

Allgemeine Aktionsfelder



Quizfeld: Erreichst du ein *Quizfeld*, zieht der reihum Nächste eine *Quizkarte* aus dem Stapel und liest die Frage vor. Antwortest du richtig, bleibst du auf dem erreichten Feld stehen und das Spiel geht in der Runde weiter. Ist die Antwort falsch, musst du zum Startpunkt des Spielzugs zurückkehren. Verwendete *Quizkarten* werden unter den Stapel geschoben.



Zufallsfeld: Kommst du auf einem *Zufallsfeld* zu stehen, ziehst du eine *Zufallskarte*, liest laut vor und führst die angezeigte Aktion aus. Verwendete *Zufallskarten* werden unter den Stapel geschoben.



Tankstelle: Kommst du auf Feld 17, 34 oder 51, darfst du die angegebenen *Treibstoffgutscheine* (3, 4 oder 5) mitnehmen.



Treibstoffgutscheine: Kommst du auf Feld 6, 12, 18 usw. (Vielfache von 6), darfst du einen *Treibstoffgutschein* mitnehmen.

Aktionsfelder Überholspur

Beschließt du, zwei Würfel zu nehmen und damit schneller zu fahren, trägst du zu stärkerer Umweltverschmutzung, gesteigertem Gummiband-Effekt des Verkehrs und erhöhtem Risiko bei. All dies wird durch die folgenden Felder dargestellt:



Stop: der ständige Wechsel von einer Fahrspur zur anderen führt zu einem höheren Kraftstoffverbrauch und erhöht die Gefahr für die anderen Verkehrsteilnehmer. Stelle dich neben die Fahrbahn und setze in der nächsten Runde aus!



Aussetzen: hohe Geschwindigkeit hebt den Lärmpegel und verschlechtert damit die Lebensbedingungen all jener, die in Autobahnnähe wohnen.

Fahre deshalb langsamer! Kehre an den Startpunkt des Spielzugs zurück und ziehe die niedrigere Augenzahl der Würfel weiter. Die Fahrspur wird dabei nicht verlassen und eventuelle Aktionsfelder ignoriert. Sollte das Zielfeld bereits besetzt sein, fahre bis zum ersten freien Feld zurück.



Kehrtwende: durch die Steigerung der Geschwindigkeit von 100 auf 130 km/h nehmen insbesondere bei Dieselfahrzeugen die Emissionen von gesundheitsschädlichem Stickstoffdioxid erheblich zu. Kehre zum Startpunkt des Spielzugs zurück!



Parkplatz: dir kann es auf der Autobahn nicht schnell genug gehen? Dadurch bringst du dich und andere Autofahrer in Gefahr und steigert den Ausstoß schädlicher Emissionen. Du verschlechterst die Lebensbedingungen von Anwohnern und trägst zum Anstieg des fossilen Brennstoffverbrauchs und in Folge zur globalen Erwärmung bei. Bleibe stehen und denke einmal darüber nach, was dein Handeln bewirkt. Kehre zum Rastplatz (Feld 21) zurück, auch wenn dieser bereits besetzt ist.

REGOLE DEL GIOCO

Preparazione del tavolo da gioco: mescolare il mazzo *Carte Quiz* e disporlo sul tabellone sopra al punto di domanda. Mescolare il mazzo *Carte Imprevisti* e disporlo sul tabellone sopra al punto esclamativo.

Partenza: ogni giocatore tira due dadi. Chi realizza il punteggio più alto inizierà per primo scegliendo il proprio automezzo segnaposto, disponendolo nella zona di partenza (casello di Bolzano) e ritirando una dotazione di 15 *gettoni carburante*. Gli altri giocatori seguiranno in senso orario.

Scelta del tiro: a turno ciascun giocatore sceglie se tirare uno o due dadi e si posiziona sulla casella corrispondente al punteggio realizzato: il giocatore che ha tirato due dadi utilizzerà la corsia di sinistra (corsia di sorpasso); chi ha tirato un dado solo utilizzerà la corsia di destra (corsia di marcia).

Gettoni carburante: prima di tirare il giocatore "pagherà" un numero di *gettoni carburante* pari al numero di dadi che vuole lanciare. Di conseguenza si potranno tirare due dadi solo se si possiedono almeno due *gettoni carburante*.

Caselle azione: si dovranno rispettare le indicazioni delle caselle azione, descritte sotto:

- quelle *universali*, posizionate al centro della strada, sono valide per entrambe le corsie;
- quelle *alta velocità*, posizionate sulla corsia di sinistra, saranno valide solo per chi percorre la corsia di sorpasso. I giocatori sono soggetti alle caselle azione una volta sola per ogni turno: se per effetto di una casella azione ci si dovrà spostare su una nuova, quest'ultima sarà neutralizzata.

Modalità sorpasso: non è possibile che la stessa casella venga occupata da più giocatori sulla stessa corsia, ad eccezione della casella 21 (*area di sosta*) e delle caselle 17, 34 e 51 (*distributori*). Il giocatore che, muovendo il proprio segnaposto, finisce in una casella già occupata sulla propria corsia entrerà in modalità sorpasso: senza eseguire le indicazioni della casella azione occupata, tirerà nuovamente un dado pagando un ulteriore *gettone carburante* e mantenendo la corsia di sorpasso. Se la nuova casella sarà libera, il giocatore si fermerà eseguendo le indicazioni della eventuale casella azione, altrimenti, se sarà di nuovo occupata, ripeterà la modalità sorpasso. Se il giocatore non ha gettoni carburante per eseguire il sorpasso dovrà fermarsi sulla casella libera precedente a quella occupata eseguendo le indicazioni della casella azione.

Posizione di attesa: se a seguito di un *imprevisto* o dell'azione *casella stop* un giocatore dovrà saltare un turno, si posizionerà a lato della carreggiata liberando la corsia.

Rifornimento: se all'inizio del proprio turno il giocatore si troverà senza carburante dovrà retrocedere al distributore più vicino (casella 17, 34 o 51 anche se già occupata da un altro), dove potrà rifornirsi ritirando il doppio del numero di gettoni indicati (10, 8 o 6) ed effettuare subito il proprio turno di gioco.

Fine del gioco: vince il giocatore che supera con qualsiasi punteggio la casella 68 e, posizionandosi sull'ultima *casella quiz*, risponde correttamente alla domanda relativa.

Caselle azione universali



Casella quiz: se un giocatore arriva sulla *casella quiz*, dovrà chiedere al giocatore successivo di pescare una carta dal mazzo *Carte Quiz* e leggere la domanda relativa. Se il giocatore che ha tirato i dadi darà la risposta esatta avrà conquistato il diritto di rimanere in quella casella ed il gioco proseguirà con il tiro del giocatore successivo; se invece la risposta sarà errata, il giocatore tornerà nella posizione precedente. Le *Carte Quiz* lette vanno inserite in fondo al mazzo.



Casella imprevisti: il giocatore che arriva sulla *casella imprevisti* dovrà pescare una *Carta imprevisti* ed eseguire l'azione che gli verrà indicata, leggendo ad alta voce affinché tutti possano conoscere il contenuto della carta. Le *Carte Imprevisti* lette vanno inserite in fondo al mazzo.



Casella distributore: il giocatore che arriva alla *casella distributore* 17, 34 o 51 potrà ritirare i *gettoni carburante* indicati (5, 4 o 3).



Casella gettone carburante: il giocatore che arriva nelle *caselle gettone* 6 e suoi multipli potrà ritirare 1 *gettone carburante*.

Caselle azione alta velocità (corsia sinistra)

Il giocatore che decide di andare veloce (tirando due dadi) si assume le conseguenze di questa scelta: maggiori rischi, maggiore inquinamento, maggiore effetto elastico del traffico. Tutto questo è rappresentato dalle seguenti caselle:



Casella stop: *il continuo passaggio da una corsia all'altra per andare più veloce disturba la regolarità del flusso del traffico, genera maggiori consumi e crea maggiori rischi.* Il giocatore salterà il prossimo turno posizionandosi a lato della carreggiata.



Casella elimina dado: *l'alta velocità aumenta il rumore e peggiora quindi le condizioni ambientali di chi vive nei pressi dell'autostrada.*

Il giocatore deve rallentare: si annulla il tiro (eseguito con due dadi) e si avanza del numero di caselle indicato dal dado col punteggio inferiore, rimanendo sulla corsia di marcia, senza eseguire l'eventuale indicazione della nuova casella azione. Se la casella è già occupata si indietreggia fino ad occupare la prima casella libera sulla corsia di marcia.



Casella inversione a U: *aumentando la velocità da 100 a 130 Km/h, specie nei veicoli diesel, salgono notevolmente le emissioni di biossido di azoto, un gas molto dannoso per la salute di chi lo respira.* Il giocatore torna alla casella di provenienza, concludendo il suo turno.



Casella parcheggio: *ti piace correre in autostrada? Stai mettendo a repentaglio la tua sicurezza e quella degli altri automobilisti che hai vicino, causi l'aumento delle emissioni nocive in atmosfera, peggiori l'ambiente di chi vive nei pressi dell'autostrada e determini un aumento dei consumi di combustibili fossili, incrementando il riscaldamento globale. Fermati e pensa a cosa succede quando premi così forte sull'acceleratore.* Il giocatore dovrà tornare alla casella 21 "Area di sosta", anche se fosse già occupata.

SPIELREGELN

Vorbereitung des Spieltisches: mische die *Quizkarten* und lege sie am Spielbrett auf das Fragezeichen. Mische die *Zufallskarten* und lege sie auf das Ausrufezeichen.

Start: jeder Spieler wirft mit zwei Würfeln, die höchste Punktezahl beginnt: Wähle deine Spielfigur, platziere diese in den Startbereich (Mautstelle Bozen) und hole 15 *Treibstoffgutscheine* ab. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Würfelmodus: wähle, ob du mit einem oder zwei Würfeln spielst und ziehe mit deiner Spielfigur entsprechend der geworfenen Augenzahl weiter: Mit zwei Würfeln benutze die linke Fahrspur (Überholspur), mit einem Würfel die rechte Normalspur.

Treibstoffgutscheine: vor dem Würfeln „zahle“ so viele *Treibstoffgutscheine*, wie du Würfel verwenden möchtest (z. B. mit zwei Würfeln zahle zwei *Treibstoffgutscheine*).

Aktionsfelder:

- *allgemeine Aktionsfelder* sind in der Mitte der Straße angebracht und gelten für beide Fahrspuren;

- *hochgeschwindigkeits-aktionsfelder:* auf der linken Seite gelten nur für die Überholspur. Pro Spielzug ist nur ein Aktionsfeld zu befolgen: Falls man aufgrund eines Aktionsfeldes zu einem weiteren gelangt, wird dieses ignoriert.

Überholmodus: dasselbe Feld kann nicht gleichzeitig von mehr als einem Spieler auf derselben Fahrspur besetzt werden. Ausnahmen sind *Rastplatz* (Feld 21) und *Tankstellen* (Felder 17, 34, 51). Gelangt man mit der Spielfigur auf ein bereits belegtes Feld seiner Fahrspur, wechselt man automatisch in den Überholmodus: Aktionsfeld ignorieren und erneut mit nur einem Würfel würfeln. Man zahlt einen zusätzlichen *Treibstoffgutschein* und bleibt auf die Überholspur. Ist das erwürfelte Feld frei, bleibt man stehen und befolgt eventuelle Aktionsanweisungen. Ist das Feld jedoch wiederum besetzt, muss erneut überholt werden (Vorgang wiederholen). Falls du keine *Treibstoffgutscheine* mehr hast, bleibe auf dem letzten freien Feld vor dem Besetzten stehen und befolge die dortigen Aktionsanweisungen.

Warteposition: wenn man wegen einer *Zufallskarte* oder einem *Stop-Feld* einen Spielzug aussetzen muss, muss man sich neben die Fahrbahn stellen und die Fahrspur freigeben.

Tanken: hat man zu Beginn eines Zuges keinen Treibstoff mehr, muss man zur nächstgelegenen Tankstelle zurückkehren (Felder 17, 34 oder 51), auch wenn diese bereits von jemand anderem besetzt ist. Tanke, indem du die doppelte Anzahl der angegebenen Gutscheine mitnimmst (Felder 6, 8 oder 10) und setze deinen Zug fort.

Spielende: es gewinnt, wer zuerst Feld 68 überschreitet und im letzten *Quizfeld* die entsprechende Frage richtig beantworten kann