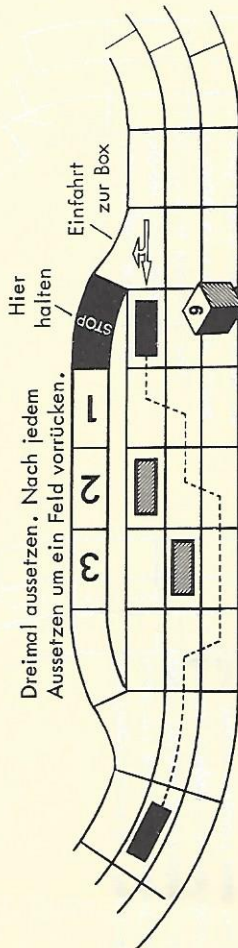
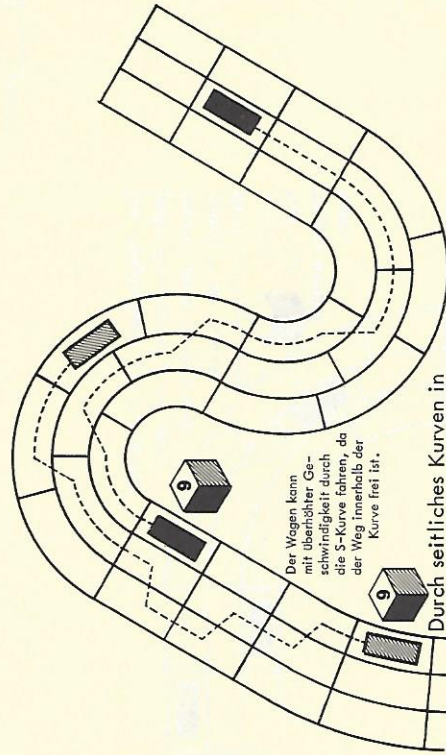


## Tanken

Während des Spieles muß jeder Wagen einmal an die Box. Dabei ist darauf zu achten, daß der Wagen im kleinen Gang (1, 2 oder 3 Felder) auf das rote Stopfeld fährt und dort hält. Der Wagen braucht das Stopfeld nicht im direkten Wurf zu erreichen. Ist das Stopfeld durch einen Wagen besetzt, so muß der Spieler warten, bis das Feld beim nächsten Zug frei wird. Für die nächsten drei Züge setzt der Wagen aus und wird nach jedem Aussetzen um ein Feld weitergezogen. Nach dem dritten Aussetzen nimmt er wieder am Rennen teil.



Dreimal aussetzen. Nach jedem Aussetzen um ein Feld vorrücken.  
Hier halten  
Einfahrt zur Box  
STOP  
9  
Die Fahrbahn wird seitlich (nicht diagonal) gewechselt.  
Zwei fremde Wagen werden überholt.  
Zwischen jedem Fahrbahnwechsel muß ein Zug geradeaus gezogen werden.



Der Wagen kann mit überhöhter Geschwindigkeit durch die S-Kurve fahren, da der Weg innerhalb der Kurve frei ist.  
Durch seitliches Kurven in der Geraden ist es dem Wagen gelungen, 9 Felder auszufahren, ohne aus der Kurve getragen zu werden.

Wer mit allen drei Wagen die höchste Punktzahl erreicht, ist Sieger. Durch taktisches Überlegen und die richtige Wahl der Gänge, ist es dem Spieler möglich, seinen Favoriten schnell zu machen und den Gegner mit seinem letzten Wagen zu behindern.

WALTER AULFES GMBH



Bayerwald - SPIELE

# Rivalen der Piste

## Spielregel:

Art. Nr. 77 385

Ein Spiel für 2 oder 3 Personen. Jedem Spieler stehen drei Wagen zur Verfügung. Die Wagen der einzelnen Spieler unterscheiden sich durch die Farben blau, rot und grün voneinander und sind von 1 - 9 nummeriert.

### Würfeln

Zum Spiel gehören drei Würfel. Jeder Würfel symbolisiert einen Gang.

blauer Würfel: 1. Gang - Zahlen 1, 2 und 3

roter Würfel : 2. Gang - Zahlen 4, 5 und 6

gelber Würfel: 3. Gang - Zahlen 7, 8 und 9

Wer beim Spielen den zweiten Gang wählt und eine 6 würfelt, muß einen Zusatzwurf ausführen. Die gewürfelte Zahl des Zusatzwurfes wird der 6 des ersten Wurfes hinzugezählt. Z.B.: erster Wurf 6, Zusatzwurf 6, Zusatzwurf 5 - der Wurf zählt dann  $6 + 6 + 5 = 17$  Felder.

Vor jedem Ziehen muß der Spieler drei Würfe ausführen. Vor dem Würfeln muß er an- sagen, welche Gänge er spielen will. Z.B.: 2 x zweiter und 1 x dritter Gang; in die- sem Fall muß er zwei Würfe mit dem roten und einen Wurf mit dem gelben Würfel aus- führen. Angenommen er hat im zweiten Gang 5 und 11 und im dritten Gang 7 gewürfelt, so darf er einen Wagen 5, einen 11 und einen Wagen 7 Felder weit ziehen. Es bleibt ihm freigestellt, welchen Wagen er 5, 11 oder 7 Felder weiterzieht.

### Ziehen

Grundsätzlich müssen alle gewürfelten Felder gezogen werden. Es darf kein Wagen über einen anderen hinweggesetzt werden. Die Fahrbahn darf nur seitlich, nicht diagon- al gewechselt werden. Zwischen jedem Fahrbahnwechsel muß ein Zug geradeaus gezo- gen werden. Es muß so gefahren werden, daß dem nachfolgenden Gegner die Möglich- keit bleibt, mindestens den kleinen Gang, also 3 Felder zu ziehen. Wer den Gegner so sperrt, daß er keine 3 Felder ziehen kann, muß seinen Wagen 20 Felder auf geradem Wege zurücknehmen. Gelangt er dadurch kurz vor einem gegnerischen Wagen, so muß er sich hinter diesen platzieren.

Wer mehr als 3 Felder zieht (zweiter und dritter Gang) und den Weg durch andere Wagen versperrt findet, muß die gewürfelte Zahl vom Ausgangspunkt seines Zuges in gerader Rich- tung zurückziehen. Er hätte ja den kleinen Gang (3 Felder) wählen können.

## Kurven

Auf der rechten Seite neben jeder Kurve steht eine Zahl. Diese Zahl gibt an, mit welcher Geschwindigkeit die Kurve ohne Schleudereffekt befahren werden kann. Z. B. neben der ersten Kurve steht eine 3. Wer einen Wurf von 3 Feldern oder darunter (erster Gang) gewürfelt hat, kann nach Belieben innerhalb der Kurve ziehen. Bei einem Wurf von mehr als 3 Feldern, muß dann zweckmäßig von der Innenbahn her in die Kurve eingefahren werden (Feld mit weißem Dreieck). Die Geschwindigkeit ist dann überhöht. Innerhalb der Kurve macht sich bei überhöhter Geschwindigkeit der Schleudereffekt bemerkbar. Für den Wagen heißt das: innerhalb der Kurve ein Feld geradeaus, dann auf die Mittelbahn überwechseln, auf der Mittelbahn ein Feld geradeaus, dann auf die Außenbahn überwechseln und wieder ein Feld geradeaus ziehen. Da es sich bei der Dreier-Kurve um eine S-Kurve handelt, wird der Wagen bei zu hoher Geschwindigkeit (mehr als 3 Felder) in der ersten Hälfte nach links, in der zweiten Hälfte nach rechts gedrängt.

Als Hilfsmittel sind auf dem Spielbrett weiße Dreiecke mit den Fahrtrinten eingezeichnet.

Von jedem weißen Dreieck aus, kann mit überhöhter Geschwindigkeit den weißen Fahrtrinten folgend gezogen werden. Es darf jedoch kein anderer Wagen im Wege sein. Dies gilt im Prinzip für alle Kurven. Die vollen Dreiecke auf den Fahrbahnen geben die günstigste Einfahrt in die Kurven an. Von den vollen Dreiecken innerhalb der Kurven, kann die Kurve mit jeder Geschwindigkeit verlassen werden.

Ist ein Wagen gezwungen, mit überhöhter Geschwindigkeit falsch in eine Kurve einzufahren (offene weiße Dreiecke), so muß er trotzdem den vorher beschriebenen Regeln folgen. Reicht der Platz nicht aus, um den Zug voll auszuführen, so wird er aus der Kurve getragen. Der Wagen muß dann vom letzten Feld innerhalb der Kurve aus um die Zahl seineswurfes in gerader Richtung auf der Außenbahn zurückgezogen werden.

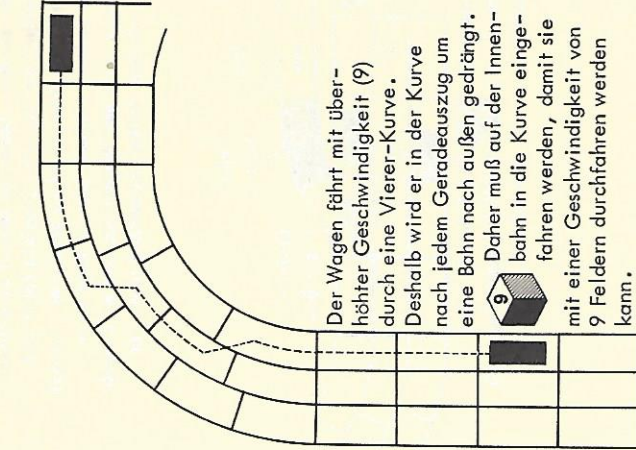
## Beginn des Spieles

Vor Beginn des Spieles wird die Startfolge ausgewürfelt. Wer den höchsten Wurf erzielt, darf als Erster starten und darf seine Wagen am Start hintereinander auf der Innenbahn aufstellen. Die Wagen des Zweiten stehen dann neben den Wagen des Ersten auf der Mittelbahn usw.

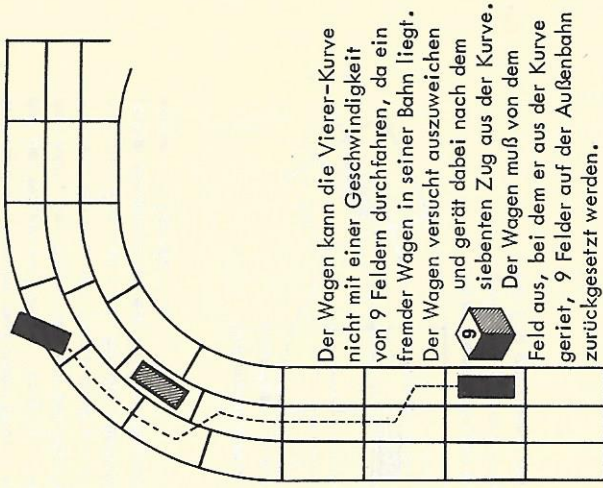
Jeder Spieler bildet mit seinen drei Wagen einen Rennstall, also eine Mannschaft.

Er muß daher versuchen, seine Wagen gut zu platzieren. Ein erster Platz ist noch keine Garantie für den Sieg. Die einzelnen Plätze werden wie folgt bewertet:

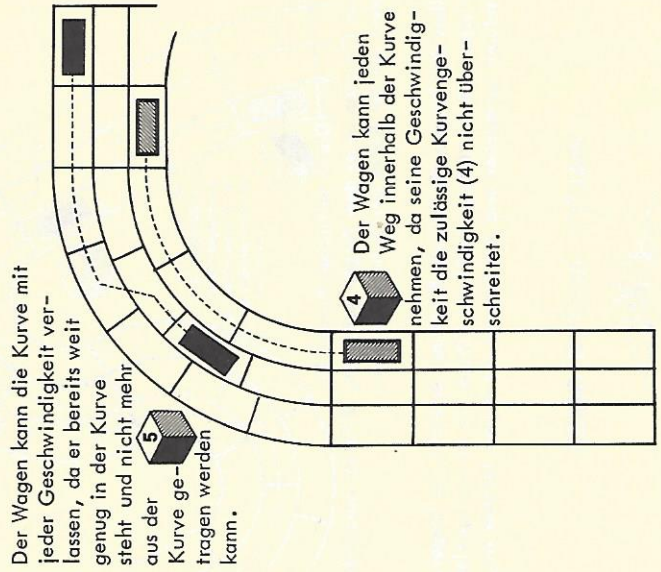
Platz Nr.	1 =	37 Punkte
"	2 =	29 Punkte
"	3 =	22 Punkte
"	4 =	16 Punkte
"	5 =	11 Punkte
"	6 =	7 Punkte
"	7 =	4 Punkte
"	8 =	2 Punkte
"	9 =	1 Punkt



Der Wagen fährt mit überhöhter Geschwindigkeit (9) durch eine Vierer-Kurve. Deshalb wird er in der Kurve nach jedem Geradeauszug um eine Bahn nach außen gedrängt. Daher muß auf der Innenbahn in die Kurve eingefahren werden, damit sie mit einer Geschwindigkeit von 9 Feldern durchfahren werden kann.



Der Wagen kann die Vierer-Kurve nicht mit einer Geschwindigkeit von 9 Feldern durchfahren, da ein fremder Wagen in seiner Bahn liegt. Der Wagen versucht auszuweichen und gerät dabei nach dem siebenten Zug aus der Kurve. Der Wagen muß von dem Feld aus, bei dem er aus der Kurve geriet, 9 Felder auf der Außenbahn zurückgesetzt werden.



Der Wagen kann die Kurve mit jeder Geschwindigkeit verlassen, da er bereits weit genug in der Kurve steht und nicht mehr aus der Kurve getragen werden kann.

Der Wagen kann jeden Weg innerhalb der Kurve nehmen, da seine Geschwindigkeit die zulässige Kurvenschwindigkeit (4) nicht überschreitet.