

# TEMPO SPIELREGEL

„Tempo“ ist spannend bis zur letzten Minute. Denn hier geht es nicht nur um ein aufregendes Rennen, sondern vor allem um das richtige Vorhersagen der Reihenfolge des Zieleinlaufs.

## Zum Spiel gehören:

1 Spielplan, 6 verschiedenfarbige Spielfiguren, 36 Wettkarten (je 6 Karten mit der Abbildung der 6 Spielfiguren), 60 Spielzugkarten und 2 bis 6 Spieler.

## Spielvorbereitung:

Die sechs Spielfiguren werden auf die gleichfarbenen Startfelder gestellt. Jeder Spieler erhält sechs verschiedenfarbige Wettkarten (rote Rückseite). Nun werden noch die Spielzug-Karten (grüne Rückseite) reihum verdeckt ausgeteilt, nachdem sie zuvor gut gemischt wurden.

Die Anzahl der Spielzug-Karten, die jeder Spieler erhält, hängt von der Anzahl der Mitspieler ab. Außerdem bestimmt die Anzahl der Spieler auch die Anzahl der Runden eines Rennens.

Anzahl der Mitspieler	Anzahl der Spielzugkarten pro Spieler	Anzahl der Runden eines Rennens
2	15	1
3	10	1
4	9	1
5	12	2
6	10	2

Restliche Spielzugkarten werden beiseitegelegt.

## Das Wetten

Jeder Spieler sieht sich nun seine Spielzugkarten genau an (ohne, daß er sich von den Gegenspielern in die Karten sehen läßt) und überlegt, welche Figuren aufgrund seiner Karten wohl gewinnen könnten. Dann legt er drei seiner Wettkarten verdeckt so vor sich ab, daß sie von links nach rechts dem von ihm erwarteten Zieleinlauf entsprechen. Seine übrigen Wettkarten legt er bis zum Spielschluß – auch verdeckt – zur Seite.

## Die Spielzugkarten

Die Spielzugkarten (grüne Rückseite) geben die Spielzüge für die Figuren vor.

Es bedeuten:

### Farbfeld + Zahl

Die gleichfarbige Figur darf um die genannte Anzahl von Spielfeldern vorrücken.

*Beispiel:* Rot + 6/Grün + 2

Die rote Figur rückt um sechs, die grüne Figur um zwei Felder vor.

### Farbfeld = Farbfeld

Die Figuren dieser Farben müssen auf der gleichen Spielfeldhöhe stehen; die jeweils zurückliegende Figur ist auf die Höhe der vorderen Figur vorzurücken. Ist eine der beiden Figuren bereits im Ziel, darf die andere nicht aufholen; sondern bleibt auf ihrem Platz stehen.

*Beispiel:* Grün = Schwarz

Die grüne Figur zieht auf die Höhe von Schwarz oder umgekehrt.

### A + Zahl

Alle Spielfiguren dürfen um die genannte Anzahl von Spielfeldern vorrücken. Ausgenommen sind ggfs. die Figuren, für die auf derselben Spielzugkarte ein anderer Zug vorgesehen ist.

*Beispiel:* Blau + 4/A + 1

Die blaue Figur rückt um vier Felder, alle anderen fünf Figuren um ein Feld vor.

### X + Zahl

Der Spieler bestimmt mit welcher Figur er um die genannte Zahl von Feldern vorrückt. Sind auf einer Spielzugkarte mehrere solche Züge freigestellt, so darf die mehrfache Wahlmöglichkeit nicht auf eine Figur vereinigt werden.

*Beispiel:* Gelb + 4/X + 3/X + 2

Die gelbe Figur rückt um vier Felder, eine der fünf anderen um drei und eine dritte Figur – nach Wahl des Spielers – um zwei Felder vor.

### Spielziel

Durch geschicktes Ausspielen seiner Spielzugkarten versucht jeder Spieler den von ihm mit Wettkarten vorausgesagten Zieleinlauf genau oder annähernd herbeizuführen. Wer den Zieleinlauf am besten vorausgesagt hat, erhält die meisten Punkte (s. Spielende/Punktbewertung) und wird Sieger des Spiels.

### Spielablauf

Sobald alle Spieler gewettet haben und drei ihrer Wettkarten eindeutig vor sich ausgelegt haben, kann das Rennen beginnen. Es wird ausgelost, wer mit dem Ausspielen der ersten Spielzugkarte beginnt. Diese legt man nun sichtbar auf den Tisch und führt die entsprechenden Spielzüge aus. Danach spielt sein linker Nachbar eine Spielzugkarte aus usw.

Ausgespielt wird jedesmal nur eine Spielzugkarte, die auf dem Tisch liegen bleibt.

Erreicht oder überschreitet die erste Figur den letzten Punkt seiner Farbbahn, so wird sie auf den Zielplatz 1 gestellt. Die nächste Figur auf Platz 2 usw. Die Zugvorschriften anschließend ausgespielter Spielzugkarten für Figuren, die bereits im Ziel sind, sind hinfällig und bleiben unberücksichtigt.

Gespielt wird solange, bis fünf Figuren im Ziel sind. Sollten vorher alle Karten ausgespielt sein, gilt die Reihenfolge entsprechend dem Stand auf den Farbbahnen nach der zuletzt ausgespielten Spielzugkarte. Das „Rennen“ ist zu Ende.

Bei fünf und sechs Mitspielern werden je zwei Runden gespielt. Kommt die erste Figur am

Ende der Farbbahn an, rückt sie sofort wieder auf den Startpunkt und geht nach der nächsten Spielzugkarte in die 2. Runde. Sonst gelten die gleichen Regeln.

### Spielende und Punktebewertung

Nach dem Ende des Rennens stehen alle sechs Spielfiguren auf ihren Einlauf-Plätzen.

Nun wird die Punktzahl ermittelt, die jeder Spieler bekommt.

Jeder Spieler erhält:

1. Platzpunkte für die Einlaufplätze der von ihm gesetzten drei Figuren.
2. Zusatzpunkte für richtiges Wetten.

Einlaufplatz Punkte	1. Platz	2. Platz	3. Platz	4. Platz	5. Platz	6. Platz
Platzpunkte	5	4	3	2	1	0
Zusatzpunkte für richtiges Wetten.	6	4	2	0	0	0

An einem Beispiel wird die Abrechnung der Platz- und Zusatzpunkte nach dieser Tabelle klar:

Zieleinlauf	1. Platz	2. Platz	3. Platz	4. Platz	5. Platz	6. Platz
	Rot	Schwarz	Blau	Gelb	Orange	Grün

*Spieler A hat gewettet:*

1. Grün                    2. Schwarz            3. Gelb

Er erhält:

Platzpunkte für Grün	=	0 (Platz 6)
Zusatzpunkte für Grün	=	0 (falsche Wette)
Platzpunkte für Schwarz	=	4 (Platz 2)
Zusatzpunkte für Schwarz	=	4 (richtige Wette)
Platzpunkte für Gelb	=	2 (Platz 4)
Zusatzpunkte für Gelb	=	0 (falsche Wette)
<b>Gesamt</b>	<b>=</b>	<b>10 Punkte</b>

*Spieler B hat gewettet:*

1. Blau                    2. Schwarz            3. Gelb

Er erhält:

Platzpunkte für Blau	=	3 (Platz 3)
Zusatzpunkte für Blau	=	0 (falsche Wette)
Platzpunkte für Schwarz	=	4 (Platz 2)
Zusatzpunkte für Schwarz	=	4 (richtige Wette)
Platzpunkte für Gelb	=	2 (Platz 4)
Zusatzpunkte für Gelb	=	0 (falsche Wette)
<b>Gesamt</b>	<b>=</b>	<b>12 Punkte</b>

Sieger ist der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten. In unserem Beispiel also Spieler B vor Spieler A. Der von A auf Platz 1 gesetzte grüne Stein wurde letzter. Deshalb verlor A, obwohl er seine beiden weiteren „Favoriten“ Schwarz und Gelb recht weit vorgebracht hatte.

**Schlußbemerkung**

Tempo macht schon zwei Spielern Spaß. Noch interessanter wird es mit höherer Teilnehmer-Zahl.

*Möchten Sie auch einmal andere Spielvarianten ausprobieren? Hier sind einige Anregungen:*

1. Es kann ausgemacht werden, daß mehrere Rennen gespielt werden und die Punkte der einzelnen Wetten zusammengezählt erst die Reihenfolge der Sieger ergibt.
2. Man kann auch anders wetten:
  - a) Die Wettkarten werden, nachdem alle Spieler ihre Wette abgeschlossen haben, umgedreht

und aufgedeckt. Jeder Spieler kann nun sehen, auf welche Spielfiguren die Gegner gesetzt haben. Danach richtet er dann seine Taktik beim Ausspielen der Spielzugkarten.

- b) Nachdem die Wettkarten aufgedeckt sind, darf jeder Spieler noch eine Veränderung seiner Wette vornehmen. Er kann entweder seine aufgedeckten Wettkarten beliebig in der Reihenfolge vertauschen oder eine Karte mit einer beiseite gelegten Wettkarte austauschen.

Viel Spaß  
Ihre ASS



**Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabriken AG**  
**7022 Leinfelden bei Stuttgart**