

Stich Rallye

Spieler: 3–5 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 25 Minuten



amigo-spiele.de/02150

Ein Spiel von H.J. Kook
mit Illustrationen von Shans.Zhu,
Aline Kirmann und Barbara Spelger

Spielidee

An die Karten, fertig, los! Spielt eure Karten clever in den Stich. Gewinnt und bewegt euer Auto. Oder überlasst den Stich einem Mitspieler und zieht euren Motor auf. Nutzt den aufgezogenen Motor im richtigen Moment, um alle zu überholen. Durchfahrt zweimal den Rundkurs und gewinnt die Rallye, indem ihr vor allen anderen die Ziellinie überquert.

Inhalt

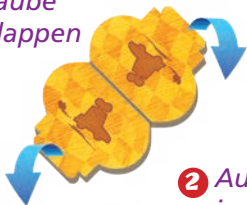
- 1** 45 Rallye-Karten (jeweils mit den Werten 1–15 in Rot, Grün und Blau)
- 2** 5 Rallye-Autos (in den Spielerfarben Weiß, Rot, Gelb, Lila und Blau)
- 3** 5 Motor-Tableaus (in den Spielerfarben Weiß, Rot, Gelb, Lila und Blau)
- 4** 1 doppelseitiger Spielplan (Vulkan oder Strand)
- 5** 1 Startspieler-Fahne



Vor dem ersten Spiel

Baut alle Autos und Motor-Tableaus (im Folgenden Motor genannt) wie abgebildet zusammen:

1 Aufziehschraube zusammenklappen



2 Aufziehschraube in die kleine Farbscheibe stecken

3 Beides auf den Zahlenkreis stellen



1 Seitenteile nach unten klappen



3 Aufziehschlüssel oben einstecken

2 Front- und Heckteil nach unten klappen



Spielvorbereitung

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte. Entscheidet euch für Vulkan oder Strand und dreht den Plan auf die entsprechende Seite. Die Strecke Vulkan hat mehr Felder, auf denen es bergab geht, und empfiehlt sich für die erste Partie.
 2. Wählt eine Spielerfarbe und nehmt euch den passenden Motor. Setzt ihn so zusammen, dass der äußere Ring die gelbe Seite zeigt und der Pfeil auf 0 steht.
 3. Nehmt das Auto in eurer Spielerfarbe und stellt es auf das Startfeld des Spielplans.
 4. Bei drei oder vier Spielern sortiert ihr einige Karten aus. Ihr spielt mit den folgenden Werten in allen drei Farben:
 - 3 Spieler: Kartenwerte 2–10
 - 4 Spieler: Kartenwerte 2–13
 - 5 Spieler: Kartenwerte 1–15 (alle Karten)
- Legt die aussortierten Karten sowie nicht benötigte Autos und Motoren zurück in die Schachtel.
5. Der wildeste Fahrer unter euch nimmt sich die Startspieler-Fahne.

Emmet
(Blau)

Michael
(Gelb)

Ray
(Weiß)

Nyota
(Rot)



Startaufbau für 4 Spieler

Spielablauf

Ihr spielt drei Stichrunden mit unterschiedlich vielen Karten:

- **Runde 1:** 5 Karten pro Spieler
- **Runde 2:** 7 Karten pro Spieler
- **Runde 3:** 9 Karten pro Spieler

In der ersten Runde spielt ihr fünf Stiche, in der zweiten sieben und in der dritten neun.

Mischt alle Karten und gebt jedem für die erste Runde verdeckt fünf Karten auf die Hand. Legt die übrigen Karten beiseite. Ihr braucht sie erst wieder in der nächsten Runde.

Reihum spielt jeder von euch offen eine Karte aus. Diese Karten sind der **Stich**. Der Gewinner bewegt sein Auto, während alle anderen ihren Motor aufziehen.

Nachdem ihr alle Stiche gespielt habt, endet die Runde. Abschließend bewegt ihr alle noch einmal euer Auto entsprechend des aktuellen Wertes eures Motors.

So spielt ihr einen Stich:

1. Karte ausspielen

Hast du die Fahne, spielst du eine deiner Handkarten offen aus. Reihum im Uhrzeigersinn spielt jeder von euch eine Karte der **gleichen Farbe** aus, d. h. ihr müsst **bedienen**. Hast du keine Karte in der zuerst gespielten Farbe, darfst du eine beliebige Karte ausspielen.

Beachte, dass du auch dann die zuerst ausgespielte Farbe bedienen musst, wenn ein Mitspieler eine andere Farbe in den Stich gespielt hat.

2. Wer gewinnt den Stich?

Nachdem jeder von euch eine Karte in den Stich gespielt hat, bestimmt ihr den Gewinner:

- Enthält der Stich nur eine Farbe, gewinnt die Karte mit dem **höchsten Wert**.
- Liegen zwei Farben im Stich, gewinnt die Karte mit dem **höchsten Wert in der als zweites gespielten Farbe**.
- Liegen drei Farben im Stich, gewinnt die Karte mit dem **höchsten Wert in der als drittes gespielten Farbe**.



*Emmet spielt eine **grüne 11**. Michael hat kein Grün und will den Stich mit seiner **roten 5** gewinnen. Nyota hat jedoch auch kein Grün und spielt eine **blaue 7**. Ray muss weiterhin Grün bedienen und spielt eine **grüne 3**. Nyota hat den höchsten Wert in der dritten Farbe gespielt und gewinnt.*

3. Motor aufziehen

Hast du den Stich **nicht gewonnen**, ziehst du deinen Motor auf. Drehe den Pfeil im Uhrzeigersinn auf den nächsten Wert.

So funktioniert der Motor:

Zu Beginn jeder Runde hat dein Motor den Wert **0**. Gewinnst du einen Stich **nicht**, ziehst du deinen Motor auf, indem du den Pfeil im Uhrzeigersinn auf den nächsten Wert drehst. Nutzt du deinen Motor, bewegst du dein Auto und stellst den Motor zurück auf **0**.



4. Auto bewegen

Hast du den Stich **gewonnen**, rückst du dein Auto um so viele Felder vor, wie der **Wert der niedrigsten Karte** im Stich ist. Die Farbe dieser Karte spielt dabei keine Rolle.

Turbo-Beschleunigung

Du darfst deinen Motor nutzen – aber nur, wenn du den Stich gewonnen hast. Damit bewegst du dein Auto **zusätzlich** um so viele Felder weiter, wie der Wert des Motors ist. Wenn du deinen Motor nutzt, dann musst du ihn immer **komplett** nutzen, so dass er anschließend auf **0** steht.

Auf dem Rundkurs bewegst du dein Auto immer vorwärts im Uhrzeigersinn.

Bei deiner Bewegung **überspringst** du **Autos deiner Mitspieler** und zählst diese Felder **nicht** mit.



Dein Auto bewegt sich nur rückwärts, wenn es auf einer Steigung bergauf stehen bleibt. Rollt dein Auto bergab oder zurück, stehen möglicherweise ein oder mehrere Autos auf den Feldern nach der Abfahrt bzw. vor dem Anstieg. Überspringe diese Felder, indem du weiter vorwärts bzw. zurück rollst.

Gewinnst du einen Stich und nutzt zusätzlich deinen Motor, endet deine Bewegung erst, nachdem du dein Auto um den **Gesamtwert** bewegt hast. Nachdem dein Auto bergab oder zurück gerollt ist, darfst du **nicht** nachträglich deinen Motor nutzen.



Nyota darf ihr rotes Auto mit Turbo um 3 Felder plus 1 ihres Motors bewegen. Sie rückt 4 Felder vor und überspringt dabei Michaels gelbes Auto.

Abfahrt

Auf den blauen Feldern geht es bergab. Endet die Bewegung deines Autos auf einem blauen Feld, rollt es weiter. Bewege dein Auto vorwärts auf das nächste freie Feld **nach** der Abfahrt.



Michael hat den Stich gewonnen und der niedrigste Wert im Stich war die rote 2. Er bewegt sein gelbes Auto um 2 Felder vor und erreicht die Abfahrt. Er rollt bergab und überspringt Nyotas rotes Auto, das direkt hinter der Abfahrt steht.



Anstieg

Auf den roten Feldern geht es bergauf. Endet die Bewegung deines Autos auf einem roten Feld, rollt es zurück. Bewege dein Auto rückwärts auf das nächste freie Feld **vor** dem Anstieg.



Legt nach dem Stich eure ausgespielten Karten beiseite. Hast du den Stich gewonnen, nimm dir die Startspieler-Fahne und eröffne den nächsten Stich.



Ende der Runde

Die Runde endet, nachdem ihr den letzten Stich gespielt habt, der Gewinner sein Auto bewegt hat und die anderen ihren Motor aufgezogen haben.

Jetzt nutzt ihr alle euren Motor und bewegt eure Autos. Dabei beginnt ihr mit dem letztplatzierten Auto, dann dem davor usw.

Am Ende der ersten Runde kann es vorkommen, dass einige von euch noch auf dem Startfeld stehen. Von diesen beginnt, wer im Uhrzeigersinn am nächsten zum Startspieler sitzt, dann der zweitnächste usw.

Es gelten die gleichen Bewegungsregeln, wie zuvor beschrieben.

Nachdem ihr alle euren Motor genutzt habt und euer Auto bewegt habt, nimmt sich der Führende die Startspieler-Fahne. Die Autos bleiben auf ihrer aktuellen Position stehen und ihr startet in die nächste Runde. Gebt jedem sieben Karten für die zweite Runde bzw. neun Karten für die dritte Runde.

Ende des Spiels



Nachdem du den Rundkurs durchfahren hast und dein Auto das erste Mal über die Ziellinie bewegst, drehst du den Zahlenkreis deines Motors von der gelben auf die rote Seite. Dabei bleibt der Wert deines Motors unverändert. So können alle sehen, dass du dich im zweiten und finalen Abschnitt der Rallye befindest.

Bewegst du dein Auto **zum zweiten Mal** über die Ziellinie, endet das Spiel **sofort** und du hast gewonnen. Lass dich von deinen Mitspielern als Gewinner feiern.

Da das Spiel sofort endet, kann es während dem Ende einer Stichrunde entschieden werden. Auch wenn nur einige von euch euren Motor nutzen konnten, gewinnt, wer zuerst die Ziellinie zum zweiten Mal überquert.

Hat auch nach drei Stichrunden keiner von euch zum zweiten Mal die Ziellinie überquert, gewinnt das führende Auto.



Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir das Wort „Spieler“ als übergeordneten Begriff. Selbstverständlich sind damit Spielende aller Geschlechter am Tisch gemeint.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de