

ROUTE 66 - On the road with Wolfgang Riedesser



Das Familienspiel.
Get your Kicks
durch Taktik & Tricks
on Route 66!

**Für 2-5 Spieler
ab 10 Jahren**

Inhalt:

- 1 Spielplan mit 5 Tachos (bitte die 3 Teile zu einem Spielplan zusammenstecken)
- 5 Holzklötzchen als Tachonadeln
- 5 Autos (bitte aus Stanzung brechen und auf die Plastikfüßchen setzen)
- 5x13 Staatenkarten
- 45 Speedkarten

Spielziel:

Wir fahren auf der ROUTE 66 von CHICAGO nach LOS ANGELES und zurück. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Staatenkarten sammelt, da dieser somit am meisten erlebt und gesehen hat. Während auf der Hinreise die Staatenkarten von den Spielern ausgelegt werden, und am Wendepunkt nur der schnellste Fahrer 2 der Karten als Belohnung erhält, gilt es auf der Rückreise möglichst langsam zu reisen, um möglichst viele Staatenkarten wieder einzusammeln.

Vorbereitung:

Jeder Spieler entscheidet sich für einen Tacho in seiner Reichweite plus dem dazugehörigen, gleichfarbigen Fahrzeug. Die Fahrzeuge werden auf dem Startfeld „CHICAGO“ plaziert. Alle Tachonadeln werden auf „0“ gestellt. (Die bunten Holzklötzchen symbolisieren die Tachonadel).

Spieleranzahl:

Es können 2 bis 5 Spieler teilnehmen.
Es gibt 5 verschiedenfarbige Staatenkartensätze.-Ein Satz besteht aus 13 Karten (8 Staaten) in der gleichen Farbe.
Es kommen immer nur soviel Kartensätze zum Einsatz, wie Spieler teilnehmen. Spielen also nur 3 Personen, werden 2 beliebige Kartensätze aussortiert und beiseite gelegt.

SPIELREGEL

Kartenausteilung:

Sowohl die Staatenkarten als auch die Speedkarten werden gemischt und verdeckt an die Spieler verteilt. Jeder Spieler erhält 9 Staatenkarten und 3 Speedkarten auf die Hand (nicht den Mitspielern zeigen). Die übriggebliebenen Karten werden verdeckt neben den Spielplan gelegt.

Teil 1 -von CHICAGO nach LOS ANGELES:

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler mit der größten Highway-Erfahrung beginnt.

Ein Spielzug ist:

1. Eine „Staatenkarte“ legen können. Ist das der Fall dann...
2. Eine „Speedkarte“ spielen. Damit kann die eigene Geschwindigkeit oder die eines beliebigen Mitspielers auf dem Tacho nach oben oder nach unten verändert werden. Entsprechend wird die Tachonadel des betroffenen Spielers korrigiert.
3. Das eigene Auto der angezeigten Geschwindigkeit auf dem eigenen Tacho entsprechend vorwärts bewegen.
4. Die ausgespielte Speedkarte durch eine neue Karte vom Stapel ersetzen.

Die Staatenkarten:

Der Spieler, der beginnt, legt entweder eine „ILLINOIS“ oder eine „CALIFORNIA“ Karte offen an der unteren Kante des Spielplans an. Die Staatenkarten können nur in der geographisch richtigen Reihenfolge angelegt werden. Hat ein Spieler keine passende Karte auf der Hand, muß er aussetzen.

Jede Farbreihe wird immer von den äußersten Bundesstaaten aus begonnen, sprich von ILLINOIS oder von CALIFORNIA.

Der Spieler vollendet dann seinen Spielzug, indem er seine Speedkarte ausspielt und zieht (siehe „Speedkarten“).

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Dieser hat nun 2 Möglichkeiten:

- a) Er reiht an die bereits liegende „ILLINOIS“ bzw. „CALIFORNIA“ Karte eine gleichfarbige „MISSOURI“ bzw. „CALIFORNIA“ Karte an.

Gleichfarbige Karten dürfen nur in der richtigen Staatenreihenfolge aneinandergereiht werden (siehe „Untere Spielplanleiste“).

- b) Die andere Möglichkeit ist, mit einer „ILLINOIS“ oder „CALIFORNIA“ Karte in einer anderen Farbe eine neue Staatenreihe zu eröffnen. Dabei ist zu beachten, daß die neueröffneten Kartenreihen in der jeweiligen Farbe auf beiden Seiten aufeinander zulaufen müssen.



Mehrfachzug:

Wenn ein Spieler mehrere Staatenkarten von einem Staat in gleicher Farbe auf der Hand hat und sie anreihen kann, darf er ausnahmsweise 2 bzw. 3 Spielzüge hintereinander ausführen. Wohlgedenkt: Es muß der gleiche Staat in der gleichen Farbe sein.

Nicht legen können:

Ausgespielte Staatenkarten werden nicht automatisch durch neue Karten vom Stapel ersetzt. Erst wenn der Spieler an der Reihe ist und keine Staatenkarte passend anreihen kann oder will, darf er eine neue Karte vom Stapel nehmen. Paßt sie, kann er sie sofort anlegen und den Spielzug normal weiterführen. Paßt sie nicht oder will er nicht legen, setzt er aus, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Die Speedkarten:

Es gibt 3 Kategorien von Speedkarten:

- 1) Ein Pfeil oberhalb der Meilenangabe bedeutet eine entsprechende Geschwindigkeitszunahme.
- 2) Ein Pfeil unterhalb der Meilenangabe bedeutet eine entsprechende Geschwindigkeitsabnahme.
- 3) „0“ Meilen bedeuten eine Reduzierung der Fahrgeschwindigkeit auf „0“, egal wieviel Meilen die Fahrgeschwindigkeit betrug.

Die „+5“ Meilen und „-5“ Meilen Speedkarten dienen in ihrer Doppelfunktion auch als HIGHWAY PATROL Karte (siehe „55 Miles Speed Limit“).

Speedkarte ausspielen und Tacho einstellen:

Nachdem der Spieler eine Staatenkarte gelegt hat, muß er eine der 3 Speedkarten auf seiner Hand offen ausspielen. Er entscheidet, neben wessen Tacho er sie auf dem Spieltisch ablegt. Es kann neben dem eigenen Tacho sein (zum eigenen Vorteil) oder auch neben dem Tacho eines beliebigen Mitspielers (zu dessen Nachteil), denn die Karte betrifft nur den Tacho; neben dem sie abgelegt wird. Nur dieser wird entsprechend nach oben (addieren) oder unten (subtrahieren) korrigiert, so lange die neu einzustellende Geschwindigkeit sich zwischen „0“ und „70“ Meilen bewegt.

Würden „0“ Meilen unterschritten oder „70“ Meilen überschritten werden, muß die Karte an einem anderen Tacho angelegt werden.

Eine ausgespielte Speedkarte wird immer sofort durch eine neue Karte vom Stapel ersetzt.

Wenn keine der 3 Speedkarten bei einem der Tachos angelegt werden kann, darf der Spieler alle 3 Speedkarten ablegen und 3 neue Karten aufnehmen.

Mit dem Auto ziehen:



Hat der Spieler seine Speedkarte gespielt, zieht er mit seinem Auto der angezeigten Geschwindigkeit auf seinem eigenen Tacho entsprechend vorwärts. Selbst wenn er seine Speedkarte bei einem anderen

Tacho abgelegt, zählt für seinen Zug mit seinem Auto nur der eigene Tacho, auch wenn er unverändert bleibt.

10 Meilen entsprechen immer einem Spielfeld.

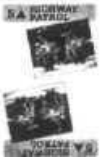
Geschwindigkeit	Anzahl der Spielfelder vorwärts
0-5	0
10-15	1
20-25 -	2
30-35	3
40-45	4
50-55	5
60-65	6
70	7

Straßenfelder:

Jedes Straßenfeld kann nur ein Auto aufnehmen. Besetzte Felder werden übersprungen und nicht mitgezählt.

55 m.p.h. Speedlimit - HIGHWAY PATROL:

Von CHICAGO nach LOS ANGELES:



Wenn bei einem beliebigen Tacho eine +5 oder -5 HIGHWAY PATROL Karte angelegt wird und die Geschwindigkeit nach der Tachokorrektur über 55 Meilen beträgt, wird der betroffene Spieler sofort bestraft, auch wenn er gar nicht an der Reihe ist, da er das Speedlimit überschritten hat und dabei von der HIGHWAY PATROL erwischt wurde.

Sein Auto wird zurückgeschickt auf das letzte freie Feld des zuvor durchfahrenen Staates und sein Tacho auf „0“ gestellt.

Wenn die Tachonadel nach der Korrektur bei 55 m.p.h. oder darunter steht, hat die HIGHWAY PATROL Karte keine Konsequenzen, da der Fahrer nicht gegen das Gesetz verstoßen hat.

Speedkarten aufgebraucht:

Sollte der Kartenstoß aufgebraucht sein, werden alle bisher ausgespielten Karten eingesammelt, neu gemischt und wieder bereitgelegt.

Etappenziel LOS ANGELES:

LOS ANGELES muß nicht mit passender Zahl erreicht werden. Überschüssige Geschwindigkeitspunkte werden sofort für die Rückreise benutzt.

Sobald aber der erste Spieler LOS ANGELES erreicht hat, wird das Spiel unterbrochen. Es tritt nun in eine neue Phase.

Wenn Sie das Spiel das erste Mal spielen, sollte Sie der zweite Teil der Spielregel erst dann interessieren, wenn der erste Spieler in LOS ANGELES angekommen ist.

Teil 2-von LOS ANGELES nach CHICAGO:

Ohne Staatenkarten ziehen:

Ab sofort werden keine Staatenkarten mehr für einen Spielzug benötigt. Ab jetzt spielen alle Spieler nur noch mit den Speedkarten.

Staatenkarten auslegen:



Alle im Spiel befindlichen Staatenkarten werden nun ausgelegt, sowohl die auf der Hand, als auch die restlichen Karten im Stapel, um die Staatenreihen zu komplettieren.

Spielziel: Staatenkarten sammeln!

Alle Spieler müssen nach LOS ANGELES.

Für alle, die LOS ANGELES erreicht haben, ändert sich nun das Spielziel. Jetzt heißt es nicht mehr, der Schnellste zu sein, sondern derjenige zu sein, der die meisten Staatenkarten sammelt.

Ein Spieler darf nach jedem Zug automatisch eine Staatenkarte von dem Staat einsammeln, auf dem sein Auto steht.

Je langsamer man nun reist - also sein Auto zieht - um so öfters kommt man zum Stehen. Allerdings muß man mindestens um ein Feld weiterziehen, sonst gibt's nichts.

Sieger CHICAGO - LOS ANGELES:

Der Sieger der 1. Etappe, der als erstes LOS ANGELES erreicht, darf 2 „CALIFORNIA“ Karten als Belohnung an sich nehmen. Ist er durch überschüssige Geschwindigkeit mit seinem Auto bereits wieder Richtung CHICAGO unterwegs, darf er dafür natürlich eine dritte „CALIFORNIA“ Karte aufnehmen.

Zweierfelder:

Wer mit seinem Wagen exakt auf einem gekennzeichneten Zweierfeld zum Stehen kommt, darf 2 Staatenkarten des entsprechenden Staates einsammeln.

Noch nicht in LOS ANGELES:

Wer noch Richtung LOS ANGELES fährt, darf natürlich noch keine Staatenkarten einsammeln. Erst nach der Wende in LOS ANGELES.

Speedkarten:

Die Möglichkeit, die Speedkarten bei seinem eigenen Tacho oder bei dem Tacho eines beliebigen Mitspielers anzulegen, besteht weiterhin. Natürlich kann man nur mit dem eigenen Auto, dem eigenen Tacho entsprechend, ziehen. Die Regeln hierfür gelten wie bisher.

55 m.p.h. Speedlimit - HIGHWAY PATROL

Von LOS ANGELES nach CHICAGO:

Wer auf dem Rückweg von einer HIGHWAY PATROL (Karte) mit über 55 m.p.h. gestoppt wird, wird im Gegensatz zur Hinreise diesmal nach vorne über die nächste Staatengrenze abgeschoben (erstes freies Feld des nächsten Staates), ohne jedoch dafür eine Staatenkarte einsammeln zu dürfen. Im Gegenteil. Der betroffene Spieler muß seine zuletzt gesammelte Staatenkarte als Strafe wieder zurücklegen. Sie kann wieder von nachfolgenden Autos eingesammelt werden. Das einzig Positive: der Tacho des betroffenen Spielers wird auf „0“ gestellt.

Staat ohne Karten:

Sind in einem Staat alle Karten eingesammelt, haben eventuell nachfolgende Spieler Pech. Sie gehen leer aus.

CHICAGO erreicht:

CHICAGO muß nicht mit genauer Zahl erreicht werden.

Das Spiel geht weiter, bis der letzte Spieler CHICAGO erreicht hat.

Spieler, deren Autos bereits in CHICAGO angekommen sind, können weiterhin in das Spiel eingreifen: Denn sie spielen immer noch mit ihren 3 Speedkarten auf der Hand, die sie ja bei den Tachos der Mitspieler nach Belieben anlegen können, bis auch das letzte Auto in CHICAGO angekommen ist.

Wertung:

Alle Spieler zählen ihre Staatenkarten. Wer die meisten sammeln konnte, hat am meisten gesehen, erlebt und erfahren. Er ist der König der ROUTE 66.

Erläuterungen:

Speed = Geschwindigkeit

m.p.h. = miles per hour (übersetzt: Meilen pro Stunde)

Highway Patrol = Verkehrskontrolle

Fotos:

Hans Isenberg und Wolfgang Riedesser

Zur Geschichte der Route 66 - „The main street of America“



Alles begann in den frühen 20er Jahren mit der Vision von einem unendlich langen Highway, der den Osten Amerikas mit dem Westen verbindet. Und 1926 war es dann soweit. Eine Vernetzung von Landstraßen, Feldwegen, Indianer-Trails und Siedler-Trails waren der Anfang vom Highway 66, einer Straße, die über 2.500 Meilen lang ist, durch 3 Zeitzonen führt und 8 Staaten miteinander verbindet - von Chicago bis Los Angeles. Sie wurde „The main street of America“.

John Steinbeck nannte sie „The mother road“ in seinem Klassiker „Früchte des Zorns“. Für andere war sie die „Straße der Sehnsucht“. An besonders gefährlichen Abschnitten nannten sie die Menschen auch „Bloody Road“ (Blutige Straße). Doch auf jeden Fall wurde sie für viele zur Schicksalsstraße. Man denke nur an die hunderttausenden von Okis, die durch Stürme und Dürre aus ihrem Land (Oklahoma) vertrieben wurden und sich mit ihren wenigen Habseligkeiten auf klapprigen Auto-kisten auf den langen Weg nach California machten, in der Hoffnung auf ein besseres Leben. Oder an die vielen Menschen, die von der Straße lebten, Benzin pumpten, Motels betrieben, in Bars Whiskey ausschankten und in Restaurants bedienten und deren Geschichten heute noch zu erfahren sind, wenn man sie nur hören will. Die „66“ hatte und hat viele Gesichter.

Doch die wirtschaftlichen Gründe, die den Highway entstehen ließen, rückten bald in den Hintergrund, die Route 66 wurde schnell ein reizvolles und viel frequentiertes Reiseziel - ein Mythos. War sie in den 30er Jahren der Weg nach Westen, wurde sie in den 50er und 60er Jahren zum Symbol des „American way of life“. Ganz Amerika begann, auf eigenen 4 Rädern zu reisen. „Get your kicks on Route 66“ sangen Nat King Cole, Chuck Berry/ und viele andere. Es war die Ära der Cadillacs und Cabriolets, Chevrolets und ice creams, Coca Cola und Greyhound Busse, der Jukebox und Motels, der Harley Davidsons und des Rock'n Roll, der Highway Patrols und Milkshaker, der Neon-Reklame, Bluejeans, Diners und Billboards, der unzähligen Tankstellen und der schier endlosen Alleen von Telegrafmasten. Alles das war Amerika pur.

Wenn man heute zurückblickt, kann man sagen, daß die Route 66 der Grundstein war, um Amerika zur mobilsten Nation der Welt zu machen. Doch schon bald reichte die zweispurige Straße den stets wachsenden Bedürfnissen an eine moderne Infrastruktur nicht mehr aus. Stück für Stück haben anonyme Interstate Highways den Verkehr übernommen, Tankstellen, Motels, Restaurants... ja, ganze Ortschaften wurden von einem Moment zum nächsten vom Reisestrom abgeschnitten. Unzählige Geschäfte mußten schließen, ganze Ortschaften wurden zu „Ghosttowns“. Die „66“ wurde fast vollständig aus den Straßenkarten getilgt. Sie hatte ihre Schuldigkeit getan und war zum Sterben verurteilt.

Aber wie so oft in der Geschichte, muß so manches Große und Bewährte erst sterben, bevor wir die Dimension und Bedeutung erkennen und mit Hilfe der zeitlichen Distanz neu schätzen lernen. In den Herzen und Köpfen der drei Generationen Amerikaner, die mit und auf dieser Straße lebten, hat sie jedenfalls nicht aufgehört zu existieren und es ist ein breites, öffentliches Interesse für die alte, historische

Route 66 entstanden. Über 80% der alten Straße ist noch befahrbar und überall haben sich regionale „Route 66“-Vereine organisiert, die mit Veranstaltungen, Rallyes und Öffentlichkeitsarbeit der „66“ wieder neues Leben einhauchen. So manches wird nostalgisch verklärt und wächst heran zu einem neuen Kult, der alte und neue Sehnsüchte weckt und sie auch stillt. Die Zahl derer, die einmal ihre Kicks auf der Main Street Amerikas erleben wollen, werden mehr und mehr.

Nachdem ich mir im Frühjahr/Sommer 1993 zwei Wünsche erfüllen konnte, nämlich ein Spiel über die Route 66 zu machen und mit einem Chevy auf ihr von Chicago nach Los Angeles zu rollen, kann ich jedem, der Amerika wirklich kennenlernen möchte, diesen „Trip“ nur empfehlen. Diese unglaublichen Landschaften, das Widersprüchliche und Gegensätzliche Amerikas, die freundlichen Menschen ohne Standesdünkel, die historisch bedeutenden Hintergründe, das unbeschreibliche Gefühl der Weite und Freiheit, die vielen Relikte neben der Straße und dieses wunderbare, nostalgische Gefühl, das einen bis zum Pazifik begleitet, läßt jeden Reisenden von dieser faszinierenden Straße sehr schnell so liebevoll wie von einem guten, alten Freund sprechen.

In diesem Sinne ... „get your kicks on Route 66“!

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'WR' or similar initials, written in a cursive style.

Wolfgang Riedesser

Spielleautor, Traveller, **Rock'n Roller und Route 66-Fan**