

# GEISTER FAHRER

Manfred Ludwig

Spielanleitung

### Ausstattung:

- 16 Autos in 4 verschiedenen Farben
- 2 „Geisterfahrer“ schwarze Autos
- 1 Würfel
- 1 Spielplan

### Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 4 Autos einer Farbe, die **neben** dem Spielplan (in Griffweite) aufgestellt werden. Die beiden Geisterfahrer (schwarze Autos) bleiben zunächst auch außerhalb des Spielplanes.

### Die Autobahn

Auf dem Spielplan sind zwei voneinander getrennte Fahrbahnen aufgezeichnet. Jede Fahrbahn besteht aus 2 Fahrspuren. Die jeweilige Fahrtrichtung ist durch Pfeile (auf der Mittellinie zwischen den Fahrspuren) angegeben.

Jede Fahrbahn hat 2 Auf- und Abfahrten, die sich auf dem Spielplan gegenüber liegen.

Bei 4 Spielern benutzen je 2 Spieler die beiden Auf- und Abfahrten auf einer Spielplanhälfte.

Bei 3 Spielern benutzen **alle** die beiden Auf- und Abfahrten auf **einer** Spielplanhälfte.

Bei 2 Spielern benutzt je 1 Spieler die beiden Auf- und Abfahrten einer Spielplanhälfte. Es wird vereinbart, wer beginnt.

### Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, mit jedem seiner Autos eine volle Runde „unfallfrei“ auf der „Autobahn“ zu fahren.

### Spielverlauf

Es wird der Reihe nach gewürfelt. Zu Beginn des Spiels bringt jeder Spieler eines seiner Autos auf die Autobahn, indem er es auf **eine** „seiner“ beiden Auffahrten setzt und es von dort, gemäß der gewürfelten Augenzahl in Fahrtrichtung nach vorne bewegt (von Feld zu Feld). Dabei zählt die Auffahrt als Feld mit.

Bei jedem Einsetzen eines neuen Fahrzeuges bleibt es dem Spieler überlassen, welche der beiden Fahrbahnen er dafür benutzen möchte. Ist die Auf- oder Abfahrt durch ein eigenes oder fremdes Fahrzeug blockiert, darf dieses übersprungen werden. Diese Regel gilt nur für das Auf- und Abfahren! Ansonsten ist das Überspringen von eigenen und fremden Autos nicht möglich!

### Achtung:

Für ein Auto, daß sich bereits auf einer Fahrbahn befindet, ist ein Fahrbahnwechsel **nicht mehr** möglich. Es kann nur innerhalb der Fahrbahn die **Spur** gewechselt werden.

Im weiteren Spielverlauf hat ein Spieler, wenn er an der Reihe ist, drei verschiedene Möglichkeiten um **eines** seiner Autos zu bewegen:

Er kann entweder —

würfeln und ein neues Auto ins Spiel bringen,

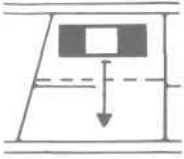
oder—

würfeln und eines seiner Autos, daß sich bereits auf der Fahrbahn befindet nach vorne bewegen.

oder—

Auf das Würfeln verzichten und stattdessen mit einem seiner Autos auf der Fahrbahn die **Spur** wechseln.


Spurwechsel immer nur auf das benachbarte Feld.



Es darf immer nur ein Auto auf einem Feld stehen. „Überspringen“ von eigenen und fremden Autos ist **nicht** möglich. Würde ein Zug auf einem bereits besetzten Feld enden oder über ein besetztes Feld hinaus gehen, stoppt das Auto auf dem Feld vor dem „Hindernis“. Die dadurch nicht ausgenutzten Punkte verfallen.

Hat ein Auto eine volle Runde auf der Fahrbahn hinter sich gebracht, verläßt es die Fahrbahn über die Ausfahrt (genaue Augenzahl ist nicht nötig). Wichtig ist nur, daß es sich auf derselben Spur wie die Ausfahrt befindet. Autos, die die Fahrbahn verlassen haben, werden auf dem Spielplan rechts oder links neben der unteren Ausfahrt abgestellt.

### Der Geisterfahrer

Würfelt ein Spieler das Geisterfahrersymbol „“, entfällt für ihn das Bewegen „seines“ Autos und er **muß** stattdessen mit dem Geisterfahrer ziehen. Ist noch kein Geisterfahrer im Spiel, wird dieser auf ein beliebiges freies Feld einer Fahrbahn entgegen der Fahrtrichtung gesetzt. (Ausnahme: Auf- und Abfahrten und deren angrenzenden Felder dürfen zu Beginn **nicht** besetzt werden).

Sind beide Geisterfahrer im Spiel, **muß** der Spieler einen der Geisterfahrer 5 Felder weit entgegen der Fahrtrichtung ziehen.

Trifft der Geisterfahrer dabei auf ein eigenes oder gegnerisches Auto, wird dieses von der Fahrbahn genommen und auf den „Schrottplatz“ in der Mitte des Spielplanes gestellt. Dieses Auto ist „aus dem Spiel“ und darf **nicht** wieder eingesetzt werden. Der Zug des Geisterfahrers endet dann auf dem Feld des „Zusammenstoßes“.

Geisterfahrer verlassen die Autobahn **grundsätzlich nicht**.

Jeder Spieler hat, wenn er an der Reihe ist, die Möglichkeit, mit dem Geisterfahrer die Spur zu wechseln, ohne das er das Geisterfahrersymbol gewürfelt hat. Dazu muß er allerdings auf den Zug mit seinen Autos verzichten.

Hat ein Spieler keine Autos mehr im Spiel und auch keine vor dem Spielfeldrand zum Einsetzen, würfelt er, wenn er an der Reihe ist, **für den Geisterfahrer**. Der Geisterfahrer wird gemäß der gewürfelten Augenzahl entgegen der Fahrtrichtung gezogen. Natürlich kann auch hier der Spieler auf seinen Wurf verzichten und mit dem Geisterfahrer einen Spurwechsel vornehmen.

Achtung: Würfelt dieser Spieler das Geisterfahrersymbol, darf er mit dem Fahrzeug einen **Fahrbahnwechsel** vornehmen.

### Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn keiner der Spieler mehr ein Auto auf der Autobahn und auch kein Auto zum Einsetzen hat. Gewinner ist, wer die meisten seiner Autos vor dem Schrottplatz gerettet und neben der unteren Ausfahrt in Sicherheit gebracht hat.

Haben 2 oder mehr Spieler die gleiche Anzahl an Autos „in Sicherheit“ gebracht, gewinnt der, dem dies als erster gelungen ist.

