

Entenrallye - KSR
<p>graue Felder = nur hier sind Sonderaktionen möglich Je Feld dürfen mehrere Enten stehen - Zurück darf man nicht fahren, nur aus TÜV oder ASU.</p>
<p>Ablauf eines Zuges: 1.) Würfeln und Fahren: Die Ente muss mind. 1 Feld bewegt werden außer beim Warten im Treffpunkt.</p>
<p>2.) Steht die Ente nun auf einem grauen Feld, sind Sonderaktionen möglich: Je nach Würfelzahl kann man Folgendes tun: Wurf 1 = Ein Autoteil klauen, aber verdeckt und nur noch nicht eingebaute. Wurf 2 = Ein Autoteil tauschen, verdeckt bei Mitspieler gegen Abgabe eines eigenen Teiles. Wurf 4,5,6 = Ein Autoteil verdeckt kaufen, d.h. 3 Würfelpunkte ausgeben. Wurf 2 bis 6 = Ente reparieren.= Reparatur-Punkte sammeln. immer = Autoteile einbauen.</p>
<p>3.) Zeit vorstellen: Wurde eine 6 gewürfelt, wird jetzt der Zeitabschnitt-Zeiger 1 Feld weiter vor gesetzt. Je Spieler wird 1 Zeitabschnitt verwendet (z.B. spielen 4 Spieler auf 1 - 4). Danach: Monatswechsel: Ebenso erfolgt Zeitvorstellung, wenn eine Ente ein Treffen, TÜV oder ASU erreicht. Also kann es bei einer "6" und Ankunft zu 2x Vorstellen des Zeitabschnitt-Zeigers kommen.</p>
<p>6 wichtige Punkte im Spiel sollte man rechtzeitig erreichen: die 4 Ententreffen, TÜV + ASU.</p> <p>Autoteil einbauen: - Ein eingebautes Autoteil verbleibt an der passenden Stelle des Autos bis zum nächsten <u>rechtzeitig</u> erreichten Ententreffen. Danach wird es ausgebaut. - Die besten Teile bringen 5 Punkte und 3 Mängel, die schlechtesten 2 Punkte und 5 Mängel.</p> <p>Reparieren: - Als Standard hat eine Ente 4x3 Mängel, also 12. Durch Überbauen ändert sich diese Anzahl. - Um TÜV oder ASU zu überstehen, muss man mind. soviele Reparatur-Punkte wie Mängel haben. Sammel-Limit für Reparatur-Punkte: 20 - Eine Ente, die bei der ASU oder ASU-Werkstatt war, darf keine Reparatur-Punkte mehr sammeln.</p> <p>Ententreffen: - Alle zu <u>früh oder rechtzeitig</u> (im Monat des Treffens) zu einem Treffen angekommenen Enten werden gewertet = man zählt die Punkte der eingebauten Teile. 1 Zusatzpunkt, wenn Teil = Hintergrundfarbe. Überzählige Würfelpunkte verfallen. Alle Teile werden abgebaut und in den Vorrat nach einem Treffen eingemischt; nur 2 der verdeckten Teile darf jeder behalten. - <u>Zu spät</u> angekommenen Enten fahren ohne Halt weiter und behalten alle Teile. Es erfolgt aber keine Zeitvorstellung.</p> <p>Warten und Würfeln: - Wer vor Beginn eines Termins (auch TÜV/ASU) im Treffpunkt ist, wartet bis zu Beginn seines Zuges der Monat des Termins erreicht ist. Dann darf weitergefahren werden. - Wartende würfeln auch, um ggf. nach einer "6" den Zeitabschnitt-Zeiger zu versetzen.</p> <p>TÜV und ASU: - Beim Ankommen verfallen überzählige Würfelpunkte. Eine Ente mit genügend Reparatur-Punkten bekommt auf der Reparatur-Punkt-Tabelle ihren Stand um die Mängel-Punkte reduziert. In der nächsten Runde fährt sie weiter. - Ist allerdings der Monat für TÜV oder ASU abgelaufen, werden alle Enten, die nicht da waren, in die entsprechende Werkstatt gesetzt. - Bei mehr Mängeln als Reparatur-Punkte-Konto wird eine Ente auf ein Minus-Feld (Differenz) gesetzt.</p> <p>Spiel-Ende: ..sobald der Zeitzeiger von Dez. auf Jan. wechselt bzw. alle Enten schon im letzten Treffpunkt sind.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>

Entenrallye - KSR
<p>graue Felder = nur hier sind Sonderaktionen möglich Je Feld dürfen mehrere Enten stehen - Zurück darf man nicht fahren, nur aus TÜV oder ASU.</p>
<p>Ablauf eines Zuges: 1.) Würfeln und Fahren: Die Ente muss mind. 1 Feld bewegt werden außer beim Warten im Treffpunkt.</p>
<p>2.) Steht die Ente nun auf einem grauen Feld, sind Sonderaktionen möglich: Je nach Würfelzahl kann man Folgendes tun: Wurf 1 = Ein Autoteil klauen, aber verdeckt und nur noch nicht eingebaute. Wurf 2 = Ein Autoteil tauschen, verdeckt bei Mitspieler gegen Abgabe eines eigenen Teiles. Wurf 4,5,6 = Ein Autoteil verdeckt kaufen, d.h. 3 Würfelpunkte ausgeben. Wurf 2 bis 6 = Ente reparieren.= Reparatur-Punkte sammeln. immer = Autoteile einbauen.</p>
<p>3.) Zeit vorstellen: Wurde eine 6 gewürfelt, wird jetzt der Zeitabschnitt-Zeiger 1 Feld weiter vor gesetzt. Je Spieler wird 1 Zeitabschnitt verwendet (z.B. spielen 4 Spieler auf 1 - 4). Danach: Monatswechsel: Ebenso erfolgt Zeitvorstellung, wenn eine Ente ein Treffen, TÜV oder ASU erreicht. Also kann es bei einer "6" und Ankunft zu 2x Vorstellen des Zeitabschnitt-Zeigers kommen.</p>
<p>6 wichtige Punkte im Spiel sollte man rechtzeitig erreichen: die 4 Ententreffen, TÜV + ASU.</p> <p>Autoteil einbauen: - Ein eingebautes Autoteil verbleibt an der passenden Stelle des Autos bis zum nächsten <u>rechtzeitig</u> erreichten Ententreffen. Danach wird es ausgebaut. - Die besten Teile bringen 5 Punkte und 3 Mängel, die schlechtesten 2 Punkte und 5 Mängel.</p> <p>Reparieren: - Als Standard hat eine Ente 4x3 Mängel, also 12. Durch Überbauen ändert sich diese Anzahl. - Um TÜV oder ASU zu überstehen, muss man mind. soviele Reparatur-Punkte wie Mängel haben. Sammel-Limit für Reparatur-Punkte: 20 - Eine Ente, die bei der ASU oder ASU-Werkstatt war, darf keine Reparatur-Punkte mehr sammeln.</p> <p>Ententreffen: - Alle zu <u>früh oder rechtzeitig</u> (im Monat des Treffens) zu einem Treffen angekommenen Enten werden gewertet = man zählt die Punkte der eingebauten Teile. 1 Zusatzpunkt, wenn Teil = Hintergrundfarbe. Überzählige Würfelpunkte verfallen. Alle Teile werden abgebaut und in den Vorrat nach einem Treffen eingemischt; nur 2 der verdeckten Teile darf jeder behalten. - <u>Zu spät</u> angekommenen Enten fahren ohne Halt weiter und behalten alle Teile. Es erfolgt aber keine Zeitvorstellung.</p> <p>Warten und Würfeln: - Wer vor Beginn eines Termins (auch TÜV/ASU) im Treffpunkt ist, wartet bis zu Beginn seines Zuges der Monat des Termins erreicht ist. Dann darf weitergefahren werden. - Wartende würfeln auch, um ggf. nach einer "6" den Zeitabschnitt-Zeiger zu versetzen.</p> <p>TÜV und ASU: - Beim Ankommen verfallen überzählige Würfelpunkte. Eine Ente mit genügend Reparatur-Punkten bekommt auf der Reparatur-Punkt-Tabelle ihren Stand um die Mängel-Punkte reduziert. In der nächsten Runde fährt sie weiter. - Ist allerdings der Monat für TÜV oder ASU abgelaufen, werden alle Enten, die nicht da waren, in die entsprechende Werkstatt gesetzt. - Bei mehr Mängeln als Reparatur-Punkte-Konto wird eine Ente auf ein Minus-Feld (Differenz) gesetzt.</p> <p>Spiel-Ende: ..sobald der Zeitzeiger von Dez. auf Jan. wechselt bzw. alle Enten schon im letzten Treffpunkt sind.</p>
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>