



# Autorennen wie noch nie



Für beliebig viele Mitspieler

Das ist wirklich ein Autorennen wie noch nie, eine spannende Unterhaltung für jung und alt. Hier kann man Gas geben, was das Zeug hält, oder langsam um die Bahn schleichen, und doch bleibt es bis zuletzt offen, wer Sieger wird.

Man kann mit kleinen Einsätzen spielen und auch die Strafen entsprechend festsetzen, je nach dem vorhandenen Barvermögen. Bei mehr als drei Teilnehmern empfiehlt es sich, mehrere Preise auszusetzen. Es wird immer mit drei Würfeln gespielt.

## Wie bekommt man ein Auto, und wie bringt man es an den Start?

Angenommen, es spielen drei Personen. Zuerst wird festgestellt, wer anfängt. Der höchste Wurf entscheidet. Man braucht nun, um ein Auto zu bekommen und an den Start zu bringen, 2 Sechsen. Bei der ersten Sechs sucht man sich ein Auto aus und stellt es auf den Startplatz, bei der zweiten Sechs wird das Auto an den Start gerückt

**Beispiel:** A fängt an. Er würfelt drei, vier, fünf. Das bedeutet gar nichts, und B ist dran zum Würfeln, er würfelt sechs, vier, zwei. Er hat eine Sechs gewürfelt, darf sich ein Auto aussuchen und auf den Startplatz stellen. Nun würfelt C sechs, sechs, eins. Er hat zwei Sechsen gewürfelt, darf sich nun als zweiter ein Auto aussuchen und gleich an den Start rücken. Jetzt ist wieder A dran usw. Kommt C an die Reihe, kann er mit dem Rennen beginnen

## Wie wird beim Rennen gezählt?

Beim Rennen selbst gibt es eine andere Zählart. Es zählen nur die „Einsen“ und „Fünfen“. Die „Eins“ zählt 100 km, die „Fünf“ zählt 50 km. Man darf aber nur so lange würfeln, wie man „Einsen“ oder „Fünfen“ erzielt.

Hier ein Beispiels A würfelt:



Die „Eins“ und die „Fünf“ stellt er beiseite, mit der „Drei“ würfelt er noch einmal. Würde jetzt eine „Eins“ oder „Fünf“ kommen, werden die Kilometer zusammengezählt und A nimmt nun wieder alle drei Würfel hoch und würfelt weiter. Eben so lange, wie „Einsen“ und „Fünfen“ kommen. Das Auto wird erst gerückt, wenn der Fahrer mit würfeln fertig ist.

Noch ein Beispiel: B würfelt:



Also wieder die 1 und die 5 beiseitestellen und mit der 6 noch einmal würfeln. Würfelt B jetzt eine 2 (oder 3, 4, 6), dann ist der Nächste dran. B hat 1=100 km und 5 = 50 km gewürfelt; das sind zusammen 150 km. Er rückt sein Auto diese Strecke auf der Bahn vor.

Also nicht vergessen, es wird nur so lange weitergewürfelt, wie man „Einsen“ und „Fünfen“ würfelt.



## Wenn man in einem einzigen Wurf drei gleiche Zahlen würfelt, so zählen die Würfel wie folgt:

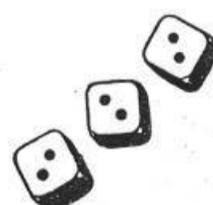
Dieser Wurf zählt 500



dieser 400



dieser 300



Hier können es aber auch 3 Dreien, 3 Vieren oder 3 Sechsen sein.

Diese Würfe zählen aber nur, wenn sie je mit einem einzigen Wurf erzielt sind. In jedem dieser Fälle kann man alle drei Würfel noch einmal hochnehmen und weiterwürfeln.

Damit nun aber die Bäume nicht in den Himmel wachsen, ist dafür gesorgt, daß zu schnell fahrende Fahrer abgebremst werden können. Die Hindernisse sind nicht zu umgehen und dadurch bleibt es spannend bis zum Schluß. Blick geradeaus, und nur an den Sieg denken, dann wird es schon klappen!

### **Folgende Hindernisse sind zu beachten und vorsichtig anzusteuern:**

- Nr. 1 Hier sitzt ein Mädels auf der Tribüne und winkt dem mutigen Rennfahrer zu. Das sollte eigentlich ein richtiger Fahrer nicht beachten. Tut er es doch und hält gar auf dem roten Strich (Nr. 1), so muß er **zurück zum Start** und noch mal anfangen. Ein zweites Mal wird er sich gewiß nicht umsehen.
- Nr. 2 Hier steht ein Parkverbotsschild; jeder Autofahrer muß es kennen und beachten, auch wenn er gern den Badenden zusehen möchte. Parkt er doch, soll er den Aufenthalt ruhig **länger ausdehnen. Er wird beim Würfeln zweimal übergangen.**
- Nr. 3 Wer hier hält, um zu telefonieren, muß natürlich dafür bezahlen: **5 Pf. in die Kasse.**
- Nr. 4 Ja, das ist nun mal Pech, so schön im Rennen zu liegen und dann am Telefon verlangt zu werden. Es muß aber schon was Wichtiges sein. **Zurück zum Telefon.**
- Nr. 5 Das kommt vom unvorsichtigen Fahren. Eine Panne. Das Ersatzteillager wird den Schaden schon beheben. Das dauert aber einige Zeit. Das Auto muß hier warten, **bis der nächste es eingeholt oder Überholt hat.** Wird der letzte hier von einer Panne betroffen, braucht er nur einmal auszusetzen.
- Nr. 6 Ja, den genauen Weg muß man schon kennen! Sonst muß man sich danach erkundigen. Das hält auf und ein Trinkgeld muß man der guten Alten auch geben. **Einmal aussetzen und 5 Pf. in die Kasse.**
- Nr. 7 Frisch getankt ist halb gewonnen. Wer hier tankt, braust los, daß die Bäume nur so vorbeifliegen. **Er rückt Vor zum nächsten vor ihm** liegenden Wagen. Liegt kein Wagen vor ihm, so bleibt er auf der Tankstelle stehen, bis er wieder am Wurf ist. überholt ihn aber bis dahin ein Wagen, so rückt er mit diesem vor.
- Nr. 8 Verlockend liegt sie da, die Försterei. Dort gibt es nämlich sehr guten Bohnenkaffee, frische Kuhmilch und dazu von der Frau Oberförster selbstgebackenen Kuchen. Auch wer hier anhält, soll in Ruhe genießen. Er muß **zweimal aussetzen.**
- Nr. 9 Wild überfahren! Beim Wildwechsel muß vorsichtig gefahren werden. Sollte das jemand nicht tun und Wild überfahren, muß er **zurück zur Försterei** und dort das Wild abliefern. **5 Pf. Strafe** muß er auch noch bezahlen.
- Nr. 10** Auf dieser Brücke darf nicht gehalten werden; das zeigt das Halteverbotsschild. Wer es nicht beachtet, muß **zurück zum nächsten hinter ihm** liegenden Fahrer. Er kann sich ja von ihm die Bedeutung dieses Schildes erklären lassen. Liegt kein Wagen mehr hinter ihm, so bleibt ihm die Strafe erlassen.
- Nr. 11** Einem Angler zuzuschauen, ist manchmal interessant; denn es soll vorkommen, daß doch mal ein Fisch anbeißt. Oder will sich der Rennfahrer etwa eine Ente greifen? Wir wissen es nicht, aber eins wissen wir, er muß **zweimal aussetzen.**
- Nr. 12** So kurz vor dem Ziel sollte man nicht mehr nach rechts oder links schauen. Wer eitel ist und sich zu früh feiern läßt, bekommt die höchste Strafe aufgebremst, er muß **zum letzten Auto zurück** und das kann unter Umständen sehr peinlich sein.