

DAS GROSSE RENNEN

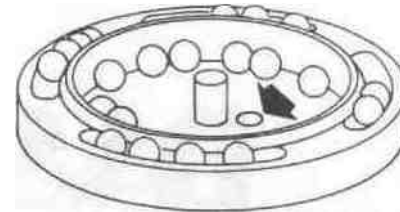
Offizielles Reglement



Versetzen Sie sich in die Zeit um die Jahrhundertwende — als das Reisen noch ein echtes Abenteuer war. Stellen Sie sich vor. Sie hätten das Geld und die Möglichkeiten/ mit dem Automobil, dem Dampfschiff, einem Ballon und einem Flugzeug zu fahren oder zu fliegen.

Und nur zum Spaß beschließen Sie und drei Ihrer Freunde, ein ganz besonderes Rennen zu veranstalten: Von Berlin aus rund um die Welt wieder nach Berlin! Aber leider hört ein hinterlistiger Geselle, der einfallreiche Rudi Reifenstecher, von Ihrem großen Vorhaben und versucht, Ihre schönen Pläne zu durchkreuzen.

Beim Spiel gehören jedem Reise-Teilnehmer vier verschiedene Fahrzeuge und ein Satz Kugeln, die ihn in allen Rennen vertreten. Auf der ganzen Reise geht es rund um das Spielfeld: Man kassiert Geld und kauft Einsatzkarten/ um seine Chancen zu verbessern. Alle Rennen finden in der Rennbahn statt, deren Innenteil gedreht werden kann. Wird ein Rennen ausgerufen, wirft jeder Spieler eine Kugel in diese Drehscheibe; für jeden Einsatzkartenpunkt, den man für die Fahrzeugart hat, mit der das Rennen bestritten wird, kommt eine Kugel dazu. Dann wird der Innenteil der Rennbahn gedreht, so daß alle Kugeln vom Zentrum weggewirbelt werden. Jetzt wird die Drehscheibe angehalten und die Kugeln können frei rollen. Derjenige Spieler, dessen Kugel in der Vertiefung, dem Gewinnkreis, liegenbleibt, der hat den ersten Platz errungen.



Aber passen Sie auf: Der hinterlistige RR ist bei jedem Rennen mit von der Partie. Und er hat die unangenehme Angewohnheit, hin und wieder zu gewinnen!

Das Ziel

eines jeden Spielers ist es, das Reimen rund um die Welt als Sieger zu beenden — ganz klar. Die Reise beginnt und endet in Berlin.

Die Ausrüstung

Eine Rennbahn mit drehbarem Innenteil für das große Rennen + ein Stapel Einsatzkarten + vier Fahrzeuge tafeln + vier Spielsteine (Pfeile) + 20 Rennkugeln, von jeder Farbe fünf + eine Kugel für den hinterlistigen Rudi Reifenstecher 4- Spielgeld + eine Tafel mit der Reise-

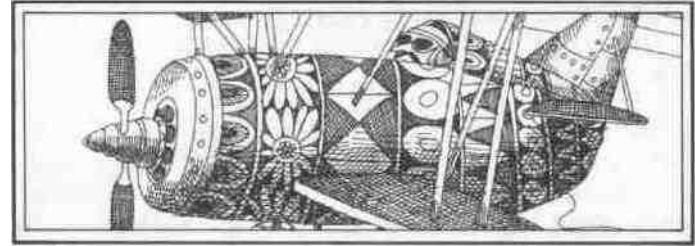
route, wo der Stand des Rennens markiert wird + fünf Steckstifte zum Markieren des Spielstands + ein Würfel + das Spielfeld.

Die Vorbereitungen

1. Mischen Sie die Einsatzkarten und legen Sie den Stoß verdeckt in die Nähe des Spielfelds. Jeder Spieler nimmt einen Spielstein (Pfeil), fünf Kugeln und eine Fahrzeugtafel — alles in der gleichen Farbe. Legen Sie Ihre Kugeln in die Rinne an der Rennbahn, die Ihnen am nächsten ist; die Kugel des hinterlistigen RR kommt in die Mitte der Drehscheibe.

Vorsicht! Der hinterlistige RR bleibt immer in der Rennbahn. Was Sie auch machen — Sie werden ihn einfach nicht los, und kein Spieler kann seine Rolle übernehmen. Er ist durch und durch verdorben und kämpft bei jedem Rennen gegen Sie. Also nehmen Sie sich in acht. *

2. Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt. Alle Teilnehmer der Reise — auch der hinterlistige RR — bekommen vor Spielbeginn 50 000 Mark von der Bank. Das Geld des hinterlistigen RR wird an den Rand des Spielfelds gelegt, der mit „RR's Privatschatulle“ gekennzeichnet ist.



3. Ein zweiter Spieler wird ausgewählt, um mit den Steckstiften auf der Reise-Routen-Tafel den Spielstand zu markieren.
4. Jetzt wird gewürfelt: Wer die meisten Augen hat, der bestimmt, wer anfängt. Gewürfelt und gezogen wird im Uhrzeigersinn.

Das Spiel

Legen Sie Ihren Spielstein auf irgendein Feld auf dem Spielbrett. In die Richtung, wohin die Pfeilspitze zeigt, muß dann auch gefahren werden, wenn Sie an der Reihe sind. Während des Spiels können Sie jederzeit die Richtung ändern, **bevor** Sie würfeln. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, würfelt er und rückt die gewürfelte Anzahl der Felder vor. Bei einer Gabelung können Sie sich die günstigere Richtung aussuchen. Die Anweisungen auf dem Feld, wo der Spielstein landet, müssen befolgt werden.

Die Felder auf dem Brett

Einsatzkarten

Wenn ein Spieler auf diesem Feld landet (auf jeder der vier runden Rennbahnen gibt es eines), kann er bis zu zwei Einsatzkarten für 10 000 Mark pro Stück kaufen. Zuerst wird bei der Bank gezahlt und dann nimmt man die Karten von der Oberseite des Stapels.

Die Einsatzkarten müssen auf das entsprechende Feld der Fahrzeugtafel gelegt werden: Wenn also ein Spieler auf dem Feld „Einsatzkarten“ beim Ballonrennen landet, muß er alle Karten, die er kauft, auf das Ballonfeld seiner Fahrzeugtafel legen. Auf jedem Feld der Fahrzeugtafel dürfen höchstens 2 Einsatzkarten liegen.

Die Einsatzkarten sind ein oder zwei Punkte wert. Jeder Punkt gibt dem Spieler das Recht, eine zusätzliche Kugel beim Rennen teilnehmen zu lassen. Einsatzkarten müssen bei dem Fahrzeug bleiben/ dem sie zugeteilt sind.

Freifahrt nach Irgendwohin

Rücken Sie mit Ihrem Pfeil auf ein x-beliebiges Feld auf dem Brett. (Und befolgen Sie **die** Anweisungen dort!)

So ein Mist!

Der hinterlistige RR hat Ihnen gerade 10 000 Mark geklaut! Falls Sie nicht mehr soviel Geld haben, müssen Sie ihm den ganzen Rest geben. Nur wenn Sie völlig mittellos sind, brauchen Sie nichts zu zahlen.

Sonderangebot! Einsatzkarten zum halben Preis!

Wer auf dieses Feld kommt, kann bis zu zwei Einsatzkarten für 5 000 Mark pro Stück kaufen. Diese Karten können auf jedes Fahrzeug gelegt werden, solange dort insgesamt nicht mehr als zwei Karten liegen.

Übrigens, jede Einsatzkarte, die Sie kaufen, vergrößert beim Rennen Ihre Chancen.

Kassieren Sie ...!

Ein schönes Feld! **Wer hier landet, bekommt von der Bank den angegebenen Betrag von 5 000, 10 000 oder 20 000 Mark.**

Herausforderung!

Zeigen Sie's einem Ihrer Gegner.

Wer hier auf dieses Feld kommt, **der** muß ein Privatrennen starten — wenn er Geld hat. Sie und ein Gegner Ihrer Wahl nehmen eine beliebige Anzahl von Kugeln in

die Hand. Aber so, daß der Gegner nichts sieht. Jede Kugel, die ins Rennen geschickt wird, kostet 5 000 Mark. Auf das Kommando eines Mitspielers lassen die beiden Kontrahenten ihre Kugeln in die Rennbahn fallen.

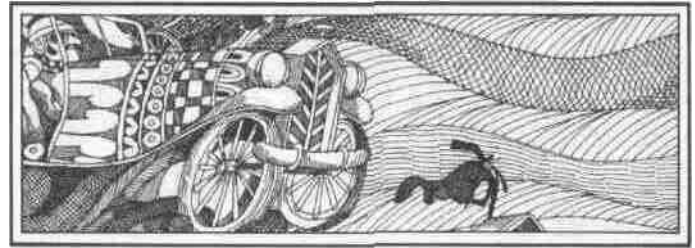
Ganz nebenbei bemerkt: Der hinterlistige RR spielt auch Wieder mit. Kostenlos, aber den Gewinn kann er mitgehen lassen!

Die beiden Spieler bezahlen nun für ihre Kugeln und legen die Summe neben die Rennbahn. Die Drehscheibe wird in Schwung gesetzt und wieder angehalten. Derjenige, dessen Kugel im Gewinnkreis liegenbleibt, der hat das ganze Geld gewonnen.

Herausforderung!

Geben Sie's dem hinterlistigen RR.

Wenn Sie hier landen, können Sie dem heimtückischen Gesellen an den Kragen gehen. Aber nur, wenn Sie wollen. Sie können bei dieser Wette soviel Geld setzen, wie Sie oder der hinterlistige RR haben. Legen Sie Ihr Wettgeld auf die Seite und geben Sie den gleichen Betrag aus RR's Privatschatulle dazu. Dann werfen Sie Ihre Kugel zusammen mit der des hinterlistigen RR auf die Drehscheibe. Einmal drehen — wessen Kugel im Gewinnkreis bleibt, der hat die Wette gewonnen und streicht das ganze Geld ein!

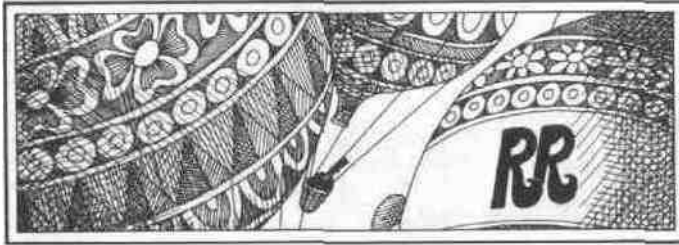


Das Rennen

Ein Rennen wird immer ausgerufen, wenn einer der Spieler auf ein „Renn“-Feld kommt. Die Fahrzeugart, mit der das Rennen bestritten wird, ergibt sich aus der runden Rennbahn (Ballon-, Automobil-, Dampfschiff-, Flugzeug-Rennbahn) auf dem Spielfeld, wo das „Renn“-Feld liegt.

Alle Spieler nehmen mit einer Kugel an diesem Rennen teil. (RR, der Hinterlistige, selbstverständlich auch.) Zusätzlich legt jeder Spieler für jeden Punkt auf seinen Einsatzkarten, die auf dem betreffenden „Renn“-Fahrzeug liegen, eine weitere Kugel auf die Drehscheibe. Alle Einsatzkarten des Fahrzeugs, mit dem das Rennen stattfindet, **können** verwendet werden.

Angenommen, der Spieler mit der Farbe „Grün“ landet auf dem „Renn“-Feld beim Dampfschiff. Dann nehmen die einzelnen Spieler bei diesem Rennen mit soviel Kugeln teil, wie es die Tabelle hier zeigt:



Spieler	Punkte der Einsatzkarten, die auf dem „Dampfschiff“ der Fahrzeugtafel liegen.	Anzahl der Kugeln, die auf die Drehscheibe geworfen werden.
Grün	2 + 1	4 Kugeln
Rot	1 + 1	3 „
Gelb	1	2 „
Blau	keine Einsatzkarten	1 „
Der hinterlistige RR		1 „ (wie gewöhnlich)

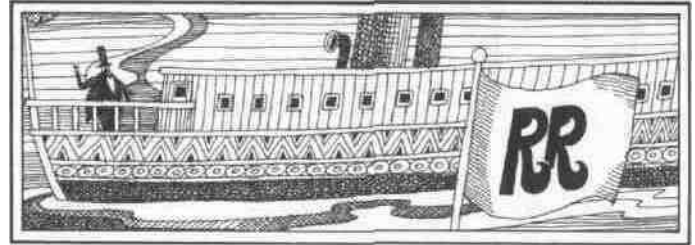
Alle Einsatzkarten, die bei einem Rennen verwendet werden, müssen sofort danach wieder unter den Stapel geschoben werden.

Der Spieler, der auf dem „Renn“-Feld gelandet ist, darf die Scheibe drehen. Sie wird gestoppt, sobald alle Kugeln vom Zentrum weggewirbelt sind. Der Spieler, dessen

Kugel im Gewinnkreis liegenbleibt, hat den ersten Platz errungen. Die Sieger-Kugel wird aus dem Rennen genommen und Ihrem Eigentümer zurückgegeben. Dann wird wieder gedreht — jetzt geht es um Platz zwei! Die Kugel des zweiten Siegers wird ebenfalls entfernt, bevor es in die dritte Runde geht. Gewinnt der hinterlistige RR das Rennen, dann entfallen die nächsten Durchgänge um Platz zwei und drei. Siegt er bei der zweiten Runde, entfällt nur der Kampf um Platz drei. Die Punktzahlen der Gewinner werden auf der Reise-Routen-Tafel markiert.

Das verrückte Rennen

Es unterscheidet sich nur in einem Punkt vom „normalen“ Rennen: Hier kann jeder Spieler das Fahrzeug seiner Wahl zum Rennen melden. Zählen Sie also die Punkte Ihrer Einsatzkarten und spielen Sie dann mit Ihrem Fahrzeug-Favoriten genau nach den üblichen Rennregeln. Aber vergessen Sie nicht — wenn Sie mit einem Fahrzeug teil-



nehmen, für das Sie keine Einsatzkarten haben, können Sie nur mit einer einzigen Kugel zum Rennen starten.

Die Punkte der ersten, zweiten und dritten Sieger werden wieder auf der Reise-Routen-Tafel markiert.

Die Punkt-Wertung

Alle Ergebnisse aus den Ballon-, Flugzeug-, Dampfschiff- und Automobil-Rennen sowie dem verrückten Rennen werden auf der Reise-Routen-Tafel eingetragen. Kommt ein Spieler bei einem der Rennen auf den ersten Platz, wird der Steckstift auf der Bahn mit seiner Farbe um drei Punkte nach vorn gerückt. Für den zweiten Platz gibt es zwei Punkte, für den dritten einen Punkt. Jeder Spieler mit mindestens drei Kugeln im Rennen könnte die Plätze eins bis drei belegen und um sechs Punkte vorrücken. Falls der hinterlistige RR Erster, Zweiter oder Dritter wird, rückt er in jedem Fall um drei Punkte nach vorn.

Gezogen werden die Stifte von links **oben** die hufeisenförmige Bahn entlang ins Ziel Berlin (rechts oben).

Der Sieger

Wer zuerst im Ziel „Berlin“ ankommt, hat gewonnen. **Es** kann ein Spieler oder der hinterlistige Rudi sein. Sollte diesmal der Sieger Rudi Reifenstecher heißen, wünschen wir Ihnen mehr Glück fürs nächste Spiel!



Parker... mehr als nur ein Spiel

Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie bitte an:
Parker Spiele und Spielzeug — Marketinggruppe —
6000 Frankfurt/Main, Friedrichstraße 10—12.