

Dritter Wurf (Abb. 5)

Nehmen wir an, dass Anna nach ihrem ersten Wurf Option A und nach ihrem zweiten Wurf auch Option A gewählt hat. Sie hat Autos in den Abschnitten 2, 5 und 9 ins Spiel gebracht. Anna hat jetzt zwei Möglichkeiten für ihren dritten Wurf:

- A** Sie entscheidet, nicht mit einem dritten Wurf weiterzumachen, und stoppt. Sie ersetzt ihre drei blauen Autos durch drei ihrer blauen Marker.



ODER

- B** Sie entscheidet weiter zu würfeln und die Würfel zeigen:



Ihr Zug endet, da sie weder ein neues Auto ins Spiel bringen (sie ist in ihrem Zug bereits in drei Rennen gefahren) noch eines ihrer Autos in den Abschnitten 2, 5 oder 9 bewegen kann. Sie entfernt ihre drei Autos vom Spielplan und die nächste Person ist am Zug.

Ihr müsst immer darüber nachdenken, ob es vielleicht besser ist, freiwillig zu stoppen, bevor ihr alles, was ihr in eurem Zug erreicht habt, verliert.

EINEN ABSCHNITT GEWINNEN

Wenn euer Auto das letzte Feld (das mit den Wertungsboxen) eines Abschnitts erreicht, könnt ihr weiter würfeln oder freiwillig stoppen. Ihr solltet jedoch im Kopf behalten, dass ihr dieses Auto nicht weiterbewegen könnt - selbst wenn ihr die Nummer des Abschnitts auf den Würfeln erzielt (dies erhöht euer Risiko, zum Stoppen gezwungen zu sein und folglich den Abschnitt wieder zu verlieren). Daher ist es wahrscheinlich eine sehr gute Idee, freiwillig zu stoppen. In diesem Fall ersetzt ihr euer Auto direkt durch einen Marker und platziert ihn auf der Wertungsbox mit der höheren Zahl. Sind ein oder mehrere andere Personen auf Feldern in diesem Abschnitt angekommen, die einen * zeigen, so erhält die Person, die am weitesten vorne liegt, die Punkte für den zweiten Platz (und platziert einen Marker auf der niedrigeren Wertungsbox). Wenn niemand ein Feld mit * erreicht hat, gibt es keine Punkte für den zweiten Platz. Alle anderen Marker in diesem Abschnitt werden entfernt und an ihre Besitzer zurückgegeben, und ein STOP-Marker wird auf dem Abschnitt platziert. Für den Rest des Spiels kann niemand mehr Autos in diesem Abschnitt platzieren, die Person, die den Abschnitt gewonnen hat, eingeschlossen.

ENDE DES SPIELS

Wenn in 8 der 11 Abschnitte Punkte erzielt wurden (es sind nun 8 Stoppschild-Marker auf dem Spielplan), endet das Spiel und die Person mit dem insgesamt höchsten Punktwert gewinnt. Im Falle eines Gleichstands gewinnt die Person, die von den gleichauf liegenden Personen in Spielreihenfolge als letztes dran war.

VARIANTEN

#1 - Eine gemächlichere Fahrt

Spielt für ein längeres Spiel weiter, bis alle 11 Abschnitte beendet sind (zehn STOP-Marker werden platziert), anstelle von 8.

#2 - Ein schnellerer Gang (Abb. 6)

Ihr müsst eure Autos so früh wie möglich ins Spiel bringen. In dieser Variante ist es nicht möglich, dies absichtlich zu vermeiden. Zu Beginn eures Zuges müsst ihr die Würfel so zu Paaren kombinieren, dass ihr zwei Autos ins Spiel bringen oder vorwärtsbewegen könnt, sofern möglich. Nach diesem Zug müsst ihr das dritte Auto so schnell wie möglich ins Spiel bringen (und/oder vorwärtsbewegen).

Ein schnellerer Gang (Abb. 6)

Claudia würfelt



Abschnitt 6 wurde bereits gewonnen. Claudia muss diese Kombinationen wählen:



Da sie mit den Kombinationen



nur ein Auto ins Spiel bringen könnte. Als nächstes wirft Claudia die Würfel noch mal:



Sie darf die die beiden Autos in den Abschnitten 2 und 9 nicht bewegen, sondern muss das dritte Auto ins Spiel bringen: entweder in Abschnitt 4 oder in Abschnitt 7



Sid Sackson (1920-2002) wird von vielen als der größte US-stämmige Spieldesigner angesehen. Sackson designte 1974 **The Great Races** (Gamut of Games) und 1980 **Can't Stop** (Parker Brothers). Eagle-Gryphon Games hat **The Great Races** und **Can't Stop** in **The Mother Road, Route 66** integriert. Dessen Veröffentlichung 2022 feiert den 102. Jahrestag der Geburt Sid Sacksons.



9+
ALTER



2-4
SPIELER



30-40
MINUTEN

Spielmaterial

- Eine Neoprenmatte (Spielplan)
- Vier Würfel
- Zehn Stoppschild-Marker
- Zwölf Autos (3 in jeder Spielerfarbe)
- Vierundvierzig Marker (11 in jeder Spielerfarbe)

DIE IDEE DES SPIELS

Ihr versucht die meisten Punkte zu erzielen, indem ihr die Rennen zwischen den verschiedenen Abschnitten von Route 66, der Mother Road, die von Chicago bis Santa Monica führt, auf dem ersten oder zweiten Platz beendet. Um dies zu tun, werft ihr vier Würfel und bildet zwei Paare daraus, welche die Abschnitte bestimmen, auf denen ihr während eures aktuellen Zuges an Rennen teilnehmen könnt. Im Laufe eures Zuges dürft ihr eure Würfel so oft werfen, wie ihr möchtet - vorausgesetzt, dass ihr mindestens eins eurer Autos ins Spiel bringen oder bewegen könnt. Seid ihr, nachdem ihr eure Würfel geworfen habt, nicht in der Lage, mindestens eins eurer Autos ins Spiel zu bringen oder zu bewegen, endet euer Zug und ihr verliert alles, was ihr in dieser Runde bereits erreicht habt. Ihr hättet rechtzeitig aufhören sollen...habt ihr aber nicht. Alle wollen entlang der Route 66 immer nur noch ein weiteres Rennen fahren...und dann vielleicht noch ein weiteres.....

ABSCHNITTE UND ZIEL DES SPIELS

Der Spielplan zeigt entlang der Route 66 elf Abschnitte, die von 2 bis 12 nummeriert sind. Abschnitt #2 wird zum Beispiel durch den Meilenmarker 2 ausgewiesen und verläuft von Chicago nach Springfield (Abb. 1). Dieser Abschnitt besteht aus 3 Straßenfeldern, 2 horizontalen Straßenfeldern und einem dritten vertikalen Wertungs-Straßenfeld, welches in eine 6er und eine 3er Wertungsbox unterteilt ist. Jeder Abschnitt besteht aus einer variierenden Anzahl an Straßenfeldern. Je weniger Felder ein Abschnitt hat, desto schwieriger ist es, die Zahl des Abschnittes zu würfeln, und umgekehrt. Das Ziel ist es, das eigene Auto auf das letzte Wertungs-Straßenfeld, welches die Wertungszahlen zeigt, zu bewegen. Ihr versucht in so vielen Abschnitten wie möglich die meisten Punkte zu erzielen, bevor insgesamt 8 Abschnitte abgeschlossen werden, was das Spiel beendet. Die Person, die nach dem Abschluss des achten Abschnitts den insgesamt höchsten Punktestand hat, GEWINNT.

AUFBAU

Rollt den Spielplan in der Mitte des Tisches aus. Jede Person wählt ein Automodell (dessen Farbe nun die Farbe dieser Person ist) und nimmt die 3 Autos sowie die 11 Marker dieser Farbe. Die jüngste Person (oder eine andere Person, die zufällig gewählt wird) nimmt zuerst die 4 Würfel.

Abb. 1



Deutsche Übersetzung von Felina Haun

Spiel designer: Sid Sackson · Route 66 Design/Thema/Layout: Rick Soued und das Eagle-Gryphon Games-Team

Kunst- und Grafikgestaltung: Carlos Valdivia und Alex Colby · ©FRED Distribution, Inc., 2022. Alle Rechte vorbehalten. Made in China.

SO WIRD GESPIELT

Die beginnende Person führt ihren ersten Zug durch, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. In deinem Zug wirfst du alle 4 Würfel auf einmal. Du musst dann zwei Paare aus den Würfeln mit den gewürfelten Zahlen bilden. Die Summe jedes der Paare bestimmt den Abschnitt (oder die Abschnitte), in dem du in diesem Zug ein Rennen fahren musst. Man kann in jedem Zug in maximal drei verschiedenen Abschnitten ein Rennen fahren.

Erster Wurf (Abb. 2)

Anna fängt an. Sie wirft:



Die folgenden Optionen sind möglich:



Anna platziert ihr blaues Auto auf dem ersten Feld in Abschnitt #5 (von Lebanon nach Tulsa) und ein anderes Auto auf dem ersten Feld in Abschnitt #9 (von Winslow bis Seligman).

ODER

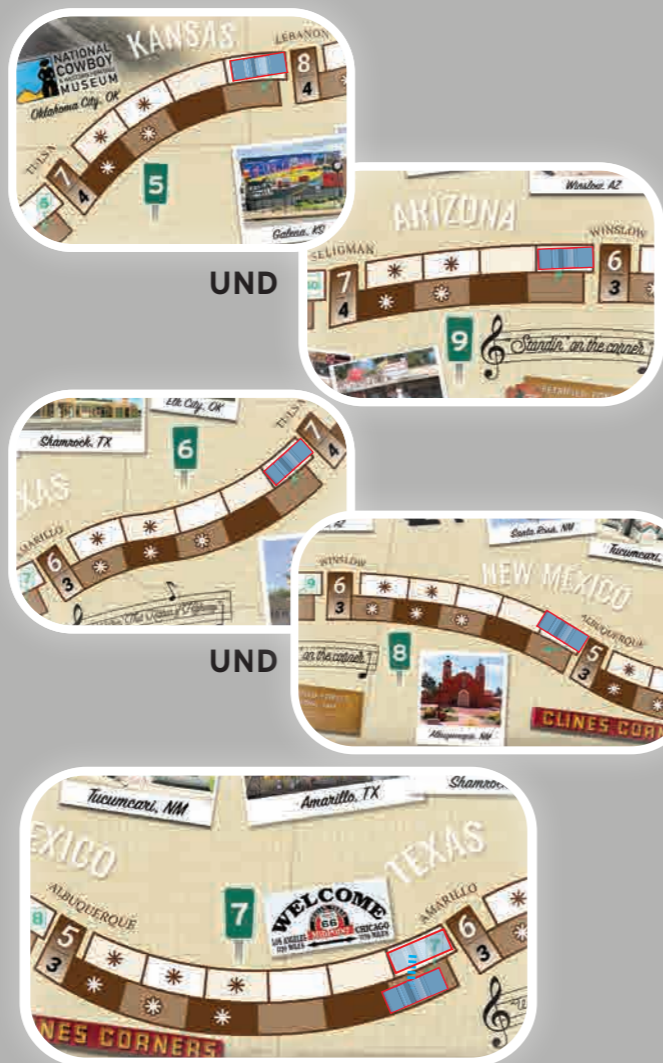


Anna platziert ein Auto auf dem ersten Feld in Abschnitt #6 (von Tulsa nach Amarillo) und ein anderes Auto auf dem ersten Feld in Abschnitt #8 (von Albuquerque nach Winslow).

ODER



Anna platziert ein Auto auf dem ersten Feld in Abschnitt #7 (von Amarillo nach Albuquerque) und bewegt es dann, mit der zweiten gewürfelten 7, weiter auf das zweite Feld.



Zweiter Wurf (Abb. 3)

Anna wirft das zweite Mal in ihrem Zug:



Sie hat jetzt mehrere Optionen:



Angenommen Anna hat nach ihrem ersten Wurf Option A oder B gewählt, so könnte sie jetzt ihr drittes Auto ins Spiel bringen (die maximale Anzahl an Autos, die sie in einem Zug ins Spiel bringen darf), entweder auf dem ersten Feld in Abschnitt #2 oder in Abschnitt #11. In diesem Fall wird das andere Würfelpaar ignoriert. Wenn sie nach ihrem ersten Wurf Option C gewählt hat, könnte sie Autos sowohl in Abschnitt #2 als auch Abschnitt #11 ins Spiel bringen.

ODER



Wenn sie nach ihrem ersten Wurf Option B gewählt hat, bringt Anna ihr drittes Auto auf dem ersten Feld in Abschnitt #7 ins Spiel und bewegt das Auto in Abschnitt #6 ein Feld weiter.



Die Züge gehen weiter, bis du entweder freiwillig stoppst oder dazu gezwungen bist zu stoppen, weil du kein Auto mehr ins Spiel bringen oder bewegen kannst.

Denkt dran, ihr seid in jedem Zug darauf beschränkt, mit maximal 3 Autos in maximal 3 Abschnitten Rennen zu fahren. Wenn ihr freiwillig stoppt, ersetzt ihr jedes eurer Autos auf dem Spielplan durch einen Marker eurer Farbe, was euren Fortschritt markiert und bis zu eurem nächsten Zug festhält. Ihr könnt nie mehr als einen Marker auf einem Abschnitt haben.

Wenn ihr gezwungen seid zu stoppen, weil ihr nach dem Würfelwurf kein Auto ins Spiel bringen oder bewegen konntet, verliert ihr alles, was ihr in diesem Zug erreicht hattet, und müsst eure Autos, ohne weitere Konsequenzen, entfernen. In diesem Fall platziert ihr weder neue Marker auf dem Spielplan noch bewegt ihr irgendwelche eurer zuvor platzierten Marker.

Um es weiter zu veranschaulichen:

Wenn du zwei Würfelpaare bildest, die es dir erlauben, zwei Autos ins Spiel zu bringen (oder zu bewegen), kannst du dies tun (oben in Abb. 2 kann Anna mit Option A oder B eines der beiden Sets an neuen Autos in diesem Zug ins Spiel bringen).

Du kannst jedoch die zwei Würfelpaare bewusst so bilden, dass du nur ein Auto in deinem Zug ins Spiel bringen oder bewegen kannst (Abb. 2, Option C).

Wenn du mindestens ein Auto ins Spiel gebracht oder bewegt hast, kannst du entscheiden zu stoppen und deinen Fortschritt zu behalten ODER du riskierst deinen Fortschritt und spielst weiter, indem du alle 4 Würfel erneut wirfst und wieder zwei Würfelpaare bildest. Nachdem erneut gewürfelt wurde, musst du ein oder zwei Autos ins Spiel bringen oder bewegen (bis zu einem Maximum von 3 Autos in 3 Abschnitten pro Zug).

Wenn ihr zu Beginn eures Zuges ein Auto in einem Abschnitt ins

Spiel bringt, in dem ihr bereits einen Marker liegen habt, so platziert ihr das Auto auf dem nächsten Feld, von dem vom Marker belegten Feld ausgehend, entlang der Straße. Wenn ihr später in diesem Zug freiwillig stoppt, bewegt ihr den zuvor platzierten Marker entlang der Straße zu dem neuen Feld, auf welches das Auto vorgerückt ist, und ersetzt das Auto durch den Marker.

Anmerkung: Wenn ihr auf dem Spielplan auf gegnerische Marker trifft, während ihr ein Auto ins Spiel bringt oder weiterbewegt, springt ihr einfach ein Feld vor den/die Marker der anderen Person(en) (s. Abb. 4).

Abb. 4

