



Winning Moves

# **1000** **Kilométer**



**A szupergyors  
kártya-rally**

**Játékszabály**

# **1000 Kilométer**

2, 3, 4, vagy 6 játékos részére 10 éves kortól.

## **A játék tartalma:**

106 játékkártya

2x4 információs kártya

(Játékkártyák áttekintéssel és értékeléssel.)

1 értékelő jegyzetomb

## **A játék**

Az 1000 Kilométer a francia „Mille Borne” kártyajáték magyar nyelvű változata. Ez a kártyajáték világszerte ismert és több mint 50 éve az egyik legkedveltebb akciókártya játék. A Mille Borne azt jelenti „1000 kő”, és a végtelen országút melletti kilométerkövekre utal.

A játék többször 1000 kilométer megtételéről szól, amely során a játékosok megpróbálnak egy-egy rally versenyt megnyerni. A leküzdendő távolság attól függően, hogy játékosok, vagy csapatok versenyeznek egymással, 700 vagy 1000 km. Útközben a versenyzők minden elképzelhető akadályt egymás elé állítanak. Ezeket a játékosoknak lehetőleg minél gyorsabban le kell győzniük, hogy ne veszélyeztesse őket a nyeresben. A játékosok kölcsönösen egymás ellen kijátszott akadálykártyákkal gátolják egymást a kilométerek megtételében. 700, vagy 1000 km megtételével a játékosok túljutnak a fáradtságokkal teli első szakaszon. De a verseny még nem ért véget...

A játékot az a játékos nyeri, aki a legjobb köröket futja és elsőként éri el az 5000 pontot.

## A kártyák

### Kilométerkártyák



25 km (10)



50 km (10)



75 km (10)



100 km (12)

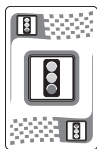


200 km

Ezek a kártyák mutatják azt az útmennyiséget, amit a játékosok az aktuális szakaszokon maguk mögött hagynak.

A kilométerkártyákat a játék során bármilyen kombinációban és bármekkora mennyiségben letehetik a játékosok. Kivétel ez alól a 200 km kártya, amiből útszakaszonként maximum kettőt lehet kijátszani.

### Akadálykártyák (piros) és Segítségkártyák (zöld)



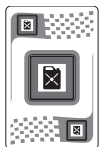
Az akadálykártyákkal hátráltathatják egymást a játékosok az előrejutásban. Az akadálykártyákat a játékosok egymás ellen játsszák ki, az ellenfél „akciókártyák” paklijára helyezve. Az a játékos, akinek a paklijára akadálykártyát tettek nem mehet tovább. Ez azt jelenti, hogy nem játszhat ki több kilométerkártyát.

A Segítségkártyákkal lehet elhárítani az akadálykártyákat.

A Segítségkártyákat a saját paklinkon lévő akadálykártyákra kell rátenni.

## Zöldhullám (14) (Segítségkártya)

A zöldhullám kártya a nyitólap. Még azelőtt ki kell játszani, mielőtt a kilométerkártyák kijátszása megkezdődik.  
(Kivételesen ez alól a később ismertetett „Elsőbbség” ütközési kártya.)



Benzin (6)  
(Segítségkártya)



Pótgumik (6)  
(Segítségkártya)



Szerviz (6)  
(Segítségkártya)

Az ellenfél Zöldhullám kártyájára helyezve akadályozhatjuk a továbbhaladásban. Feloldására egy Zöldhullám segítségkártya lerakására van szükség.



Stop (5)  
(Akadálykártya)



Üres tank (3)  
(Akadálykártya)



Defekt (3)  
(Akadálykártya)



Ütközés (3)  
(Akadálykártya)

## Sebesség kártyák



Sebességkorlátozás (4) (Akadálykártya)

Ez az akadálykártya korlátozza a sebességet. Akinek a paklijára helyezik, az maximum 50 km-es kilométerkártyát tehet le. A játékosok ezt az akadálykártyát is egymás ellen játsszák ki, úgy, hogy az ellenfél külön sebességkártya lerakó paklijára helyezik.



Sebességkorlátozás vége (6)

Ez a kártya feloldja a sebességkorlátozást. A játékosok saját sebességkártya lerakó paklijukra helyezik

## Ütőkártyák (kék)



Elsőbbség (1)  
Stop és Sebesség-  
korlátozás ellen.



Autósiskola (1)  
Ütközés ellen.



Benzinkút (1)  
Üres tank ellen.



Defekt biztos  
autógumi (1)  
Defekt ellen

A megfelelő ütőkártya letételével a játékos elháríthatja az adott típusú akadálykártyával okozott támadást. Sőt, a lehelyezett ütőkártya a szakasz végéig védelmet jelent az adott akadállyal szemben. A játékos ellen a továbbiakban nem indítható ilyen támadás.

Példa: Az egyik játékos társa egy „üres tank” akadálykártyát tett az ön paklijára. Ezt az akadálykártyát egy „benzinkút” ütőlappal elháríthatja. Az akadálykártyát az ütőkártya kijátszásakor leveheti paklijáról, és a lerakó-paklira teheti.

A játék végéig az ön paklijára már nem tehet egy játékos társa sem „üres tank” akadálykártyát.

Az „Elsőbbség” kártya a legerősebb az ütőkártyák közül, mert nem csak védelmet biztosít a „Stop” kártya és a „Sebességkorlátozás” kártya ellen, de ezen kívül helyettesíti a „Zöldhullám” kártyát is.

Az „Elsőbbség” kártyát kijátszott játékosnak a szakasz végéig nincs többé szüksége „Zöldhullám” kártya letételére.

## ***A játék célja***

A játékosoknak meg kell próbálni minden körben annyi kilométerkártyát maguk elé kiteríteni, hogy az vagy 700 km legyen egy játékos előtt, vagy 1000 km, ha összeadjuk a csapattagok kártyáit.

## ***A szabályok***

### ***Előkészületek***

2-3 játékos esetén mindenki magában játszik.

Az akadálykártyákból 1-1 darabot kiválogatnak, tehát

4 „Stop” kártyával és 2-2 egyéb akadálykártyával játszzák.

4, vagy 6 játékos esetén két fős csapatok játszanak. Ilyenkor az ellenfelek felváltva ülnek. Az asztalon csapatonként csak egy kártyaleosztás van. A csapatok tagjai ugyanazt az útvonalat építik.

Kijelölik az osztót, aki – miután a felesleges kártyákat kiválogattuk – jól megkeveri a paklit, és minden játékosnak 6 lapot oszt (lefordítva). A maradékot egy pakliban, lefordítva az asztal közepére helyezi (ez lesz a felhúzó pakli).

### ***A játék kezdete***

A játékosok kézbe veszik lapjaikat, és az osztó mellett balra ülő játékos kezd. Ezután az óramutató járásának megfelelően következnek a játékosok. Minden kártya lehelyezése előtt húzni kell egyet a középben található pakliból.

A kilométerek megtételét minden játékosnak egy „Zöldhullám” kártyával kell elkezdeni. A kilométerkártyákat csak akkor szabad lehelyezni, ha ez a kártya már a játékos előtt van és látható.

A „Zöldhullám” kártya mindaddig érvényes, amíg az ellenfél egy akadálykártya ráhelyezésével nem gátolja.

Ha a kezdésnél nincs „Zöldhullám” kártya a játékos kezében, akkor egy kártyát el kell dobnia (középre, a felhúzható pakli mellé, felfordítva). Ily módon minden játékosnak 6 kártya lesz a kezében minden kör után.

### ***További játékmenet***

Az „Zöldhullám” kártyája kijátszása utáni fordulóban a sorra kerülő játékos húz egyet a lefordított pakliból, és a lehelyezéshez az alábbi 3 lehetőség közül választhat:

1. Lehelyez maga elé egy kártyát. Ez lehet segítségkártya egy támadás elhárításának megkezdéséhez; egy „Zöldhullám” kártya a támadás elhárításának befejezéséhez; egy kilométer kártya (ha a „Zöldhullám” kártya már a játékos előtt van) vagy egy ütőkártya, melyet akkor is le lehet rakni, ha előtte a „zöldhullám” kártyát még nem rakták le. Megjegyzés: a kilométerkártyák lerakási sorrendje független értéküktől. Egy játék alatt azonban legfeljebb két 200 km-es kártya rakható le játékosonként /csapatonként.
2. Támadást indít, melyben egy akadálykártyát helyez egy másik játékos sebesség- vagy akciópaklijára.
3. Felfordítva középre dob egy kártyát.

### ***A kártyák lehelyezése (lásd az ábra szerint)***

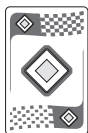
A kezdő játékos lerak egy „Zöldhullám” kártyát maga elé.

Ez lesz az akciópakli. Ettől jobbra kell a kilométerkártyákat lerakni, az azonos kilométerszámúakat egymás fölé.

A „Sebességkorlátozás” és „Sebességkorlátozás vége” kártyákat külön sebességkártya lerakópakliba kell lerakni, az akciókártya paklitól balra. Az ütőkártyákat szintén külön, az akciókártyák fölé kell elhelyezni. Normál esetben függőlegesen, villámválasz esetén vízszintesen kell őket lerakni.



*A játék során az alábbi ábra szerinti  
lerakópaklik alakulnak ki:*



Ütőkártyák

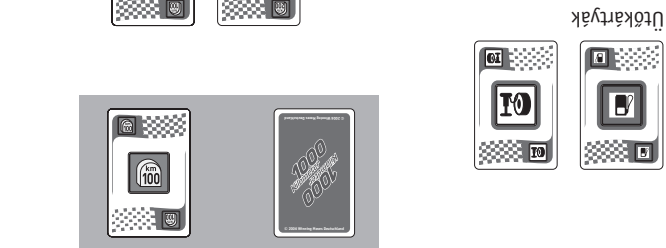
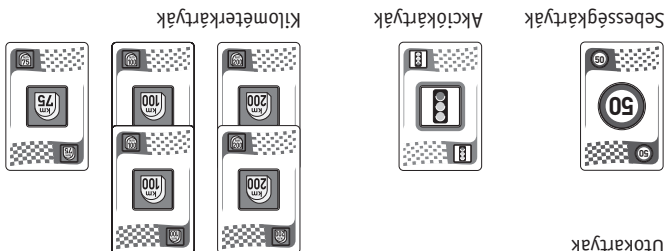


Sebességkártyák

Akciókártyák

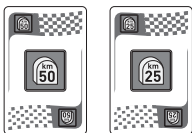


Kilométerkártyák



Eldobott kártyák

Felhúzó pakli



**Alapelv:**

A kép felülnézetet mutat. Az ütőkártyákat ne helyezzük egymásra.

**Akciónkártyák:**

„Zöldhullám” – akadály – segítség kártyák mindig egymás tetejére kerülnek, tehát mindig csak a legfelső látszik.

**Kilométerkártyák:**

Mindegyik látható. Lépcsőzetesen, félig láthatóan lerakhatóak; minden játékosnak látnia kell a kártyák értékét.

**Sebességkártyák:**

A sebességkorlátozó és feloldó kártyák egymást felváltva, egymás tetejére kerülnek. Mindig a legfelső számít.

## ***Támadás***

Támadás során egy akadálykártyát kell az ellenfél kártyáira helyezni. Ez csak akkor lehetséges, ha az ellenfél akciókártyái közül a legfelső egy „Zöldhullám” kártya.

Kivétel: Amennyiben az ellenfélnél „Elsőbbség” kártya van lerakva. Ilyenkor az akciopakli tetején lévő segítségkártyakor támadhatjuk.

## ***Hárítás (két lépésben)***

Ha egy játékos megtámadtak, akkor – amint sorra kerül – megfelelő segítségkártyával megkezdheti a támadás elhárítását. Mielőtt azonban a továbbiakban kilométerkártyákat helyezhetne le, szükség van egy „Zöldhullám” kártya lerakására is.

(Kivéve, ha az „Elsőbbség” kártyát már kijátszotta!)

Nem kell azonnal háritani! A megtámadott játékos reagálhat támadással is. Amíg az akadálykártyát a játékos nem háritotta teljesen egy segítségkártyával és egy „Zöldhullám” kártyával, újabb támadást nem indíthatnak ellene. (Kivétel ismét, ha az „Elsőbbség” kártyát már kijátszotta!)

## ***Villámválasz***

Villámválasz akkor lehetséges, ha egy megtámadott játékos a kezében levő ütőkártyát azonnal lehelyezi. Példa: az ellenfél egy „Defekt” kártyával támad. A megtámadott játékos – soron kívül – lerakja a „Defekt biztos autógumi” ütőkártyát és ezt hangosan bejelenti.

Ennek hatására:

1. A támadás hatástalan, ezért az akadálykártyát felfordítva, középre kell dobni az eldobott kártyák közé.
2. A megtámadott játékos felhúz egy kártyát középről, hogy kiegészítse kártyáit, majd „még egyszer jön” és – a rendes játékmenet szerint – húz még egy lapot majd egyet lerak, vagy eldob. A játék a tőle balra ülő játékoskal folytatódik.
3. A villámválaszt bemondó játékos a végelszámolásnál megkapja az extra pontokat.

Villámválasz akkor lehetséges, ha az ütőkártya már kézben van, hogy azonnal lerakható legyen támadás esetén. Villámválasz nem lehetséges, ha a) a támadás után a megtámadott játékos felhúz egy lapot középről, vagy b) a megtámadott játékos nem a megfelelő ütőkártyával próbálja hárítani a támadást. Utóbbi esetén az ütőkártyát el kell dobni és a következő játékos kerül sorra.

Az ütőkártyákat jól láthatóan, az akciókártyák fölé kell lerakni, függőlegesen, illetve villámválasz esetén vízszintesen.

Villámválasz esetén, mivel a válaszoló játékos azonnal sorra kerül, előfordulhat, hogy lesznek olyanok, akik kimaradnak a körből.

## ***Szakasz vége***

### ***Döntetlen***

Amennyiben elfogy minden felhúzható kártya, és senki sem érte el a kellő kilométert, úgy döntetlent kell kihirdetni. A kézben levő kártyákkal a játékot addig kell folytatni, míg senki sem tudja már azokat lerakni.

### ***Végsebesség***

Ha a felhúzható kártyák már elfogytak, de a kézben levő kártyákból egy játékos/csapat mégis eléri a 700/1000 kilométert, akkor ezért a „késleltetett győzelemért” további 300 pont jár.

### ***Durr-defekt***

Egy játékos/csapat akkor kap durr-defektet, ha a szakasz végéig egyetlen kilométerkártyát sem tudott kijátszani.

A győztes minden ilyen játékos/csapat után 500 pontot kap.

### ***Hosszabbítás***

Ha egy játékos elérte a kötelezően előírt 700 kilométert, meghosszabbíthatja a játékot, és így már az 1000 kilométeres táv lesz a cél minden játékosnak. A játék tehát akkor ér véget, ha valamely játékos eléri az 1000 kilométert, vagy elfogynak a felhúzható kártyák.

A hosszabbítás kockázatos: 200 pontot lehet nyerni, ha valaki megnyer egy szakaszt, amit azonban az a játékos nyer, aki előbb eléri az 1000 kilométert, függetlenül attól, hogy ki jelentette be a hosszabbítást.

## **Értékelés**

A játékosok/csapatok minden szakasz végén összeszámolják pontjaikat. Mindenki megkapja az általa megtett kilométereknek megfelelő pontszámot, melyhez a következőkben felsorolt extra pontok járhatnak:

### **Extra pontok**

A szakasz nyertesének (700/1000 kilométer megtételéért).....	400
Minden lerakott ütőkártyáért .....	100
Ha a játékos/csapat mind a 4 ütőkártyát lerakta (4*100 helyett) .....	700
Villámválasz esetén (100 pontot érő ütőkártya helyett) .....	300
Egy szakasz megnyerése 200 kilométeres kártya nélkül .....	300
Végsebesség nyerteseként (legvégén, kézből kijátszott kártyákkal) .....	300
Durr-defektes játékosok után .....	500/játékos
Hosszabbításos győzelem esetén .....	200
A durr-defektes játékosok csak az ütőkártyákért és az esetleges villámválaszokért kapnak pontot.	

### **A Rally győztese**

A Rally több szakaszból áll. A Rallyt az a csapat nyeri, amely több forduló után összesen 5000 pontot gyűjtött össze.

---

Importálja és forgalmazza  
a **Piatnik Budapest Kft.**  
1034 Budapest, Bécsi út 100.  
Tel.: 388-4122  
email: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
Származási hely: EU

© 2006 Winning Moves Deutschland  
Winning Moves Deutschland GmbH  
Luegallee 99  
40545 Düsseldorf  
[www.winning-moves.de](http://www.winning-moves.de)



**Winning Moves**