


Victory
Victoire

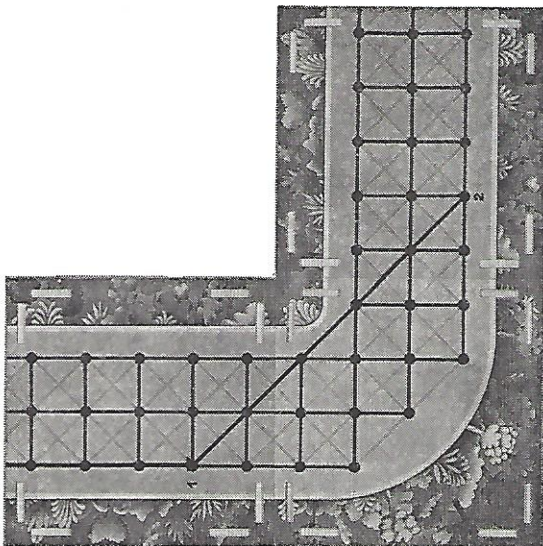
Spielregeln
Règles du jeu
Spelregels
Regole del gioco
Rules

Fig. 1

Victory  

6	5	4	3	2	1	ZIEL
			Rot	Rot	Blau	Grün
			Blau	Grün	Rot	Rot
			Grün	Blau	Gelb	Gelb
			Gelb	Gelb	Grün	Blau

Fig. 2



Victory

Inhalt: 12 Spielpläne, 6 Autos, 5 Würfel, 1 Zielkarte, 25 Verbindungsstege, 1 Rundenzählblock.

Teilnehmer: 2–6 Spieler.

Spielziel: Wie in einem richtigen Autorennen, versuchen die Spieler, durch geschicktes „Fahren“ als erste durch's Ziel zu kommen. Streckenwürfel helfen dabei.

So wird gespielt:

Aus den 12 Spielplänen legt man sich einen beliebigen Rundkurs, möglichst mit vielen Kurven. Die Spielpläne werden durch die grünen Büsche (Verbindungsstege) miteinander verbunden und können so nicht verrutschen. Jeder Spieler wählt sich ein Auto aus. Das Los entscheidet, wer anfängt. Im Uhrzeigersinn folgen die anderen Spieler.

Die Karte mit dem Startzeichen wird an eine rote Außenlinie gelegt, so daß die Pfeilspitze auf einen roten Punkt zeigt. Hier sind Start und Ziel. Jetzt wird die Fahrtrichtung festgelegt. Die ersten drei Wagen kommen von links nach rechts in die erste Startreihe, alle weiteren Autos dahinter in die zweite Reihe.

Der Rundenzählblock:

Nehmen wir an, Sie sind zu viert und Ihr Rennen soll 3 Runden dauern.

Die Reihenfolge der startenden Autos sieht folgendermaßen aus: Rot, Blau, Grün, Gelb. Unter Ziffer 3 wird diese Reihenfolge nun eingetragen (s. Fig. 1). Dauert Ihr Rennen 6 Runden, beginnen Sie die Eintragungen unter Ziffer 6.

Nach der ersten Runde überqueren die Wagen in folgender Reihenfolge die Ziellinie: Rot, Grün, Blau, Gelb. Das wird jetzt unter der Ziffer 2 notiert. Nun fährt man mit der nächsten Runde fort. Hier sieht der Einlauf so aus: Blau, Rot, Gelb, Grün. Bitte tragen Sie diesen Stand unter der Ziffer 1 ein. Jetzt kommt der Zieleinlauf: Gewinner wird der Spieler mit dem grünen Auto – er fährt als erster über die Ziellinie – nach ihm folgen auf den Plätzen Rot, Gelb und Blau. Dieser Einlauf wird unter dem Feld Ziel notiert.

Das Rennen:

Reihum würfeln die Spieler abwechselnd und zwar immer in zwei Würfeln. Insgesamt haben sie 5 Würfel. Für den ersten Wurf nimmt man 3 Würfel, für den zweiten Wurf wahlweise 1 oder 2 Würfel. Dabei kann man Würfel aus Wurf 1 und Wurf 2 direkt nacheinander setzen.

Gesetzt wird jedoch erst, nachdem man beide Würfe ausgeführt hat. – Sie haben mehrere Kombinationsmöglichkeiten: Beispiel für zwei Würfe:

1. Wurf: 1 Würfel Blau, 1 Würfel Kreuz, 1 Würfel Rot.
2. Wurf: 1 Würfel Blau, 1 Würfel Rot.

Bei je 2 Würfeln gleicher Oberfläche ergeben sich bei diesem Beispiel folgende Möglichkeiten: Sie fahren 2 Züge auf der roten Linie und 2 Züge auf der blauen Linie. Oder 1 Zug auf der blauen Linie, dann 1 auf der roten Linie, wieder 1 auf der blauen Linie und 1 auf der roten Linie. Der Würfel mit dem Kreuz entfällt, hier wird nicht gesetzt. Die Reihenfolge und die Länge der Züge spielt dabei keine Rolle. Jeder angezeigte Wurf muß Zug um Zug in jeder Runde ausgeführt werden – auch wenn es nicht immer von Vorteil ist. Ebenso müssen alle Züge immer auf Punkten anfangen und enden, dort wo sich die roten und blauen Linien kreuzen. Jeder einzelne Zug muß auf **gerader** Linie gefahren werden. Durch geschicktes Ausnutzen der Strecke findet man die „Ideallinie“. Auf dieser Linie kommen Sie mit Ihrem Auto am schnellsten um den Rundkurs.

(Beispiel für eine Ideallinie: Mit dem roten Würfel bis zum Punkt 1 fahren auf der roten Linie, dann mit dem blauen Würfel bis zum Punkt 2 auf der blauen Linie fahren (s. Fig. 2).

Hier zusammenfassend die Bedeutung der Würfel:

Wenn 1 Würfel eine rote Oberfläche zeigt:

Sie dürfen Ihr Auto auf der roten Linie beliebig weit setzen. Dies darf jedoch nur in gerader Linie

Victoire

geschehen. Sie dürfen dabei beliebig viele rote Punkte überfahren. Sie bleiben jedoch mit Ihrem Wagen zum Schluß immer auf einem roten Punkt stehen. Und Sie dürfen kein anderes Auto überspringen.

Wenn 1 Würfel eine blaue Oberfläche zeigt:

Sie dürfen Ihr Auto auf der blauen Linie, beliebig weit, in gerader Linie von einem roten Punkt zu einem anderen roten Punkt ziehen. Sie dürfen dabei jedoch kein anderes Auto überspringen.

Wenn 2, 3, 4 oder 5 Würfel eine Oberfläche gleicher Farbe zeigen (Rot oder Blau):

Sie dürfen Ihr Auto auf der entsprechenden Linie (Rot oder Blau) 2, 3, 4 oder 5 mal setzen, in gerader Linie von einem roten Punkt zu einem anderen roten Punkt. Sie dürfen dabei jedoch keinen anderen Wagen überspringen.

Wenn 1 Würfel ein Kreuz zeigt:

Sie dürfen mit diesem Würfel nicht setzen.

Wenn 2 Würfel ein Kreuz zeigen:

Sie dürfen mit diesen 2 Würfeln nicht setzen.

Wenn 3 Würfel ein Kreuz zeigen:

Sie müssen in dieser Runde einmal aussetzen.

Wenn 4 Würfel ein Kreuz zeigen:

Ihr Auto hatte einen Unfall, Sie müssen ganz ausscheiden.

Wegen der Gefahr, 3 oder 4 Kreuze zu würfeln, würfelt man zweimal. Denn wenn Sie z. B. im ersten Wurf schon 2 Kreuze hatten, ist es ratsam, im zweiten Wurf nur noch einen Würfel zu nehmen – denn mit 4 Kreuzen muß man ja ausscheiden.

So spielen Sie weiter. Zug um Zug, Runde um Runde, bis zum Ende des Rennens. (Vergessen Sie dabei nicht Ihre Eintragungen auf dem Rundenzählblock, nur so sind Sie immer über den Stand des Rennens informiert.)

Copyright © by Pelikan
All rights reserved

Contenu: 12 plans de jeu, 6 autos, 5 dés, 1 carte signal, 25 éléments de liaison, 1 bloc à compter les tours.

Participants: 2 à 6 joueurs.

But du jeu:

Comme lors d'une véritable course automobiles, les joueurs essaient, par une "conduite" habile d'arriver en premier. Les dés de parcours les y aident.

Façon de Jouer:

A l'aide de 12 plans de jeu on compose un circuit quelconque, avec le plus possible de virages. Les plans de jeu seront reliés entre eux par des buissons verts (éléments de liaison) et ainsi, ne pourront pas se déplacer. Chaque joueur choisit une auto. On tire au sort celui qui jouera le premier. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. La carte portant le signal de départ sera posée contre une ligne extérieure rouge de telle façon que la pointe de la flèche soit dirigée sur un point rouge. C'est ici que se trouvent le départ et l'arrivée. A présent, on décide de la direction de la course. Les 3 premières voitures viennent se placer de droite et de gauche dans la première rangée de départ, les autres, à l'arrière, dans la deuxième rangée.

Le bloc à compter les tours:

Supposons que vous soyez à 4 et que votre course doive comporter 3 tours.

L'ordre des voitures partantes dans le premier tour sera le suivant: rouge, bleu, vert, jaune. Cet ordre sera inscrit sous le chiffre 3 (voir dessin). Au deuxième tour, les voitures passeront la ligne d'arrivée dans l'ordre suivant: rouge, vert, bleu, jaune. On inscrira alors cet ordre sous le chiffre 2. Viens le prochain tour. L'ordre, le voici: bleu, rouge, jaune, vert; situation que vous inscrirez sous le chiffre 1. Voici l'arrivée: le gagnant sera le joueur avec l'auto verte – il passera le premier la ligne