

SPIELREGELN

# 1000 MEILEN

DER RENN-SPIEL-KLASSIKER



2,3,4 oder 6 Spieler

**INHALT**

110 Karten (Strecken-, Sicherheits-, Abhilfe- und Hinderniskarten),  
4 Übersichtskarten, Kartenhalter und diese Spielregel.

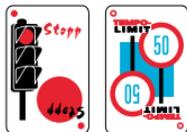
## SPIELIDEE

- Ziel des Spiels ist es, wie der Name schon sagt, als Erster 1.000 Meilen oder mehr zurückzulegen! Klingt einfach, wenn man einen schnellen Sportwagen hat, oder? Aber in „1.000 Meilen“ wirst du dich mit Hindernissen auseinandersetzen müssen, die dich aufhalten oder sogar stoppen können. Und deine Freunde werden nichts lieber tun, als dein Pech auszunutzen und an dir vorbei sausen, um selbst die 1.000 Meilen zu schaffen. Mit „1.000 Meilen“ wird jeder Tag zum Renntag!

## WIE MAN GEWINNT – DIE GRUNDLAGEN

- Ihr könnt entweder jeder für sich spielen oder in 2er-Teams. Ziel ist immer, als Erster 1.000 Meilen (oder mehr) zu schaffen. Um voranzukommen, spielst du Streckenkarten aus. Deine Mitspieler spielen Hinderniskarten gegen dich, du konterst mit Abhilfekarten und setzt deine Fahrt fort. Du kannst dich außerdem mit Sicherheitskarten dauerhaft schützen. Hab' immer eine Auge auf die Punkte der anderen. Das Team bzw. der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

HINDERNIS



ABHILFE



SICHERHEIT



## DEINE ERSTE PARTIE? HIER ERSTMAL EIN KURZER ÜBERBLICK ÜBER DIE KARTEN



**Grüne Abhilfekarten** sind wichtig:

- 1 • Du kannst grundsätzlich erst dann Streckenkarten ausspielen, wenn du bereits eine „Fahren“-Karte ausgespielt hast. (Ausnahme: Karte „Rettungswagen“, siehe S. 5 und 10.)
- 2 • Wenn du auf ein Hindernis stößt, musst du zuerst eine passende Abhilfekarte ausspielen, bevor du weitere Streckenkarten ausspielen kannst.

*HINWEIS: Neben der „Fahren“-Karte gibt es noch vier andere Abhilfekarten. Wenn du eine Abhilfekarte ausspielst, um ein Hindernis zu beseitigen, musst du danach nicht noch zusätzlich eine neue „Fahren“-Karte ausspielen, um wieder Streckenkarten ausspielen zu können.*



**Rote Hinderniskarten** spielst du gegen deine Mitspieler, um sie daran zu hindern, Streckenkarten auszuspielen. Wenn jemand eine Hinderniskarte gegen dich gespielt hat, musst du sie in deinem Zug mit einer passenden Abhilfekarte beseitigen. Du kannst eine gegen dich gespielte Hinderniskarte auch mit einem „Überschungs-Coup“ direkt beim Ausspielen kontern (s. S. 11f.).

*HINWEIS: Es gibt fünf verschiedene Hinderniskarten.*



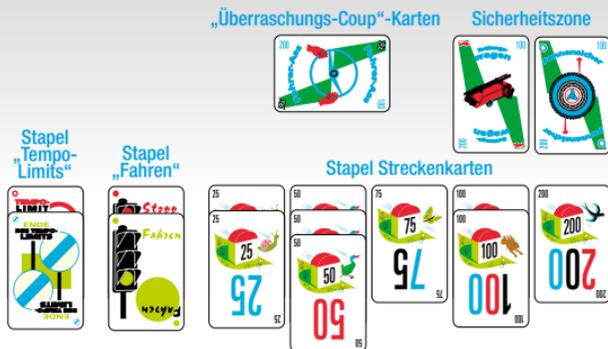
**Jede blaue Sicherheitskarte** schützt für den Rest der Partie gegen eine bestimmte Art von Hinderniskarten.

## WERTUNG

Distanz	1 Punkt	je zurückgelegter Meile.
Jede Sicherheitskarte	100 Punkte	wie auf der Karte in vertikaler Ausrichtung angegeben.
Überraschungs-Coup	200 Punkte	wie auf der Karte in horizontaler Ausrichtung angegeben (siehe Regeln „Überraschungs-Coup“ auf S. 11f.).

## KARTENAUSLAGE EINES SPIELERS – DEIN FAHRT-BEREICH

Während einer Partie „1.000 Meilen“ legst du alle Karten, die du ausspielst, folgendermaßen in deinen Fahrt-Bereich:



### Der Stapel „Tempo Limits“

- Hierhin spielen deine Mitspieler ihre „Tempo-Limit“-Karten.
- Wenn du eine „Ende des Tempo-Limits“-Karte spielst, legst du diese direkt auf die „Tempo-Limit“-Karte.

### Der Stapel „Fahren“

- Die erste Karte, die du auf diesen Stapel legst, MUSS eine „Fahren“-Karte sein, es sei denn, du hast die Karte „Rettungswagen“ ausgespielt.
- Deine Mitspieler legen Hinderniskarten auf diesen Stapel, auf welche du wiederum passende Abhilfekarten legst.

*HINWEIS: Du solltest die „Tempo-Limit“- und „Ende des Tempo-Limits“-Karten auf jeden Fall getrennt von den Karten deines Stapels „Fahren“ legen.*

### Sicherheitskarten

- Die Sicherheitskarten solltest du nicht in einem Stapel ablegen, sondern nebeneinander, damit alle Spieler immer sehen können, gegen welche Hindernisse du während dieser Partie geschützt bist.
- Wenn du eine Sicherheitskarte in Folge eines „Überraschungs-Coup“-Spielzuges (siehe S. 11f.) auslegst, drehe sie um 90 Grad, wie auf S. 4 abgebildet.

### Die Stapel Streckenkarten

- Die Streckenkarten ordnest du am besten gemäß ihren Werten in separate Stapel – einfach nur, um das Zählen zu vereinfachen.
- Du kannst während einer Partie maximal 2 „200 Meilen“-Karten ausspielen.

Wenn ihr nach den Team-Regeln spielt, solltet ihr euch so um den Tisch setzen, dass beide Team-Mitglieder den gemeinsamen Fahrt-Bereich des Teams gut erreichen können.



## SPIELAUFBAU

- *Gib jedem Spieler eine Übersichtskarte. Nicht benötigte Übersichtskarten legst du in die Schachtel zurück.*
- *Mische alle anderen Karten und gib jedem Spieler, dich eingeschlossen, 6 Karten.*
- *Die restlichen Karten legst du verdeckt als Nachziehstapel in die Tischmitte. Daneben sollte Platz für den Ablagestapel sein, der im Lauf des Spiels entsteht.*
- *Jeder Spieler nimmt seine Karten auf die Hand und schaut sich diese an, ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen.*
- *Der jüngste Spieler beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.*

## DAS SPIEL FÜR 2 – 4 SPIELER

- Wenn du am Zug bist, ziehst du zuerst entweder eine Karte vom Nachziehstapel oder du nimmst die oberste, offen liegende Karte vom Ablagestapel. Dann hast du 7 Karten auf der Hand.
- Dann spielst du eine Karte aus, indem du sie in deinen eigenen Fahrt-Bereich bzw. in den Fahrt-Bereich eines Mitspielers legst oder du wirfst eine Karte auf den Ablagestapel ab.

- *Eine „Fahren“-Karte oder eine „Rettungswagen“-Karte: Damit solltest du beginnen, denn vorher darfst du keine Streckenkarten ausspielen.*
- *Eine Streckenkarte – los geht's! Lege diese Karte auf den passenden Stapel deiner Streckenkarten.*
- *Eine Sicherheitskarte – bringt dir außerdem einen zusätzlichen Zug, also spiele noch eine Karte (siehe auch „Überraschungs-Coup“ S. 11f.).*
- *Eine Hinderniskarte – legst du auf den Stapel „Fahren“ eines Mitspielers, vorausgesetzt dieser hat keine passende Sicherheitskarte ausliegen, die ihn hiervoor schützt.*

- *Eine Abhilfekarte – legst du auf deinen Stapel „Fahren“, um die entsprechende Hinderniskarte zu negieren, die dorthin von einem deiner Mitspieler gelegt wurde.*
- *Wenn du keine Karte ausspielen kannst, legst du eine deiner Handkarten offen auf den Ablagestapel.*

*HINWEIS: Mehr Informationen zu diesen Karten findest du im Abschnitt „Die Karten – weitere Informationen“ auf Seite 8.*

- Nachdem du eine Karte ausgespielt oder abgeworfen hast, ist dein Zug vorbei und du hast jetzt wieder 6 Karten auf der Hand. Der Spieler zu deiner Linken ist nun an der Reihe.

Das Spiel geht auf diese Weise immer reihum weiter, bis ein Spieler 1.000 oder mehr Punkte auf seinen Strecken- und Sicherheitskarten in seinem Fahrt-Bereich ausgelegt hat.

*HINWEIS: Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischst du die Karten im Ablagestapel, die dann den neuen Nachziehstapel bilden.*

## REGELN FÜR EIN SCHNELLERES SPIEL

Wenn du das Spiel beschleunigen möchtest, kannst du folgende Regel einführen: Immer wenn ein Mitspieler eine Hinderniskarte auf deinen Stapel „Fahren“ legt, darfst du SOFORT außer der Reihe eine passende Abhilfekarte ausspielen. Dann ziehst du sofort eine neue Karte vom Nachziehstapel, damit du wieder 6 Karten auf der Hand hast. Das Spiel geht danach ganz regulär mit dem Spieler zur Linken des Spielers weiter, der die Hinderniskarte ausgespielt hat.

*HINWEIS: Anders als bei einem Überraschungs-Coup erhältst du aber keine Punkte für eine so gespielte Abhilfekarte.*

Du kannst auch auf deinen kompletten Zug verzichten und stattdessen eine beliebige Anzahl deiner Handkarten abwerfen und deine Handkarten (ausschließlich vom Nachziehstapel) wieder auf 6 auffüllen.

## REGELN FÜR 4 ODER 6 SPIELER, IN 2ER-TEAMS

Teilt euch in 2er-Teams auf. Jeder Spieler eines Teams hat seine eigenen Handkarten, aber die beiden Team-Mitglieder spielen Karten in einen gemeinsamen Fahrt-Bereich. Die Mitglieder eines Teams sind immer abwechselnd am Zug.

### DIE KARTEN WEITERE INFORMATIONEN



### STRECKENKARTEN



• Diese Karten bringen dich deinem Ziel, 1.000 Meilen zu erreichen, näher. Die Zahl zeigt die zurückgelegte Strecke (= Meilen) an. Die Summe der Streckenkarten in deinem Fahrt-Bereich ergibt die bereits zurückgelegte Anzahl Meilen.

• Du kannst während einer Partie maximal 2 „200 Meilen“-Karten in deinen Fahrt-Bereich legen.

*HINWEIS: Du kannst nur dann eine Streckenkarte ausspielen, wenn du bereits eine Fahren-Karte oder die Karte „Rettungswagen“ ausgespielt hast und derzeit von keiner Hinderniskarte betroffen bist.*

### HINDERNIS- UND ABHILFEKARTEN (rote und grüne Karten)

• Wenn du einen Mitspieler herunterbremsen möchtest, kannst du eine „Tempo-Limit“-Karte auf seinen Stapel „Tempo-Limits“ legen.

• Wenn du einen Mitspieler zum Anhalten zwingen möchtest, kannst du eine der anderen Hinderniskarten auf seinen Stapel „Fahren“ legen.

• Wenn ein Mitspieler eine Hinderniskarte auf deinen Stapel „Fahren“ gelegt hat, musst du die passende Abhilfekarte ausspielen, bevor du weitere Streckenkarten ausspielen kannst.

*HINWEIS: Du kannst nicht gleichzeitig von 2 (oder mehr) Hinderniskarten auf deinem Stapel „Fahren“ betroffen sein. Es ist aber möglich, dass eine Hinderniskarte auf deinem Stapel „Fahren“ liegt und gleichzeitig eine „Tempo-Limit“-Karte auf deinem Stapel „Tempo-Limits“!*

### TEMPO-LIMIT

Legst du auf den Stapel „Tempo-Limits“ eines Mitspielers. Der betroffene Spieler kann so lange keine Streckenkarten mit einem höheren Wert als 50 Meilen ausspielen, bis er die Karte mit einer „Ende des Tempo-Limits“-Karte aufgehoben hat oder er die Karte „Rettungswagen“ ausgespielt hat.

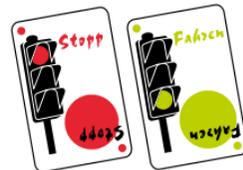
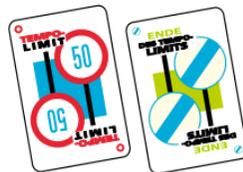
### STOPP

Legst du auf den Stapel „Fahren“ eines Mitspielers. Der betroffene Spieler kann so lange keine weiteren Streckenkarten mehr ausspielen, bis er die Karte mit einer „Fahren“-Karte aufgehoben hat oder er die Karte „Rettungswagen“ ausgespielt hat.

### LEERER TANK

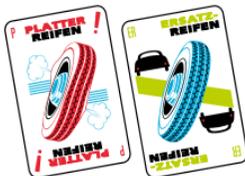
Legst du auf den Stapel „Fahren“ eines Mitspielers. Der betroffene Spieler kann so lange keine weiteren Streckenkarten mehr ausspielen, bis er die Karte mit einer „Tanken“-Karte aufgehoben hat oder er die Karte „Tankwagen“ ausgespielt hat.

### HINDERNISSE ABHILFEN



## PLATTER REIFEN

Legst du auf den Stapel „Fahren“ eines Mitspielers. Der betroffene Spieler kann so lange keine weiteren Streckenkarten mehr ausspielen, bis er die Karte mit einer „Ersatzreifen“-Karte aufgehoben hat oder er die Karte „Pannensicher“ ausgespielt hat.



## UNFALL

Legst du auf den Stapel „Fahren“ eines Mitspielers. Der betroffene Spieler kann so lange keine weiteren Streckenkarten mehr ausspielen, bis er die Karte mit einer „Reparatur“-Karte aufgehoben hat oder er die Karte „Fahrer-Ass“ ausgespielt hat.

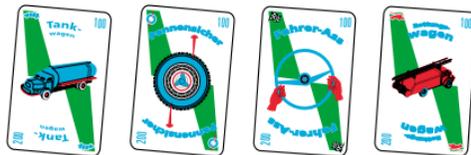


## SICHERHEITSKARTEN (blaue Karten)

Die Sicherheitskarten verschaffen dir für den Rest der Partie Immunität gegen das jeweils entsprechende Hindernis. Sicherheitskarten legst du in deine Sicherheitszone.

- Du spielst eine Sicherheitskarte, damit deine Mitspieler dich für den Rest der Partie nicht mehr mit der zugehörigen Art von Hinderniskarten aufhalten können.
- Wenn eine Hinderniskarte in deinem Fahrt-Bereich liegt und du die dazu passende Sicherheitskarte ausspielst, verliert die Hinderniskarte sofort ihre Wirkung.
- Wenn du eine Sicherheitskarte ausspielst, bist du sofort noch einmal am Zug.
- Wenn du die Karte „Rettungswagen“ früh im Spiel ausspielst, musst du keine „Fahren“-Karte ausspielen, um Streckenkarten ausspielen zu dürfen.

## SICHERHEIT



## SCHÜTZT GEGEN



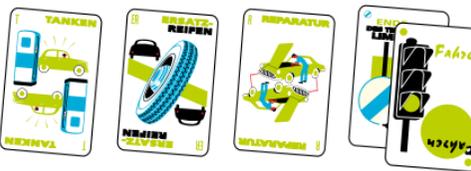
## HINDERNIS



## AUFGEHOBEN DURCH



## ABHILFE



## Überraschungs-Coup

Ein Überraschungs-Coup funktioniert so: Möchte ein Mitspieler eine Hinderniskarte gegen dich ausspielen, kannst du die dazu passende Sicherheitskarte aus der Hand spielen – obwohl du gar nicht am Zug bist.

Beispiel: Ein Mitspieler möchte eine Karte „Platter Reifen“ gegen dich ausspielen. Du hast die Karte „Pannensicher“ auf der Hand. Du rufst „Überraschungs-Coup!“ und spielst die Karte von der Hand aus.

## Ein Überraschungs-Coup bietet mehrere Vorteile:

1. Er wehrt die Hinderniskarte ab, welche auf den Ablagestapel gelegt wird.
2. Du ziehst sofort eine Karte nach, um deine Handkarten wieder aufzufüllen. Denn du hast ja eine Karte ausgespielt, ohne vorher eine gezogen zu haben.
3. Wie immer, wenn du eine Sicherheitskarte ausspielst, bist du sofort noch einmal am Zug. D. h. du ziehst eine weitere Karte und spielst eine aus. Danach ist der Spieler zu deiner Linken an der Reihe.
4. Sollten dadurch andere Spieler übersprungen worden sein, da sie zwischen dem Spieler, der die Hinderniskarte spielen wollte, und dir sitzen – Pech für sie. Sie verlieren ihren Zug.
5. Du bekommst 200 Punkte für einen Überraschungs-Coup.

*HINWEIS: Auch eine Sicherheitskarte, die du durch einen Überraschungs-Coup ins Spiel gebracht hast, bietet dir für den Rest der Partie Schutz vor den zugehörigen Hinderniskarten.*

**Wichtig:** Um anzuzeigen, dass du eine Sicherheitskarte über einen Überraschungs-Coup ins Spiel gebracht hast, legst du die Karte horizontal in deine Sicherheitszone, so dass die 200 zu dir zeigt.



Zusätzliche Spielvarianten findest du auf der Asmodee-Webseite:  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

