

# RALLY

**Inhalt:** 24 Strecken-Karten  
(1 Start/Ziel, 1 Wendeschleife, 3 Kreuzungen, 5 Kurven, 5 T's, 9 Geraden)  
4 Autos  
1 Würfel

## Vor jedem Spiel:

Zuerst werden aus dem Kartenstapel 2 Karten aussortiert: Die START/ZIEL-Karte und die WENDESCHLEIFE-Karte.

Alle übrigen Karten werden gemischt. Der Kartenstapel wird offen (mit der Bildseite nach oben) auf die WENDESCHLEIFE-Karte gelegt.

Die START/ZIEL-Karte wird – vom Stapel getrennt – ebenfalls offen auf den Tisch gelegt und alle Autos daraufgesetzt. Jeder Spieler wählt ein Auto.

Alle Spieler würfeln reihum. Der mit der höchsten Augenzahl fängt an.

## Und jetzt geht's los!

1. Wer am Spiel ist, darf...
  - entweder eine neue Karte vom Stapel nehmen und die schon auf dem Tisch liegende Straße weiterbauen, (Keine Seitenstraßen oder Schleifen bauen!)
  - oder einmal würfeln und sein

Auto um die entsprechende Augenzahl weiterfahren. (Auf jeder Karte darf man 2 Felder setzen in der Richtung, in die man fährt!)

2. Wer eine Zahl würfelt, die über das bisherige Ende der Straße hinausführt, verliert seinen Wurf und bleibt stehen.
3. Höchstens 2 Autos dürfen auf einem Feld stehen. Würfelt sich noch einer auf dasselbe Feld, so muß er ein Feld dahinter stehenbleiben.
4. Wer auf der BULLEN-Karte landet, setzt sofort die gewürfelte Augenzahl noch einmal.  
Wer auf der HEUWAGEN-Karte steht, darf nicht überholt werden: Alle anderen müssen 1 Feld hinter ihm stehenbleiben.  
Wer auf der GÄNSE- oder SCHAFE-Karte landet, muß eine Runde aussetzen.
5. Wenn schließlich die WENDESCHLEIFE-Karte gelegt ist, geht die Fahrt wieder zurück.

## Wer gewinnt?

Rally-Sieger ist, wer als erster die START/ZIEL-Karte g e n a u erreicht. (Wer darüber hinauswürfelt, bleibt stehen und muß es in der nächsten Runde wieder versuchen!)