

ALLTAGSWAHN

AUTOBAHN

REGELN



ALLTAGSWAHN AUTOBAHN

Ein Spiel von Henning Poehl,
illustriert von Stephan Baumgarten

für 2 bis 4 Autofahrer (mit einem zweiten Spielset kombiniert, für bis zu 6 Fahrer)

Spielinhalt (64 Spielkarten)

- 8 x Verkehrsschilder (je 2 x Tempolimit 80, 100, 120 und Tempolimitaufhebung)
- 2 x Baustelle
- 12 x Aktionskarten (4 x Blitzer, 4 x Blinker, 2 x Lichthupe, 2 x Notfall)
- 11 x Lkw (mit Geschwindigkeiten 80 und 90 km/h)
- 7 x Transporter (mit Geschwindigkeiten 100 bis 160 km/h in 10er Schritten)
- 14 x Auto (mit Geschwindigkeiten 90 bis 220 km/h in 10er Schritten)
- 6 Sonderkarten (je 2 x Schwertransporter, Mann mit Hut, Sonntagsfahrer)
- 4 Startkarten (1. und 2. Fahrbahn, Tempolimit 100 und LKW 80 km/h)

Worum geht es?

Du bist auf der Autobahn unterwegs und möchtest möglichst schnell voran kommen. Doch es ist brechend voll und die LKWs liefern sich mal wieder ein „Elefantenrennen“. Als die Autobahn eine zusätzliche Spur bekommt, kannst du endlich an ihnen vorbeiziehen. Freie Bahn! Du überholst ein Fahrzeug nach dem anderen, da wirst du geblitzt ... Überhole mehr Fahrzeuge als deine Mitspieler und gewinne den Alltagswahn Autobahn!

Die Autobahn:

In diesem Spiel besteht die Autobahn sehr vereinfacht aus einem Streifen von maximal 5 Karten, die bis zu 4 Fahrbahnen und einen Seitenstreifen mit Verkehrsschild darstellen. Alle Fahrzeuge befinden sich auf den Fahrbahnen. Befinden sich mehrere Fahrzeuge auf derselben Fahrbahn, stapelst du sie, so dass sie eine Kolonne bilden.

Spielvorbereitung

Suche die vier Startkarten (erkennbar am Symbol „Start“) heraus und lege sie in die Mitte des Tisches (siehe Abbildung). Lege folgende 3 Karten von links nach rechts aus: 2. Fahrbahn, 1. Fahrbahn & Tempolimit 100. Das Verkehrsschild befindet sich immer „rechts“ auf dem Seitenstreifen (egal aus welcher Perspektive du die Fahrbahn siehst). Lege den Lkw mit 80 km/h auf die 1. (rechte) Fahrbahn. Mische die übrigen Karten und teile an jeden Autofahrer (= Spieler) 5 aus. Die verbleibenden Karten legst du als Tankstelle (= Nachziehstapel) quer rechts neben das Verkehrsschild. Daneben benötigt ihr noch ein wenig Platz für einen Ablagestapel, auf dem ihr während des Spiels gespielte Aktionskarten ablegt.

Setup mit Startkarten

2. Fahrbahn

1. Fahrbahn

Seitenstreifen



Nachziehstapel (Tanken)

Auf der Seite, auf der das Schild liegt, ist im Spiel immer rechts.

Der Kartenaufbau:

1. Alle Karten zeigen auf der Rückseite eine leere Fahrbahn, die als eigener Kartentyp gespielt werden kann.
2. Auf der Vorderseite zeigen die Karten ein Fahrzeug, ein Schild, eine Baustelle oder eine Aktion.
3. Manche Kartenseiten (sowohl Vorder- als auch Rückseiten) zeigen eine oder zwei Schnecken.
4. Es gibt folgende Kartentypen:

a. Leere Straße



b. Baustelle



c. Fahrzeugkarten



d. Schildkarten



e. Aktionskarten



Wie wird gespielt?

Ihr spielt im Uhrzeigersinn reihum. Während deines Zuges musst du „Gas geben“ (= Karten spielen) und kannst eventuell tanken (= Karten nachziehen). Ihr dürft Aktionskarten auch außerhalb des eigenen Zuges spielen (du erkennst sie am Symbol).



Gas geben:

Durch „Gas geben“ veränderst du gewöhnlich die Situation, die du auf der Autobahn siehst. Du musst in deinem Zug Gas geben und mindestens eine Handkarte ausspielen. Wenn du keine Karten auf der Hand hast, beendest du sofort deinen Zug, indem du tankst. Du darfst beliebig viele Karten ausspielen, die keine Schnecke zeigen (es zählt nur die Seite, die nach dem Ausspielen offen ausliegt).

Zusätzlich darfst du bis zu 2 Karten mit 1 Schnecke oder 1 Karte mit 2 Schnecken spielen, d.h. du darfst maximal zweimal das Symbol „Schnecke“ auslegen, während du Gas gibst.

Während du Gas gibst, kannst du Karten zu folgendem Zweck spielen:



a) Autobahn ausbauen, Baustellen einrichten

b) Verkehr (Fahrzeuge & Schilder)

c) Überholen

d) Tanken

Du darfst jede Karte wahlweise mit ihrer speziellen Funktion auf der Vorderseite oder als „leere Fahrbahn“ mit der Rückseite nach oben ausspielen.

a) Autobahn ausbauen, Baustellen einrichten

Du kannst die Autobahn mit neuen Fahrbahnen ausbauen. Durch das Einrichten von Baustellen verengst du die Autobahn und kannst eventuell Siegpunkte erhalten.

Du baust die Autobahn aus, indem du links neben einer Fahrbahn eine weitere leere Fahrbahn auslegst (entweder auf den leeren Bereich des Tisches oder auf eine ausliegende Baustelle). Die Autobahn kann auf maximal 4 Fahrbahnen ausgebaut werden.

Du richtest Baustellen ein, indem du eine Baustellenkarte auf die äußerste, linke Fahrbahn ohne Baustelle legst. Du kannst Baustellenkarten auf leere Fahrbahnen oder auf Fahrzeuge legen. Eine Fahrbahn muss jedoch mindestens bestehen bleiben. Legst du die Baustelle auf ein Fahrzeug oder eine Kolonne (siehe Abschnitt „Verkehr“), dann bekommst du das Fahrzeug oder die Kolonne als Siegpunkte, die du vor dir auslegst. Eine Baustelle bleibt solange bestehen, bis du sie durch eine leere Fahrbahn abdeckst.

b) Verkehr (Fahrzeuge & Schilder)

Du bildest den Verkehr durch die auf der Autobahn befindlichen Fahrzeuge. Alle Fahrzeuge zeigen ein Tachosymbol. Die Zahl unter dem Symbol zeigt an, wie schnell das Auto fährt.



Für das Ausspielen von Fahrzeugen gelten grundsätzlich folgende Regeln:

- I. Du darfst Fahrzeuge nur auf leere Fahrbahnen oder auf ein anderes Fahrzeug legen.
- II. Du belegst die Fahrbahnen immer von rechts nach links mit Fahrzeugen, beginnend mit der 1. Fahrbahn.
- III. Du darfst ein Fahrzeug nicht auf eine Fahrbahn legen, wenn die Fahrbahn rechts daneben leer ist.
- IV. Ein Fahrzeug, das du auf eine Fahrbahn links neben einem anderen Fahrzeug auslegst, muss schneller fahren, als das rechts fahrende Fahrzeug (Ausnahme „Der Mann mit Hut“).
- V. Du darfst ein Fahrzeug nur auf ein anderes Fahrzeug in derselben Fahrbahn legen, wenn es langsamer fährt als das Fahrzeug, auf das du es legst. Dabei musst du aber weiterhin die allgemeine Regel IV beachten, dass das neue Fahrzeug schneller fahren muss, als ein weiter rechts fahrendes Fahrzeug. Fahrzeuge, die übereinander auf einer Fahrbahn liegen, bilden eine „Kolonne“ (sie fahren also „hintereinander“).

Es gibt 6 Fahrzeugtypen:

Lkws, Transporter, Schwertransporter, Autos, „Männer mit Hut“ und „Sonntagsfahrer.“

Lkws und Transporter

LKWs fahren 80 bis 90 km/h. Transporter fahren 100 bis 160 km/h.



Der Schwertransporter

fährt 60 km/h. Du spielst den Schwertransporter quer aus, so dass er zwei Fahrbahnen bedeckt. Du kannst ihn nur auf die beiden äußeren rechten Fahrbahnen legen.

Autos

fahren 90 bis 220 km/h.



Der Mann mit Hut

Er fährt mit seinem Auto auf der Autobahn immer genauso schnell, wie das Fahrzeug rechts neben ihm. Befindet sich kein Fahrzeug rechts neben dem Mann mit Hut, weil du ihn auf die äußerste rechte Fahrbahn gespielt hast, fährt er 80 km/h.



Der Sonntagsfahrer

Er fährt immer so schnell, wie das aktuelle Tempolimit anzeigt. Gibt es kein Tempolimit, fährt er 120 km/h.

Achtung: Wenn sich das Tempolimit ändert, kann es dazu kommen, dass ein Sonntagsfahrer ausnahmsweise langsamer fährt, als das Fahrzeug rechts neben ihm.

Verkehrsschilder

Du darfst ein Verkehrsschild nur auf ein anderes Schild auf dem Seitenstreifen legen. Das oberste Verkehrsschild gibt das jeweilige Tempolimit vor, das auf der aktuellen Strecke herrscht. Dieses Tempolimit muss beim Ausspielen von Fahrzeugkarten nicht beachtet werden, ist aber für das Ausspielen von Blitzerkarten von Bedeutung (siehe unten: Der Blitzler).



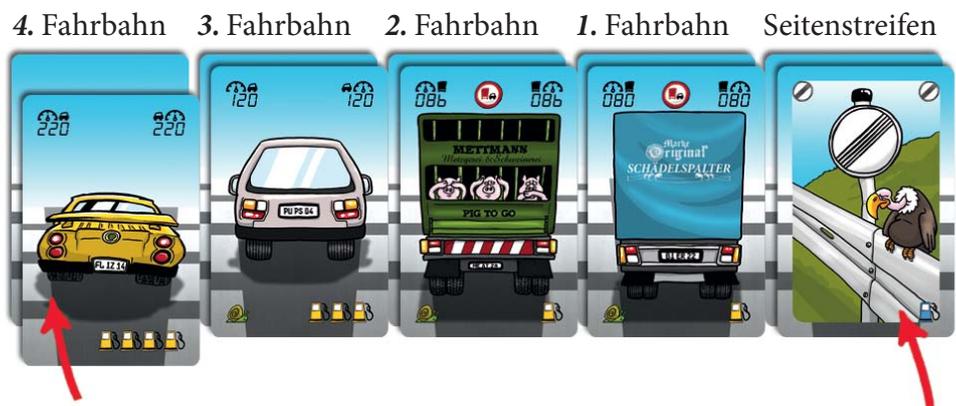
c) Überholen (Beispiele 1 bis 3)

Durch das Überholen erhältst du Siegpunkte. Du darfst zum Überholen nur Autos verwenden. Alle Fahrzeuge, die du nicht zum Überholen benutzen darfst, sind mit einem Überholverbotssymbol gekennzeichnet (Ausnahme Schwertransporter).

Zum Überholen musst du 2 Karten spielen. Zunächst legst du ein schnelleres Auto auf die leere Fahrbahn links neben das Fahrzeug (bzw. die Fahrzeuge und Kolonnen), das du überholen möchtest. Anschließend deckst du das gerade ausgespielte Auto mit einer leeren Fahrbahn ab. Das Auto zieht an den anderen Fahrzeugen vorbei, so dass an dessen Stelle wieder eine leere Fahrbahn zu sehen ist. In seltenen Fällen kannst du auch nur mit einer Karte überholen, indem du den Überholvorgang eines anderen Spielers beendest, indem du eine leere Fahrbahn auf dessen am weitesten links fahrenden Autos legst. Sobald du einen kompletten Überholvorgang beendest, bekommst du die Fahrzeuge, die rechts vom überholenden Auto liegen und langsamer als dieses fahren. Du musst dabei die Fahrzeuge von links nach rechts einsammeln. Erst wenn eine Fahrbahn wieder leer ist, wechselst du zur nächsten Fahrbahn, um dort Fahrzeuge einzusammeln.

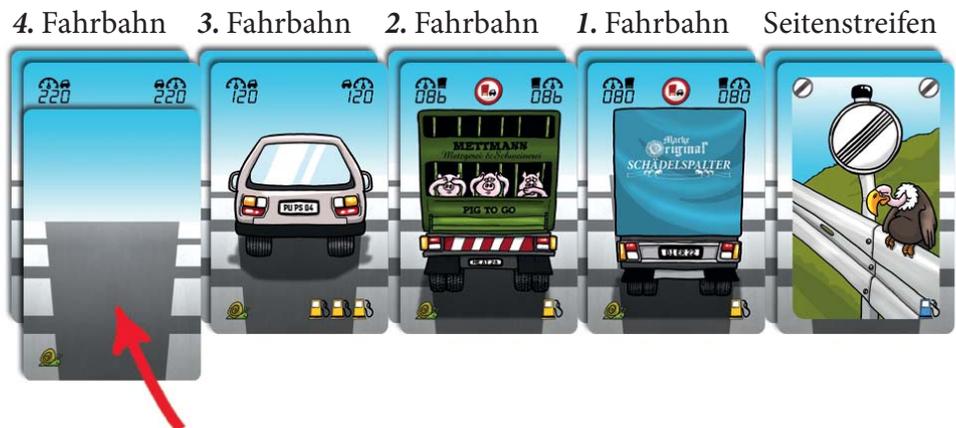
Beispiel 1

Du setzt mit einem Auto 220 km/h zum Überholen an. Du kannst nicht geblitzt werden, da es kein Tempolimit gibt.



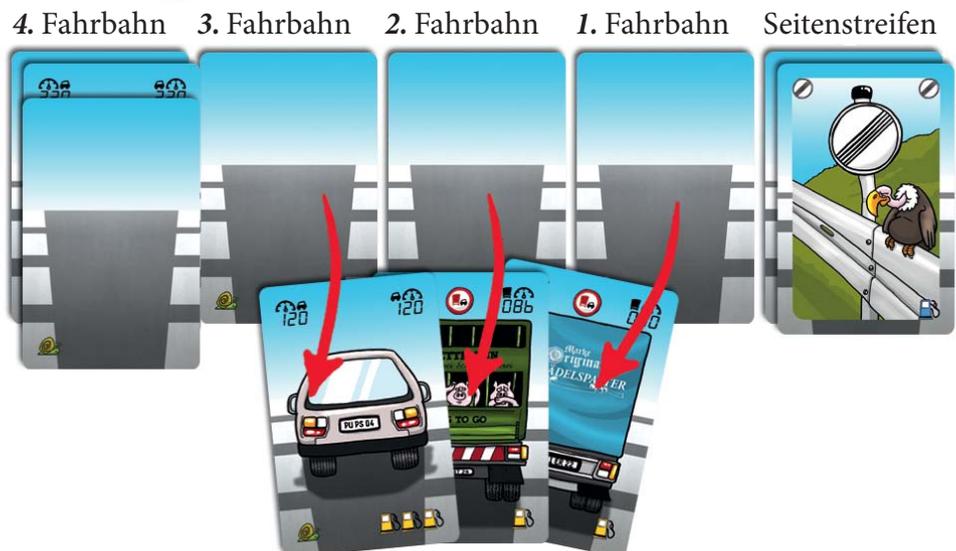
Beispiel 2

Du beendest das Überholen, indem du das zuvor gespielte Auto mit einer leeren Straße (Kartenrückseite einer beliebigen Karte) abdeckst.



Beispiel 3

Du bekommst die Fahrzeuge, die du überholt hast.



Überholen von Konvois (Beispiele 4 bis 7)

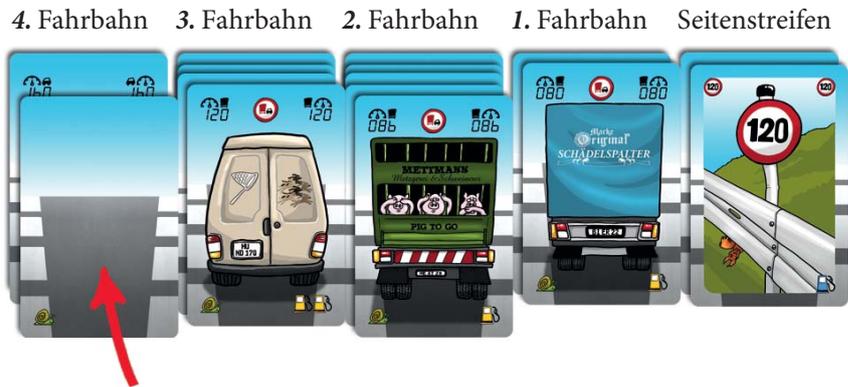
Liegt auf einer Fahrbahn eine Kolonne, so nimmst du von diesem Stapel von oben nach unten nacheinander alle Fahrzeuge, bis die Fahrbahn leer ist oder du auf ein Fahrzeug stößt, das schneller fährt als das überholende Auto. Sobald du ein schnelleres Fahrzeug aufdeckst, lässt du es auf der Fahrbahn liegen und beendest das Einsammeln von Fahrzeugen. Sind alle überholten Fahrzeuge langsamer, machst du solange weiter, bis alle Fahrbahnen leer sind.

Überholst du den Schwertransporter, wenn dieser Teil einer oder zweier Kolonnen ist, prüfst du anschließend unterhalb des Schwertransporters erst die Fahrzeuge auf der weiter links befindlichen Fahrbahn.

Du legst alle eingesammelten Fahrzeuge als Siegpunkte vor dir ab.

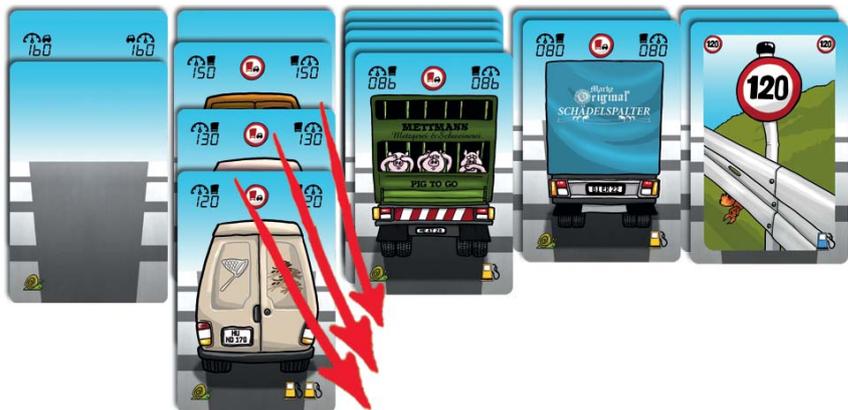
Beispiel 4

Du hast mit einem Auto 160 km/h überholt und den Überholvorgang beendet.



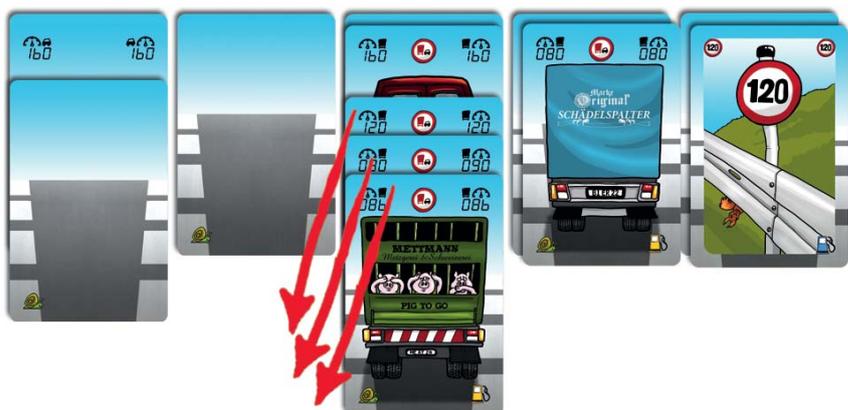
Beispiel 5

Du bekommst alle Fahrzeuge der 3. Fahrbahn, da sie alle langsamer fahren.



Beispiel 6

Du bekommst von der 2. Fahrbahn nur die obersten drei Fahrzeuge, da du nicht schneller fährst als der Transporter mit 160 km/h



Beispiel 7

Dein Überholvorgang wurde durch den Transporter beendet, da er auch 160 km/h fährt.



d) Tanken – Karten nachziehen (Beispiel 8 und 9)

Dank verschiedener Zapfsäulen auf den Karten darfst du in deinem Zug zu verschiedenen Zeitpunkten tanken und Karten nachziehen. Die Anzahl der Zapfsäulen auf den Karten zeigt dir an, wie viele Karten du beim Tanken ziehen darfst. Die Farbe der Zapfsäulen zeigt dir an, wann du tanken darfst.



Symbol blaue Zapfsäule

– nur auf Verkehrsschildern. Spielst du ein Verkehrsschild aus, darfst du sofort tanken und setzt dann deinen Zug fort.



Symbol rote Zapfsäule

– nur auf Aktionen. Du darfst diese Karte während des Gasgebens zum Tanken ausspielen, anstatt die Aktion zu nutzen. Du legst die Karte danach auf den Ablagestapel und setzt dann deinen Zug fort.



Symbol gelbe Zapfsäule

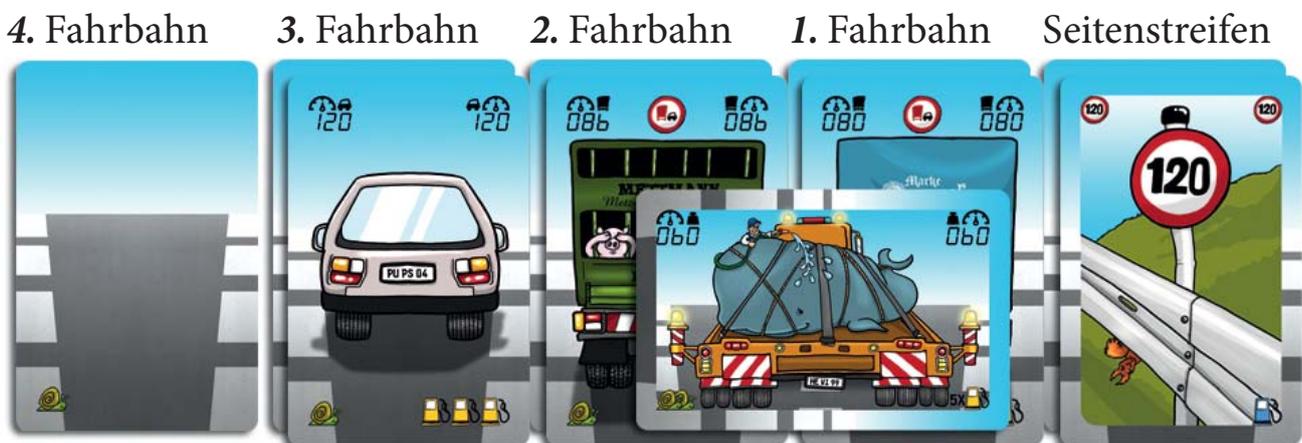
– nur auf Fahrzeugen. Nachdem du Gas gegeben hast, darfst du für alle Fahrzeuge tanken, die offen auf der Autobahn ausliegen (egal von wem und wann sie gespielt wurden). Achtung: Du darfst nach dem „gelben“ Tanken keine Karten mehr ausspielen. Nach dem „gelben“ Tanken gibt der Autofahrer links neben dir Gas.

Beispiel 8 - Tanken am Ende deines Zuges



Du darfst bis zu 4 Karten tanken, da 4 gelbe Zapfsäulen zu oberst auf den Fahrbahnen ausliegen. (Zwei auf der 3. Fahrbahn und jeweils eine auf der 2. und 1. Fahrbahn) **Handlimit beachten!**

Beispiel 9 - Tanken am Ende deines Zuges



Du darfst bis zu 8 Karten tanken, da 8 gelbe Zapfsäulen zu oberst auf den Fahrbahnen ausliegen. (Drei auf der 3. Fahrbahn und 5 von der Sonderkarte Schwertransporter) **Handlimit beachten!**

Voller Tank

Dein Handlimit beträgt 10 Karten. Wenn du 10 Karten auf der Hand hast, ist der Tank voll und du darfst beim Tanken keine weiteren Karten ziehen. Wenn die Tankstelle leer ist, kannst du nicht mehr tanken (Du darfst ab jetzt auch keine Aktionskarten mehr nur zum Tanken ausspielen).

Die Aktionskarten

Du darfst Aktionskarten jederzeit spielen. Entweder im Zug eines anderen Spielers, um diesen zu stören, oder während du selber Gas gibst, um die Aktionen anderer Autofahrer gegen dich abzuwehren. Statt die Aktion zu nutzen, kannst du eine Aktionskarte in deinem Zug auch nur zum Tanken ausspielen.

Es gibt 4 verschiedene Aktionen:

Blitzer, Notarzt, Blinker und Lichthupe.



Der Blitzer

Du darfst den Blitzer jederzeit spielen. Mit dem Blitzer holst du das schnellste Fahrzeug von der Autobahn, wenn es schneller fährt, als das aktuelle Tempolimit erlaubt. Du bekommst das geblitzte Fahrzeug und legst es als Siegpunkte vor dir ab. Mit einem Blitzer kannst du den Überholvorgang eines Autofahrers abbrechen.



Der Notarzt

Du darfst den Notarzt direkt nach einem Blitzer spielen. Du ignorierst den Blitzer, da es sich um den Einsatz eines Notarztes handelt. Oder ganz einfach: **Tatütata nixda Blitzer!**



Der Blinker

Du darfst den Blinker spielen, direkt bevor ein anderer Autofahrer Gas gibt, d.h. bevor dieser seine erste Karte spielt. Der betroffene Autofahrer setzt aus und du darfst an dessen Stelle Gas geben (nach deinem Zug gibt dann dein linker Nachbar Gas). Werden mehrere Blinker unmittelbar nacheinander gespielt, darf der Autofahrer Gas geben, der den ersten Blinker gespielt hat. Ein Blinker darf von dir nicht gespielt werden, während du selber gerade „gelb“ tankst (aber unmittelbar danach).



Die Lichthupe

Du darfst die Lichthupe spielen, unmittelbar nachdem ein Blinker gespielt wurde. Du darfst nun anstelle des Autofahrers, der den Blinker gespielt hat, Gas geben. Werden mehrere Lichthupen unmittelbar nacheinander gespielt, dann darf der Autofahrer Gas geben, der die erste Lichthupe gespielt hat. Natürlich darf nach einer Lichthupe unmittelbar wieder ein weiterer Blinker gespielt werden, gefolgt von einer Lichthupe usw.

Du legst Aktionskarten auf den Ablagestapel, nachdem du sie gespielt hast.

Spielende

Sobald einer von euch die letzte Karte von der Tankstelle zieht, beginnt die letzte Runde. Nun darf jeder noch einmal Gas geben. Das Spiel endet sofort, sobald derjenige von euch, der die letzte Karte von der Tankstelle gezogen hat, noch einmal Gas gegeben hat.

Achtung: Du kannst die letzte Runde durch „Blinker“ und „Lichthupe“ verkürzen oder verlängern. Das Spiel ist außerdem auch sofort zu Ende, wenn im Spielverlauf keiner von euch eine Karte spielen und auch nicht mehr tanken kann. Nach dem Spielende wertet ihr.

Wertung

Alle gelben Zapfsäulen, die du während des Spiels gesammelt und vor dir ausgelegt hast, zählen je einen Siegpunkt.

Alle Zapfsäulen (Farbe egal), die du am Ende noch auf der Hand hast, werden von deinen Siegpunkten abgezogen.

Der Autofahrer, der die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel!



Viel Spaß und gute Fahrt!

„Was für den kreativen Künstler die weiße Leinwand, ist für den eiligen Autofahrer die freie linke Spur. Hier kann er sich entfalten und auf die Tube drücken.“

Salvador DalliDalli

„Der Tank, der Tank, ist er erst leer, fährt die Karre nimmermehr.

Herbei sehn ich mir und erhoff eine Stätte mit Treibstoff.

Dort wär es auch von Nutzen, gäb es einen Schlauch mit Stutzen.

An einer Säule voller Pracht gäb ich dem Wagen wieder Macht.

Und ist es günstig, das Benzin, komm ich hier gerne wieder hin“

Immanuel Tank