SCRAP RACER
EXPANSION 1

Ein Spiel von
Anika & Sebastian Richter
für 2 - 8 Racer

Spielmaterial

• 2 Racer & 2 Standfüße

Rockroaches

Collector

• 2 Racertableaus

• 6 Zielmarker

Rückseite:

• 6 Bonusmarker

• 6 Boostermarker

Rückseite:

je 2x: +/- 1, drehen, würfeln

• 3 Streckenteile

Schleimspur (Gerade), Schrottplatz (Kurve) & Schrottsammler (Kurve)

• 12 Schrottplättchen

Rückseiten:

je 4x: 2 Felder, 3 Felder & 4 Felder

• 1 Boxenstopp

• 8 Fähigkeiten

• 1 Spielregel

Die zwei neuen Racer + Bonus-, Ziel- und Boostermarker

Mit den neuen Racern ist es möglich, das Spiel mit bis zu acht Spielern zu spielen. Die Regeln des Basisspiels verändern sich dabei nicht, es sind nur mehr Racer am Rennen beteiligt. Wird nicht zu siebt oder acht gespielt, bietet sich den Spielern eine größere Auswahl an Racern.

Die Bonus-, Ziel- und Boostermarker werden zu den anderen Markern des Basisspiels gegeben und werden von jetzt an zusätzlich in jedem Spiel benutzt.

Die beiden Racer besitzen jeweils eine neue Fähigkeit, die das Geschehen auf der Rennstrecke beeinflussen:

Collector: Der Spieler erhält einen auf der Strecke liegenden Boostermarker nicht nur, wenn er genau auf dem Feld mit dem Boostermarker landet, sondern auch wenn der Boostermarker ein Feld weiter vor oder zurück liegt.

Beispiel: Nina (pink) landet mit ihrem Racer zwar nicht direkt auf aber zwischen zwei Boostermarkern. Mit ihrer Fähigkeit kann sie beide direkt benachbarten Marker aufnehmen.

Anmerkung: *Werden die Boostermarker nach einer Zielüberquerung aufgefüllt, bekommt der Racer den neuen Marker nur, wenn er genau auf einem Boosterfeld steht, das aufgefüllt wird.*

Rockroaches: Würfelt der Spieler einen 3/4 oder 5/6 Pasch, **kann er entscheiden**, keinen Bonusmarker zu nehmen und stattdessen eine niedrigere Crashkarte zu ziehen: ***5/6 Pasch > 3/4 Crashkarte | 3/4 Pasch > 1/2 Crashkarte***

Beispiel: Amir (weiß) hat einen 5er-Pasch gewürfelt. Da er momentan Erster ist, möchte er nichts riskieren und entscheidet sich, seine Fähigkeit zu benutzen und eine niedrigere Crashkarte zu ziehen. Dafür erhält er keinen Bonusmarker.

Die neuen Streckenteile

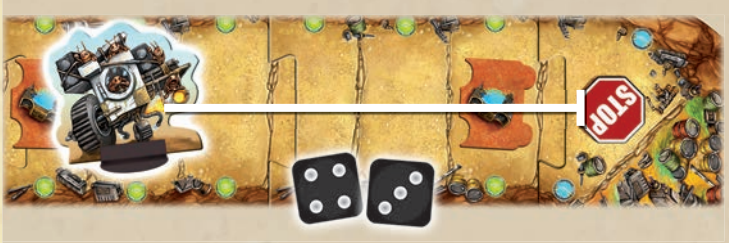
Jedes, der drei neuen Streckenteile verändert die Bewegung eines Racers auf unterschiedliche Art und besitzt eigene Regeln, die es im Spielverlauf zu beachten gilt.

Zu Spielbeginn entscheiden die Spieler, ob sie mit 1, 2 oder allen 3 neuen Streckenteilen spielen möchten. Dann tauschen die Spieler nach dem Aufbau der Strecke, die neuen Streckenteile gegen passende Streckenabschnitte aus.

Beispiel für ein Spiel mit allen neuen Streckenteilen im Aufbau-F:

Schrottplatz:

Ein Racer muss auf dem Stopp-Feld stehen bleiben und seine Bewegung dort beenden, unabhängig von seiner Fähigkeit, Bonuskarten oder wie viele Bewegungspunkte verfallen. Erst beim nächsten Zug kann der Spieler vom Stopp-Feld aus weiterfahren. Der Schrottplatz *(hinter dem Stopp-Feld)* zählt als normales Feld mit.



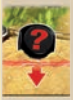
Beispiel: Amir (weiß) hat eine 7 gewürfelt, kann aber nur 5 Felder vorziehen bis er auf das Stopp-Feld kommt.

Landen zwei Racer auf dem Stopp-Feld, so findet ein Kampf statt und der Gewinner wird, wie üblich, ein Feld weiter *(Schrottplatz)* gesetzt.

Beispiel: Nina (pink) muss ihren Zug auch auf dem Stopp-Feld beenden und verliert im Kampf gegen Amir (weiß). Er kann nun 1 Feld weiter auf den Schrottplatz ziehen.

Schleimspur:

Ein Racer, der seine Bewegung auf einem der drei Felder beendet *(nach Einsatz seiner Fähigkeit)*, oder durch eine Ziel-, Crashkarte, oder einen Kampf, dort landet, führt sofort die dem Feld entsprechende Regel aus:



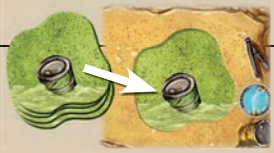
Feld 1: Der Spieler würfelt mit **einem Würfel** und setzt seinen Racer dem Ergebnis entsprechend **zurück**.

Feld 2: Der Spieler würfelt mit **zwei Würfeln** und setzt seinen Racer dem Ergebnis entsprechend weiter **vor**. ***Anmerkung:*** *Wenn der Spieler einen Pasch würfelt, zieht er keine Crashkarte!*

Feld 3: Der Spieler würfelt mit **einem Würfel** und setzt seinen Racer dem Ergebnis entsprechend weiter **vor**.

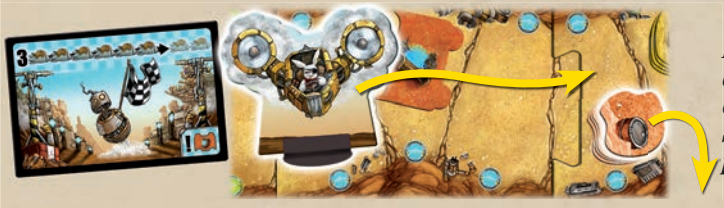
Achtung: *Landen Spieler auf demselben Feld, nachdem der Effekt der Schleimspur abgehandelt wurde, kommt es zum Kampf.*

Schrottsammler:



Zu Spielbeginn werden die Schrottplättchen auf die entsprechenden Felder gestapelt.

Ein Racer, der seine Bewegung auf einem der drei Felder beendet *(nach Einsatz seiner Fähigkeit)*, oder durch eine Ziel-, Crashkarte, oder einen Kampf, dort landet, nimmt sich, sofern vorhanden, ein entsprechendes Schrottplättchen und legt es vor sich ab.

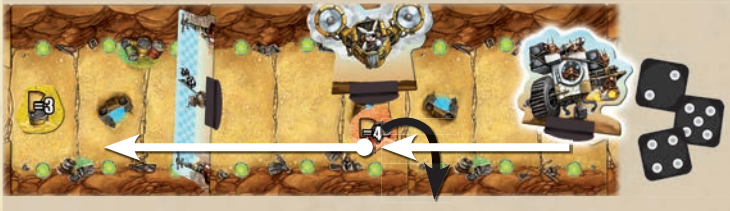


Beispiel: Natalie (gelb) landet durch eine Zielkarte auf einem Schrottsammler-Feld. Sie nimmt ein rotes Schrottplättchen zu sich.

Ein Schrottplättchen kann der Spieler am Ende eines seiner Züge einsetzen und neben seinen Racer auf dem Feld ablegen. Ein Schrottplättchen kann nicht auf einem der drei Felder des Schrottsammlers abgelegt werden.

Beispiel: In einem späteren Zug, kann Natalie (gelb) nun ihr rotes Schrottplättchen auf das Feld legen, auf dem sie gelandet ist. Dieses zählt ab jetzt für alle Spieler als 4 Felder.

Ein Feld mit Schrottplättchen zählt ab sofort als mehrere Felder, entsprechend der Zahl auf dem Plättchen. Um auf ein Feld oder über ein Feld mit Schrottplättchen zu ziehen, muss der Spieler mindestens so viele Bewegungspunkte übrig haben wie auf dem Schrottplättchen angezeigt sind – egal, ob sich sein Racer vorwärts oder rückwärts *(durch eine Crashkarte)* bewegt. Hat der Spieler genug Bewegungspunkte, kann er seinen Racer auf das Feld setzen, das Schrottplättchen aus dem Spiel entfernen und dann seinen Racer um eventuell verbliebene Bewegungspunkte weiter setzen.



Beispiel: Amir (weiß) hat genug Bewegungspunkte um über das erste Schrottplättchen hinwegzuziehen (es kommt aus dem Spiel). Vor dem zweiten muss er allerdings stoppen und den letzten Bewegungspunkt verfallen lassen.

Hat der Spieler nicht genug Bewegungspunkte, so muss er **vor dem Feld** mit dem Schrottplättchen seinen Zug beenden.

Ausnahme: *Wird ein Racer durch einen Kampf auf ein Feld mit Schrottplättchen gesetzt, so wird das Schrottplättchen aus dem Spiel entfernt und der Racer auf das Feld gesetzt.*

Beispiel: Nina (pink) gewinnt den Kampf gegen Amir (weiß) und zieht 1 Feld vor. Dadurch wird das Schrottplättchen aus dem Spiel entfernt.

Anmerkung: *Auch wenn ein Racer durch seine Racerfähigkeit auf ein Feld mit Schrottplättchen ziehen könnte, muss er seinen Zug dennoch vor dem Feld beenden.*

Beispiel: Torsten (rot) hat die Fähigkeit, 1 Feld weiter vor zu ziehen, wenn er auf einer Geraden landet. Er kann sie hier aber nicht einsetzen, da das nächste Feld wie 2 Felder zählt.

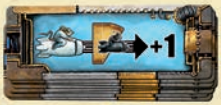
Boxenstopp

Beim Spielaufbau wird der Boxenstopp ungefähr in der Mitte der Strecke an zwei Geraden angelegt *(siehe Abbildung)*. Die Fähigkeiten werden als offener Stapel auf den Boxenstopp gelegt. Im Laufe des Spiels können die Spieler den Boxenstopp besuchen, um ihrem Racer neue Fähigkeiten zu geben. Dafür müssen sie den Umweg über den Boxenstopp in Kauf nehmen und dort ihren Zug beenden, damit die neue Fähigkeit eingebaut werden kann.

A = 8 Felder, mit Weg durch den Boxenstopp.

B = 6 Felder für die normale Strecke.

Der Boxenstopp besteht aus 5 Feldern, wobei die 4 äußeren Felder als normale Felder zählen, die allerdings weder Gerade noch Kurve sind. Auf diesen Feldern kann immer nur ein Racer stehen, ansonsten wird wie üblich ein Kampf ausgetragen.



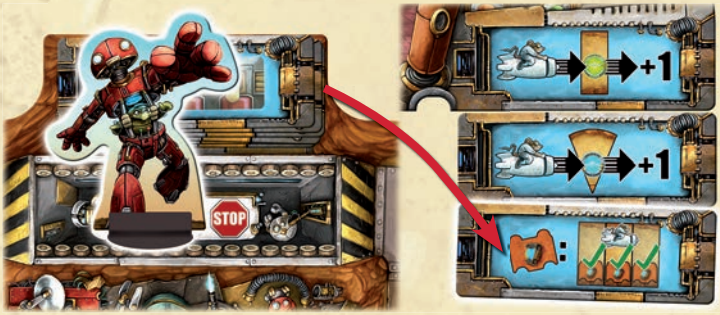
Fähigkeiten

Ein Racer muss seinen Zug auf dem mittleren Feld beenden, auch wenn dadurch Bewegungspunkte verfallen. Dafür darf sich der Spieler aus den noch vorhandenen Fähigkeiten eine aussuchen und seinem Racertableau hinzufügen. Er besitzt ab diesem Zeitpunkt die neue Fähigkeit zusätzlich zu seinen bereits vorhandenen Fähigkeiten. Auf dem mittleren Feld können mehrere Racer stehen, ohne dass ein Kampf ausgetragen wird.

Beispiel: Nina (pink) nimmt den Umweg in den Boxenstopp und lässt ihre übrigen Bewegungspunkte auf dem mittleren Feld verfallen. Dafür darf sie sich eine der noch ausliegenden Fähigkeiten aussuchen. Amir (weiß) steht zwar auf dem selben Feld, auf diesem wird aber nicht gekämpft.

Die Fähigkeiten können bei den jeweiligen Racern nachgeschlagen werden.

Ein Racer kann beliebig viele Fähigkeiten erwerben, mit Ausnahme der Fähigkeit, die er schon von Beginn an besitzt.



Beispiel: Torsten ist bereits in Runde 1 durch den Boxenstopp gefahren und hat sich eine Fähigkeit ausgesucht. Nun fährt er in Runde 2 wieder rein und nimmt sich eine weitere Fähigkeit.

© Copyright 2021 | Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved.

est. 1989
QUEEN GAMES