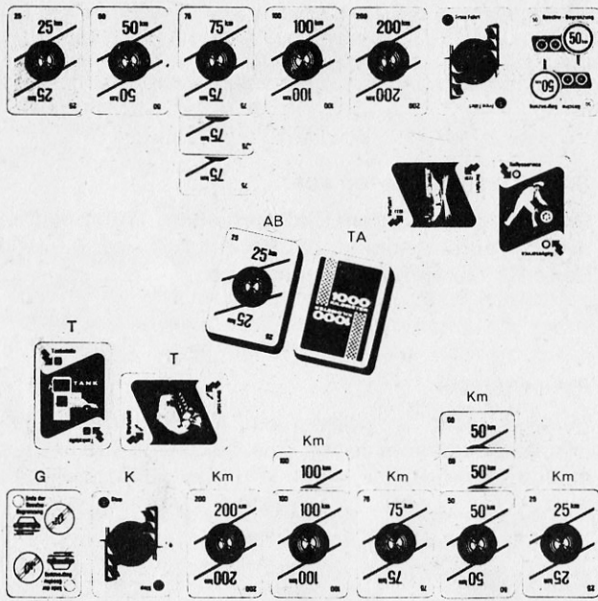
Eine Hinderniskarte darf man nur auf die Karte "Grünes Licht" eines Mitspielers legen.

Sich selbst helfen

Ist man durch eine Hinderniskarte am Weiterfahren gehindert, kann man, sobald man an der Reihe ist,

9 Spiel mit - spiel mit Schmidt

T = Trumpf
 G = Geschwindigkeitsstapel
 A = Aktionsstapel
 Km = Kilometer
 AB = Ablagestapel
 TA = Talon



Der Start

Zum Start der Rallye und vor der Weiterfahrt nach der Beseitigung eines Hindernisses muß immer die Hilfkarte "Grünes Licht" ausgelegt werden. Kann man die aufliegende Hinderniskarte mit der entsprechenden Hilfkarte wirkungslos machen, muß zusätzlich vor der Weiterfahrt "grünes Licht" auf den Aktionsstapel gelegt werden. Dann erst kann man Kilometerkarten auslegen. Ausnahme: siehe Trumpfkarten.

Beispiel: Ein Mitspieler hat Ihre Weiterfahrt mit der Hinderniskarte "Leerer Tank" blockiert. Sie legen die Trumpfkarte "Tankstelle" auf und können die Hinderniskarte "Leerer Tank" auf den Ablagestapel (siehe Seite 8) legen.

Die Trumpfkarten spielen auch eine wichtige Rolle bei der Blitz-Reaktion (siehe Seite 10).

Übersicht zu den oben erklärten Trumpfkarten:

Hindernis	Hilfe	Trumpf
1. Stop - rotes Licht Geschwindigkeitsbegrenzung	Freie Fahrt - grünes Licht Ende der Geschwindigkeitsbegrenzung	Vorfahrt-Blau-licht-Fahrzeug Vorfahrt-Blau-licht-Fahrzeug
2. Motorpanne	Selbsthilfe	Werkstatt
3. Reifenpanne	Ersatzreifen	Rallye-Service
4. Leerer Tank	Reservekanister	Tankstelle

Diese Tabelle zeigt deutlich, daß von den Trumpfkarten die Karte "Vorfahrt" am wertvollsten ist. Sie bringt drei Vorteile:

- a) man kann starten und Kilometerkarten auslegen, ohne die Hilfkarte "Grünes Licht" auslegen zu müssen,
- b) kein Mitspieler kann mit der Hinderniskarte "Stop - rotes Licht" die Fahrt stoppen,

