HUGO KASTNER EMPFIEHLT

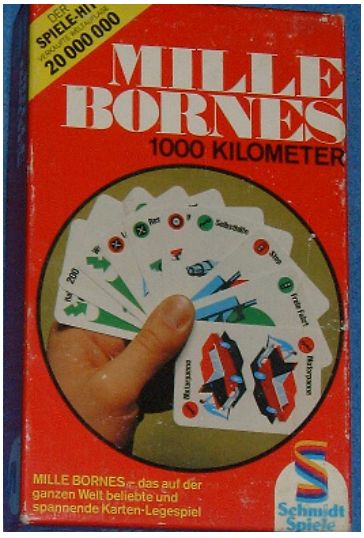
1000 KILOMETER

Legendäre Autorallye

Liebe Leserin, lieber Leser! 1000 KILOMETER ist eine Familien-Autorallye, die bereits die erste Spielgeneration der Nachkriegszeit in ihren Bann zog. 1954 (nach anderen Quellen) 1956 von Edmond Dujardin erfunden, konnte MILLE BORNE, wie die Originalausgabe hieß, bereits 1961 beim Fabrikantenwettbewerb Concours Lépine in Paris die Goldmedaille gewinnen. Früher Ruhm für einen mittlerweile nostalgischen Klassiker. Die Wurzeln von 1000 KILOMETER reichen sogar bis an den Anfang des 20. Jahrhunderts zurück, da mit TOURING im New Yorker Verlag Wallie Dorr ein Vorläufer herausgebracht wurde, der – der Zeit entsprechend – noch mit 1, 3, 5 und 10-Meilen-Karten ausgestattet war. Das Tempo dieser Epoche hatte eine geradezu angenehme Beschaulichkeit! In den folgenden Jahrzehnten wurde diese Spielidee in immer neuen Verlagen mit immer neuem Gesicht (sprich: Karten) zu einem Dauerbrenner auf dem Spielsektor „Autorennen". Kein Wunder, dass die frühen F.X.Schmid-Ausgaben unter Sammlern äußerst begehrt sind. Falls Sie das Verlangen verspüren, eine Familienrallye mit Nostalgieeffekt anzutreten, sind Sie herzlichst ins ***Österreichische Spielemuseum*** *in Leopoldsdorf eingeladen. Hier kann Ihnen unser Expertenteam zahlreiche Versionen zur Verfügung stellen. (Infos unter www.spielen.at)*

Die lange Rallye beginnt mit dem Aufnehmen von sechs Karten. Was steht zur Wahl? Kilometersteine (25, 50, 100 und 200), Angriffskarten (Unfall, Leerer Tank, Reifenpanne und rote Ampeln), Abwehrkarten (Reparatur, Benzin, Pannenstreifen und grünes Licht), Geschwindigkeitsbeschränkungen (und deren Aufhebung) sowie vier Trümpfe (Vorfahrt, Meisterfahrer, Tankwagen und Pannensicherer Reifen), insgesamt über hundert Karten. Die Trümpfe können als Stiche gespielt werden, das heißt als unmittelbare Reaktion auf eine Angriffskarte eines Gegners. In diesem Fall zählt ein Trumpf in der Abrechnung doppelt, ein immenser Vorteil bei der Jagd um die Kilometer. Und genau hier ist ein klein wenig an Timing und taktischer Überlegung gefragt. Wurden bereits zwei oder gar alle drei Unfallkarten gespielt, bringt es wenig, den Meisterfahrer in der Kartenhand zu belassen. Es geht nur ein Platz für wichtigere Ressourcen verloren. Einer der Spannungshöhepunkte wird in der Schlussphase erreicht, wenn es darum geht, mit dem genau passenden Kilometerstein auf die 1000-km-Marke zuzusteuern. Gelingt dies nach Aufbrauchen des Kartenstapels, gibt es Bonuspunkte. Ebenso, wenn kein einziger 200-km Wert ausgelegt werden musste. Weitere Bonusmöglichkeiten werden durch alle vier Trümpfe in einer Auslage, durch Stiche sowie durch das völlige Ausbleiben eines gültigen Kilometerwerts des Gegners eingefahren. Wie bei einer echten Rallye werden bei diesem Klassiker unterschiedliche Wertungsmöglichkeiten eröffnet. Vielleicht ist es gerade dieses Element, das 1000 KILOMETER trotz seines bereits ehrwürdigen Alters auch heute noch als reizvolles Spiel erscheinen lässt. Die Generation der über 50-jährigen Alt-Rallyestars sollte daher an dieser Perle der Spielgeschichte keinesfalls vorbeigehen.

Hugo.Kastner@spielen.at



EMPFEHLUNG #17

SPIELER 2-6

ALTER 8+

DAUER ab 30

Autor: Edmond Dujardin
Preis: ca. Euro 10,00
Original: Mille Bornes 1954/56
Verlag: Winning Moves (aktuelle Ausgabe)

Glück Bluff Logik

Viel Glück brauchen Sie schon, beim Zurücklegen der 1000 Kilometer, ein wenig dürfen Sie mit den Trumpfkarten und den Sperrkarten bluffen – und die Überlegung, wer wann wie zu stoppen ist, hat sogar eine logische Komponente. Und doch ist diese Autorallye ein vom Zufall der Kartenverteilung geprägtes Spiel. Nichts anderes übrigens wird auch im Regelheft versprochen!

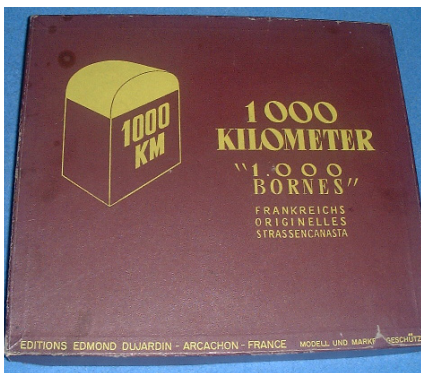
Hugos BLITZLICHT

1000 KILOMETER ist ein schnelles, einfaches, familientaugliches Kartenlegespiel mit Autorenncharakter. Taktische Überlegungen spielen kaum eine Rolle, strategische Elemente fehlen völlig – und doch hält die Spannung bis zum Zurücklegen der letzten Kilometer permanent an. Hoch auch ist die Freude (oder der Ärger) über eine gut platzierte Trumpfkarte, wobei „Vorfahrt" bisweilen den halben Sieg bedeuten kann. Immer wieder greift man gerne zu diesem Rallye-Dauerbrenner.

Hugos EXPERTENTIPP

Spielen Sie unbedingt in Zweierteams, wobei die Kilometerzahl der Partner zusammenaddiert wird. Um die Spannung bis zuletzt aufrecht zu erhalten, darf ich empfehlen, die Rallye bis zu einer Differenz von 500 km Remis zu werten. (Gespielt wird ja auf 5000 km.) Eventuell sollten Sie mit weiteren Bonuspunkten (wie etwa für Kilometerstände unter 50% des Spitzenfahrers etc.) experimentieren.

VORANKÜNDIGUNG: SCHACH
Das königliche Spiel



IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum", vertreten durch Obmann Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielejournal.at, Internet: www.spielejournal.at - Chefredakteur: **Dipl.Ing. Dagmar de Cassan**

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich" übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene.
(Alle Reszensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)
Copyright (c) 2007 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, Spielefest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.
Ihre Email-Adresse: Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM
Dieses Medium liest der
»OBSERVER«
Österreichs größter Medienbeobachter
Tel.: (01) 213 22 0