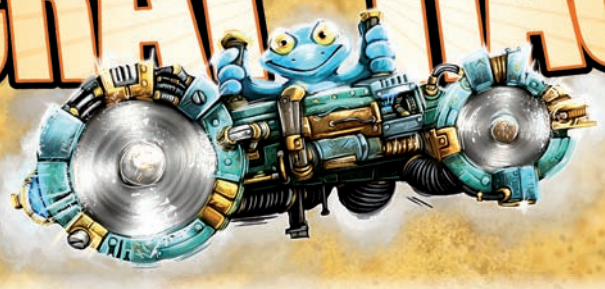
SCRAP RACER



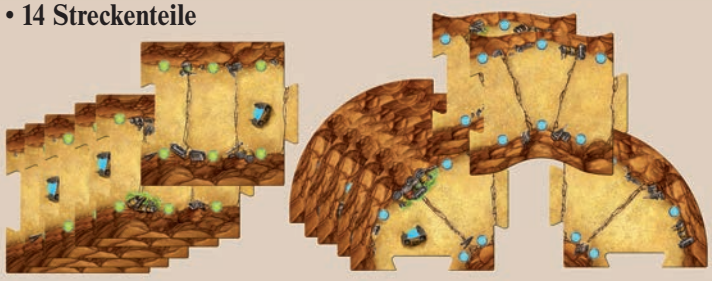
Ein Spiel von Anika & Sebastian Richter
für 2 - 6 Racer ab 8 Jahren

Spielmaterial	*Seite 1*
Spielaufbau	*Seite 2-3*
Spielidee & Spielziel	*Seite 3*
Spielablauf	*Seite 4-7*
• *Würfeln & Boostermarker*	*Seite 4*
• *A) Racer bewegen*	*Seite 5*
• *B) Pasch*	*Seite 6*
• *Zielüberquerung*	*Seite 6-7*
• *Booster einsammeln*	*Seite 7*
Spielende & Siegerehrung	*Seite 7*
Änderungen im Zweispieler Spiel	*Seite 8*
Dreispieler Variante	*Seite 8*
Streckenvarianten	*Seite 9*
Kartenübersichten	*Seite 10-11*
• *Crashkarten*	*Seite 10*
• *Zielkarten*	*Seite 11*
• *Bonuskarten*	*Seite 11*
Racer-Fähigkeiten	*Seite 12*
Übersicht über einen Spielzug	*Seite 12*

Scrap Racer – Auf die Plätze, fertig, los! *Als tollkühne Scrap Racer bestreitet ihr das schnellste, gefährlichste und verrückteste Rennen der Galaxis. Aus allen möglichen Teilen zusammengeschustert, sind die Racer zwar schnell, aber auch sehr anfällig für kleinere und größere Katastrophen durch Fehlfunktionen aller Art. Kühnheit, taktisches Geschick und eine gehörige Portion Würfel- und Kartenglück braucht jeder Racer, der am Ende der drei Runden als Sieger hervorgehen möchte.* ***Mögen die Würfel auf eurer Seite sein!***

Spielmaterial

• **14 Streckenteile**



6x Geraden = Grüne Lampen | *8x Kurven = Blaue Lampen*

• **6 Racer & 6 Standfüße**

Swifty *Jackal* *Crusher* *Hover* *Twister* *Steel Jacket*

• **6 Racertableaus**

• **1 Ziellinie & 1 Standfuß**

• **16 Zielkarten**

je 4x 2, 3, 5, 7 *Rückseite*

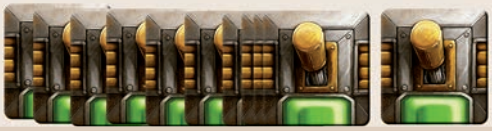
• **18 Zielmarker**

Vorderseite *Rückseite*

• **28 Bonuskarten**

Vorderseiten *Rückseite*

• **17 Bonusmarker**



• **56 Crashkarten**

18x 1er/2er Pasch: *18x 3er/4er Pasch:* *20x 5er/6er Pasch:*

Vorderseiten *Rückseiten*

• **18 Boostermarker**

je 6x: +/- 1, drehen, würfeln *Rückseite*

• **6 Würfel**

• **1 Startmarker**

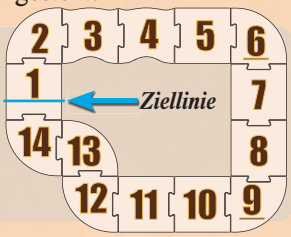
• **1 Spielregel**

Spielaufbau

1) Zu Beginn entscheiden sich die Spieler für einen **Streckenaufbau**, der ihnen gefällt und puzzeln die Strecke dementsprechend zusammen. Für die erste Partie empfehlen wir den hier dargestellten Aufbau. Die **Ziellinie** wird nach dem Aufbau auf dem abgebildeten Streckenabschnitt an ihren Platz gestellt.

Aufbau-Strecke A:

Auf den Streckenteil-Rückseiten befinden sich Nummern, anhand derer die verschiedenen Streckenkonfigurationen zusammengesetzt werden können.



Anmerkung: *Auf Seite 9 der Regel befinden sich noch weitere Streckenbeispiele.*

2) Die **Boostermarker** werden verdeckt gemischt. Anschließend wird je 1 Marker verdeckt auf jedem gekennzeichneten Streckenfeld abgelegt.

Die übrigen Marker werden neben der Strecke als verdeckter Vorrat bereitgehalten.

3) Die **Bonuskarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel neben der Strecke platziert. Die **Bonusmarker** werden als Vorrat daneben gelegt.

4) Die **Zielkarten** werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel neben der Strecke platziert. Die **Zielmarker** werden als Vorrat daneben gelegt.

5) Die **6 Würfel** kommen neben die Strecke.

6) Die **Crashkarten** werden nach ihrer Rückseite *(1/2, 3/4 & 5/6)* sortiert, dann gemischt und als drei verdeckte Stapel neben der Strecke bereitgelegt.

7) Die **Racertableaus** werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler zieht ein Racertableau und legt es offen vor sich aus. Der dazu passende **Racer** wird auf das Tableau gestellt.

Änderung bei 2 Spielern: *Siehe Seite 8.*

8) Der Jüngste wird Startspieler und erhält den **Startmarker**, welchen er an sein Tableau anlegt.

Spielidee und Spielziel

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von tollkühnen Scrap Racern, die nur ein Ziel kennen:
Mit allen Mitteln das Rennen zu gewinnen!

Ein Rennen geht über **drei Runden**. Wer danach **am weitesten vorne** liegt, ist der **Sieger**.

Der Spieler am Zug würfelt bis zu sechs Würfel und zieht seinen Racer dem Ergebnis entsprechend weiter.

Aber Vorsicht, bei einem **Pasch** muss der Spieler eine **Crashkarte** ziehen, welche seinen Racer je nach Paschwert nach vorne bewegt, ihn ausbremst, zurückwirft oder die anderen Racer aufholen lässt.

Für wiederholte Crashs aber gibt es **Bonuskarten**, die richtig eingesetzt die verlorene Strecke wieder aufholen können.

Durch die **individuellen Fähigkeiten** der Racer und die einsammelbaren Boostermarker beeinflussen die Spieler den Ausgang des Rennens zu ihrem Vorteil.

Und wenn alles nicht hilft, dann muss um ein Feld **gekämpft** werden.
Befinden sich zwei Racer auf demselben Feld, entscheidet ein Duell darüber, wer stehen bleibt und wer ein Feld nach vorn ziehen darf.

Zu guter Letzt sorgt das Überqueren der **Ziellinie** dafür, dass das Fahrerfeld durch die Effekte der **Zielkarten** durchmischt wird.

Kühnheit, taktisches Geschick und eine gehörige Portion Glück braucht jeder Racer, der am Ende der Sieger sein möchte.

Auf die Plätze, fertig, los!

Spielablauf

Scrap Racer wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt, beginnend mit dem Startspieler. Hat ein Spieler seinen kompletten Zug ausgeführt, ist der nächste Spieler an der Reihe. **Racer-Fähigkeiten können nur vom aktiven Spieler benutzt werden.** Andere Spieler können ihre Fähigkeit zu diesem Zeitpunkt nicht nutzen.

Überquert ein Spieler nach einer kompletten Runde die Ziellinie, nimmt er sich einen Zielmarker und legt ihn auf seinem Tableau ab. Legt ein Spieler den dritten Zielmarker auf sein Tableau, sind noch diejenigen Spieler am Zug, die im Uhrzeigersinn vor dem Startspieler an der Reihe sind. Danach endet das Spiel und wer dann am weitesten vorne liegt, ist der Sieger des Rennens.

Ein Spielzug im Detail:

Würfeln

Der Spieler muss zunächst bis zu sechs Würfel würfeln. Die Würfel werden **einzeln nacheinander** geworfen, wobei der Spieler nach jedem Wurf kontrolliert, ob er einen **Pasch** gewürfelt hat, *also 2 Würfel denselben Wert anzeigen.*
Ist dies der Fall, muss er sofort eine Crashkarte ziehen, ohne seinen Racer zu bewegen. Siehe **B) Pasch**.

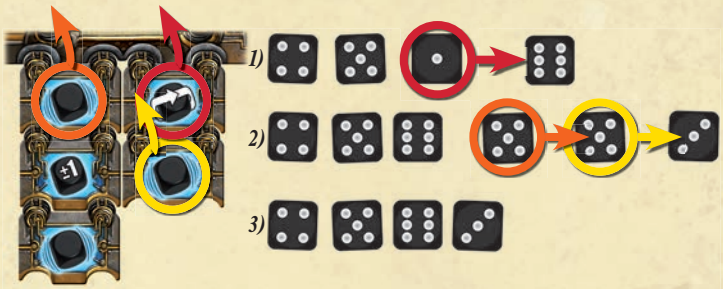
Beispiel: Mit seinem dritten Wurf hat der Spieler leider einen 3er Pasch erwürfelt und muss jetzt die entsprechende Crashkarte 3/4 ziehen. Er darf nicht erneut würfeln.

Ist noch kein Pasch gewürfelt, entscheidet der Spieler, ob er aufhört oder erneut würfelt. Spätestens wenn er alle 6 Würfel ohne einen Pasch gewürfelt hat, muss der Spieler aufhören und bewegt dann seinen Racer dem Ergebnis entsprechend weiter. Siehe **A) Racer bewegen**.

Beispiel: Nach dem vierten Wurf entscheidet sich der Spieler, nicht erneut zu würfeln und muss somit seinen Racer um 13 Felder nach vorne bewegen.

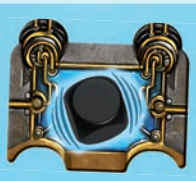
Durch den Einsatz von Boostermarkern kann der Spieler das Ergebnis des **gerade geworfenen Würfels** noch beeinflussen, bevor das Ergebnis des Wurfes zählt. Es können beliebig viele Boostermarker pro Zug eingesetzt werden, auch für einen einzelnen Würfel. Ein eingesetzter Boostermarker wird aus dem Spiel entfernt und zurück in die Schachtel gelegt.

Wie ein Spieler Boostermarker erhält, wird auf Seite 7 erläutert.

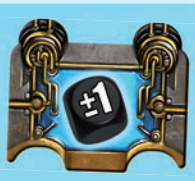


Beispiel: 1) Der Spieler nutzt im dritten Wurf den Boostermarker, um eine 1 auf eine 6 zu drehen. 2) Beim vierten Wurf würfelt er den Würfel zweimal erneut und vermeidet somit einen Pasch. 3) Der Spieler hat insgesamt 3 Boostermarker benutzt und kommt auf ein Ergebnis von 18.

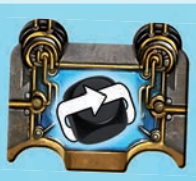
Die Boostermarker



Würfeln:
Der Spieler würfelt den **zuletzt gewürfelten** Würfel erneut und das neue Ergebnis zählt.



+/- 1:
Das Ergebnis des **zuletzt gewürfelten** Würfel wird um eine Augenzahl nach oben oder unten korrigiert. Dieser Würfel wird auf die entsprechende Seite gedreht. Es ist nicht möglich, von einer 6 auf eine 1 zu kommen und umgekehrt.



Drehen:
Der **zuletzt gewürfelte** Würfel wird auf die gegenüberliegende Seite gedreht.

Je nach Ausgang des Würfelns gibt es folgende Möglichkeiten: **A) Racer bewegen** oder **B) Pasch**

A) Racer bewegen

Der Spieler geht die folgenden Punkte in der beschriebenen Reihenfolge durch:

1. Würfelergebnis und Bonuskarten

Der Spieler zählt die Augenzahlen der benutzten **Würfel** zusammen und setzt seinen Racer dem Ergebnis entsprechend dem Streckenverlauf *(im Uhrzeigersinn)* folgend weiter. Dabei zählt jedes Feld, auch die von anderen Racern besetzten Felder.

Hinweis: *Bei der allerersten Bewegung eines Racers fängt man auf dem ersten Feld hinter der Ziellinie an zu zählen. Der Racer wird dann vom Tableau auf das entsprechende Feld auf der Strecke gesetzt.*

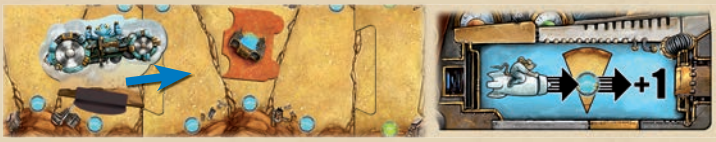
Beispiel: Kai (rot) hat eine 8 gewürfelt und setzt seinen Racer auf das 8te Feld hinter der Ziellinie.

Besitzt der Spieler **Bonuskarten**, kann er diese vor und/oder nach dem Bewegen des Racers durch die Würfel einsetzen. Es können in einem Zug beliebig viele Bonuskarten gespielt werden.
Die Effekte der Bonuskarten werden auf Seite 11 der Regel erklärt. Wie ein Spieler Bonuskarten erhält, wird auf Seite 6 erläutert.

Beispiel: Phil (grün) benutzt zunächst seine Bonuskarte und rückt seinen Racer auf das nächste Kurvenfeld vor. Danach führt er sein Würfelergebnis aus.

2. Racer-Fähigkeit

Der Spieler kontrolliert, ob seine Racer-Fähigkeit aktiviert wird und muss diese dann ausführen. Wird die Fähigkeit nicht aktiviert, passiert hier nichts. Die einzelnen Fähigkeiten werden auf Seite 12 der Regel erklärt.



Beispiel: Jules (blau) aktiviert seine Racer-Fähigkeit, da er auf einem Kurvenfeld zum Stehen gekommen ist. Er setzt seinen Racer somit ein weiteres Feld vor.

3. Kampf

Steht der Spieler jetzt mit einem anderen Racer auf demselben Feld, entscheidet ein Kampf darüber, wer ein weiteres Feld nach vorn gesetzt wird.

Steht er alleine auf einem Feld, passiert hier nichts.

In einem Kampf würfeln die beiden beteiligten Spieler je einen Würfel und vergleichen das Ergebnis. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis ist der Gewinner und geht ein Feld weiter nach vorne. Bei Gleichstand wird solange erneut gewürfelt, bis ein Gewinner feststeht. Beim Kampf können keine Boostermarker eingesetzt werden.

Wird der Gewinner des Kampfes auf ein Feld mit einem anderen Spieler gestellt, müssen die beiden Spieler jetzt ebenfalls einen Kampf austragen. Dieses setzt sich solange fort, bis jeder Racer auf einem eigenen Feld steht.

Beispiel: Jules (blau) und Phil (grün) sind in einen Kampf verwickelt. Beide würfeln einmal und vergleichen ihr Ergebnis. Jules gewinnt mit einer 5 und rückt seinen Racer ein Feld weiter.

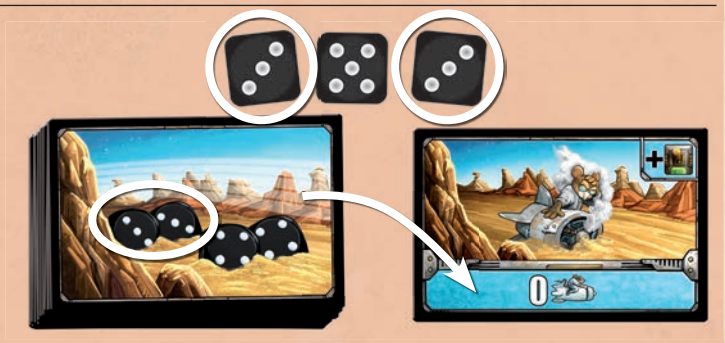
Dann geht es weiter bei **Zielüberquerung und Booster einsammeln**.

B) Pasch

Wer seinen Racer immer bis zum Äußersten treibt, muss auch mit den Konsequenzen leben können!

1. Crashkarte ziehen

Nachdem der Spieler zum zweiten Mal die gleiche Zahl und somit einen Pasch gewürfelt hat, zieht er die oberste Karte von dem Crashkartenstapel, der seinem Pasch entspricht und legt sie für alle sichtbar auf den Tisch. Dann wird der Effekt der Karte ausgeführt. Je höher der Pasch, desto negativer ist der Effekt, den der Spieler erwarten kann. Die einzelnen Crashkarten und ihre Effekte werden auf Seite 10-11 der Regel erklärt.

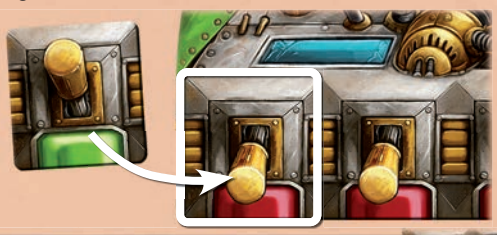


Beispiel: Durch den Effekt der 3er/4er Crashkarte darf der Spieler seinen Racer nicht bewegen.

Landen Spieler auf demselben Feld, nachdem der Effekt abgehandelt wurde, kämpfen die beteiligten Spieler. Siehe **3. Kampf** auf Seite 5.

2. Bonusmarker nehmen

Nach Ausführung der Crashkarte nimmt sich der Spieler einen Bonusmarker aus dem Vorrat und platziert ihn auf seinem Tableau.



Ist dies der **dritte Marker**, gibt er alle drei Marker zurück in den Vorrat und zieht dafür die oberste **Karte vom Bonuskartenstapel**, schaut sie sich an und legt sie verdeckt an sein Tableau. Diese kann er in einem seiner folgenden Züge einsetzen. Die Spieler können beliebig viele Bonuskarten sammeln.

Die Crashkarte wird auf den Ablagestapel gelegt. Sollte der Nachziehstapel leer sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

***Wichtig:** Kein Spieler kann in diesem Zug seine Racer-Fähigkeit nutzen. Die Bewegung der Racer wird nur über den Karteneffekt, nicht über das Würfelergebnis gesteuert.*

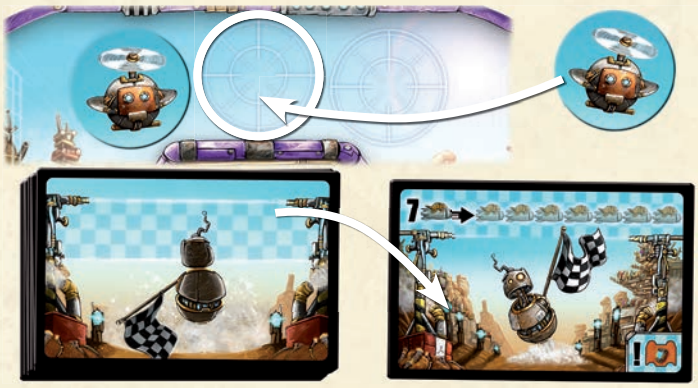
Dann geht es weiter bei **Zielüberquerung und Booster einsammeln**.

Zielüberquerung und Booster einsammeln

1) Zielüberquerung

Die Racer nähern sich der Ziellinie und die Menge tobt! Das Publikum feuert besonders die letzten Plätze an und verschafft ihnen einen Schub nach vorne.

1.) Überquert der Spieler die Ziellinie, nimmt er sich einen Zielmarker aus dem Vorrat und legt ihn mit der Vorderseite nach oben auf seinem Tableau ab. Anschließend zieht er eine Zielkarte, deren Effekt sofort abgehandelt wird.



Beispiel: Tobi (lila) hat die Ziellinie zum zweiten Mal überquert und nimmt sich dafür einen Zielmarker. Dann zieht er eine Zielkarte.

Stehen Racer nach Abhandeln der Karte auf demselben Feld, wird ein Kampf ausgetragen. Siehe **3. Kampf** auf Seite 5.

***Wichtig:** Erhält ein Spieler seinen dritten Zielmarker, zieht er keine Zielkarte!*

Überqueren andere Spieler aufgrund einer Ziel- oder Crashkarte die Ziellinie, ziehen diese Spieler ebenfalls einen Zielmarker sowie eine Zielkarte. Die Karten werden im Uhrzeigersinn nacheinander abgehandelt.
Die Effekte der Zielkarten werden auf Seite 11 der Regel erklärt.

2.) Hat mindestens ein Spieler die Ziellinie überquert, werden jetzt die leeren Boosterfelder mit verdeckten Boostermarkern aus dem Vorrat aufgefüllt. Angefangen wird mit dem ersten leeren Boosterfeld nach der Ziellinie und dann dem Streckenverlauf *(im Uhrzeigersinn)* folgend, bis alle Felder belegt sind oder der Vorrat leer ist. Der Vorrat wird nicht wieder aufgefüllt. Die Boostermarker sind also begrenzt.

Anmerkung: *Steht ein Racer auf einem Boosterfeld, auf das ein neuer Boostermarker gelegt wird, erhält er diesen sofort.*

Beispiel: Beim Auffüllen der letzten zwei Boostermarker aus dem Vorrat hat Jules (blau) Glück. Er steht auf einem leeren Boosterfeld und erhält den Marker sofort.

2) Booster einsammeln

Ab und zu findet man etwas sehr nützliches auf der Strecke…man könnte sie auch Katastrophenverhinderungsdinger nennen!

Zum Abschluss des Zuges überprüft jeder Spieler, ob sein Racer auf einem Feld mit einem Boostermarker steht. Ist dies der Fall, nimmt der Spieler den Boostermarker auf und legt ihn offen an sein Tableau an.
Die Spieler können beliebig viele Boostermarker sammeln.

Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

Spielende und Siegerehrung

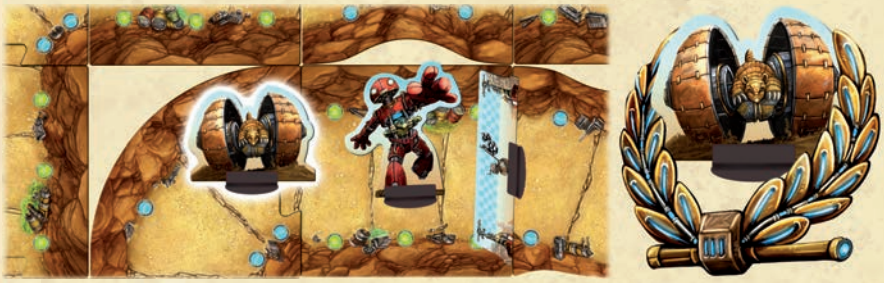
Das Ende des Spiel wird eingeleitet, wenn mindestens einer der Spieler **den dritten Zielmarker** erhalten hat.

Alle Spieler, die jetzt noch vor dem Startspieler an der Reihe sind, müssen ihren Zug noch ausführen. Dann ist das Rennen beendet und es folgt die Siegerehrung.

Beispiel: Kai (rot) leitet das Ende des Spiels ein, da er zum dritten Mal die Ziellinie überquert hat. Da Phil (grün) Startspieler ist, haben nur noch Jules (blau) und Lars (orange) einen letzten Zug.

Siegerehrung

Der Spieler, dessen Racer drei Runden absolviert hat und auf der Strecke am weitesten vorne steht, wird zum Sieger erklärt.



Beispiel: Lars (orange) hat es in seinem letzten Zug noch geschafft, Kai (rot) zu überholen und wird somit noch ganz knapp Sieger!

Schaut euch nun eure Racer-Fähigkeiten auf der letzten Seite an und dann könnt ihr auch schon anfangen zu spielen! Wenn ihr im Spielverlauf die einzelnen Karten entdeckt, dann schlagt sie in den Übersichten auf Seite 10-11 nach.

Änderungen im Zweispieler Spiel

Die Racer verbünden sich und bilden ein Team. Doppelt hält besser!

Spielaufbau

Jeder Spieler zieht zufällig zwei Racertableaus und nimmt sich die entsprechenden Racer. Dann wird ein Startspieler bestimmt.

Spielablauf

Die Regeln des Spiels bleiben bis auf folgende Änderungen gleich:

Spielerreihenfolge:

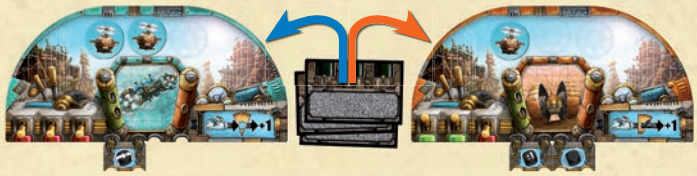
Der Startspieler bestimmt seinen Start Racer und legt den Startspielermarker an diesen Racer. Danach führt er mit seinen beiden Racern jeweils einen Zug aus. Dann bestimmt der zweite Spieler seine Racerreihenfolge und führt nacheinander für beide Racer einen Zug aus. Die so festgelegte Reihenfolge wird bis zum Ende des Spiels beibehalten.

Kämpfe:

Ein Kampf zwischen zwei Spielern wird wie üblich ausgetragen. Findet ein Kampf zwischen den beiden Racern eines Spielers statt, entscheidet der Spieler ohne zu würfeln, welcher Racer den Kampf gewinnt und somit ein Feld weiter gesetzt wird.

Bonuskarten:

Erhaltene Bonuskarten können für einen beliebigen Racer eingesetzt werden, auch wenn dieser die Karte nicht über Bonusmarker erhalten hat. Dies erlaubt neue taktische Möglichkeiten.



Spielende und Siegerehrung

Das Ende des Spiels wird eingeleitet, wenn mindestens einer der Racer eines Spielers den dritten Zielmarker erhalten hat. Alle Racer, die jetzt noch vor dem Startracer (Racer mit Startspielermarker) an der Reihe sind, müssen ihren Zug noch ausführen.

1) Hat jetzt nur ein Racer einen dritten Zielmarker erhalten, so gewinnt der Spieler, dem der Racer gehört.

Beispiel: Hendrik hat am Spielende als einziger einen Racer (rot) mit drei Zielmarkern und ist somit der Sieger.

2) Haben mindestens zwei Racer einen dritten Zielmarker, gewinnt derjenige von ihnen, der mit seinem zweiten Racer am weitesten vorne ist. Welcher Racer auf Position 1 ist, spielt in dem Fall keine Rolle!

Beispiel: Sowohl Hendrik als auch Uschi haben einen Racer mit drei Zielmarkern (rot/orange). Somit entscheidet der zweite Racer das Rennen und Uschi ist die Siegerin, da ihr zweiter Racer (blau) weiter vorne ist, als Hendirks zweiter Racer (lila).

Dreispieler Variante

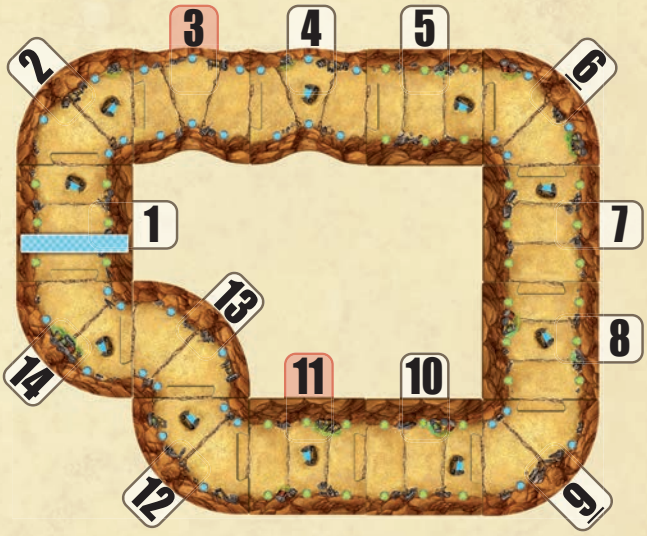
Auch zu dritt können die Spieler mit jeweils zwei Racern spielen. Es gelten die gleichen Regeln wie beim Spiel zu zweit.

Streckenvarianten

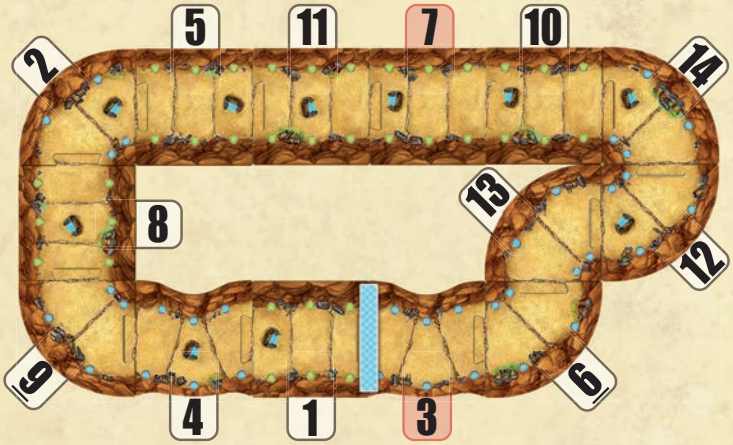
Die Streckenteile können zu unterschiedlichen Rennstrecken zusammengebaut werden. Nachfolgend sind die 6 Varianten A-F dargestellt.

- *Die Nummern dienen dazu, die entsprechenden Teile über ihre Rückseite schnell zu finden und an die richtige Stelle zu puzzeln.*
- *Die dargestellte Ziellinienposition ( ) ist ein Vorschlag. Man kann die Ziellinie aber auf jedem beliebigen Streckenteil platzieren.*
- *Für eine kürzere Partie kann man die Streckenteile, die in rot markiert sind (X), einfach weglassen.*
- *Es können auch eigene Strecken erstellt werden, solange jede Strecke immer einen Rundkurs ergibt.*

Strecke A: *(im Spielaufbau verwendet)*

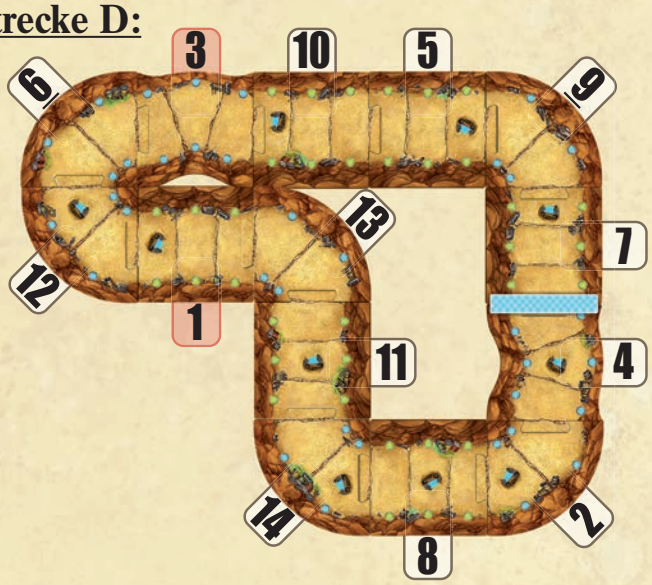


Strecke B:

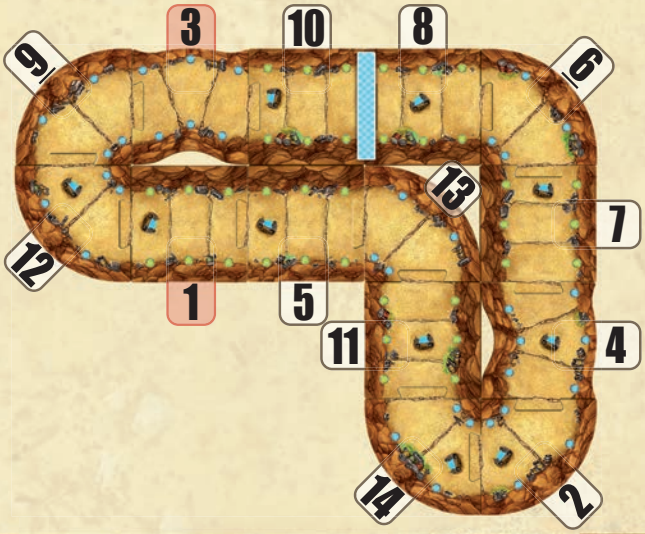


Strecke C:

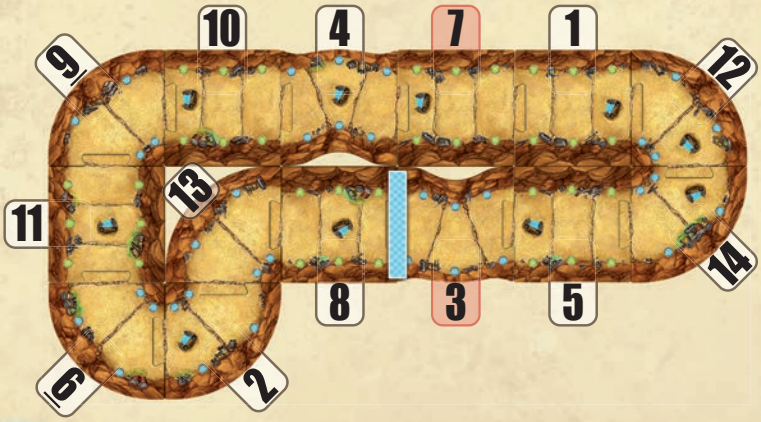
Strecke D:



Strecke E:



Strecke F:



Crashkarten

Erinnerung: Nimm dir 1 Bonusmarker

Grafik

Crash-Effekt

Ein bestimmter anderer Spieler — *Andere Spieler* — *Aktiver Spieler*

***Wichtig:** Würde ein Racer durch eine Crashkarte hinter die Ziellinie zurückgesetzt werden, bleibt er auf dem Feld vor der Ziellinie stehen. Es ist egal, wie viele Runden der Racer absolviert hat.*

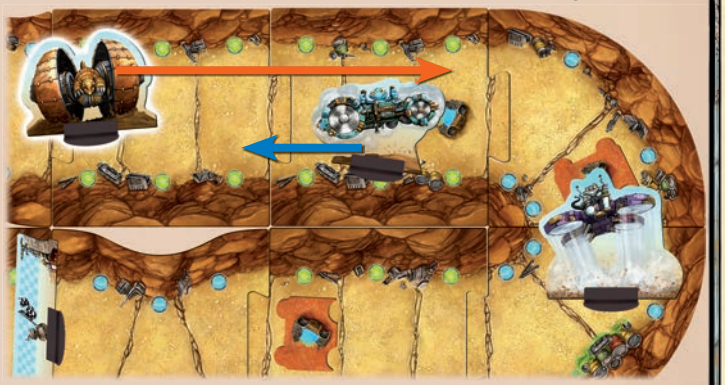
***Besonderheit:** Zum Start des Spiels gilt die Spielerreihenfolge als Positionsbestimmung für alle Racer, die sich noch nicht auf der Strecke befinden. Sollte zu Beginn des Spiels eine Crashkarte Spieler betreffen, die noch nicht auf der Strecke sind, wird über die Spielerreihenfolge entschieden, ob sich diese bewegen. Hierbei kann ein Racer nur nach vorne, nicht nach hinten bewegt werden.*

2,3,5 Felder vor: Der Spieler setzt seinen Racer die entsprechende Anzahl Felder weiter vor.

2 Würfel: Der Spieler würfelt mit zwei Würfeln und setzt seinen Racer dem Ergebnis entsprechend weiter vor.
Hierbei ist es egal, ob ein Pasch gewürfelt wurde.

Beispiel: Lukas (gelb) hat die Crashkarte gezogen und muss jetzt mit zwei Würfeln würfeln. Dem Ergebnis (12) entsprechend setzt er seinen Racer weiter vor. Er zieht keine weitere Crashkarte und auch keinen Bonusmarker für die zwei gewürfelten 6er.

5 vor, 2 zurück: Zuerst wird der Racer direkt vor dem aktiven Spieler um 2 Felder zurückgesetzt. Dann setzt der aktive Spieler seinen Racer 5 Felder weiter nach vorne. Befindet sich der aktive Spieler auf der ersten Position, wird kein anderer Racer zurückgesetzt.



Beispiel: Lars (orange) hat die Crashkarte gezogen und setzt seinen Racer um 5 Felder weiter. Jules (blau), der eine Position vor Lars ist, muss seinen Racer um 2 Felder zurück setzen.

3 Felder vor: Der Spieler setzt seinen Racer 3 Felder weiter vor.

Stehen bleiben: Der Spieler bewegt seinen Racer nicht.

Hintermann 2: Der Spieler bewegt seinen Racer nicht. Der Racer, der direkt hinter dem eigenen Racer platziert ist, wird um 2 Felder weiter nach vorne gesetzt.

Beispiel: Lukas (gelb) hat die Crashkarte gezogen und sein Racer muss stehen bleiben. Phil (grün) ist eine Position hinter Lukas und setzt seinen Racer um 2 Felder weiter.

Würfel zurück: Der Spieler würfelt mit einem Würfel und setzt seinen Racer entsprechend viele Felder zurück.

5 vor & Rammen: Der Spieler setzt seinen Racer bis zu 5 Felder weiter vor. Er muss aber sofort stoppen, wenn er auf demselben Feld mit einem anderen Racer landet. Dann bleibt er dort stehen und der andere Racer wird zwei Felder weiter nach vorne gesetzt.

Beispiel A: Zeigt eine Situation, in der nicht gerammt wird.

Beispiel B: Zeigt eine Situation, in der gerammt wird.

4,6 Felder zurück: Der Spieler setzt seinen Racer um die entsprechende Anzahl Felder zurück.

Hintermann 4: Der Spieler bewegt seinen Racer nicht. Der Racer, der direkt hinter dem eigenen Racer platziert ist, wird um 4 Felder weiter nach vorne gesetzt.

Würfel zurück: Der Spieler würfelt mit einem Würfel und setzt seinen Racer entsprechend viele Felder zurück.

Letzter 4: Der Spieler bewegt seinen Racer nicht. Der Racer auf dem letzten Platz wird 4 Felder weiter nach vorne gesetzt.

Anmerkung: *Ist der aktive Spieler auf der letzten Position, bewegt er sich 4 Felder nach vorne.*

Positionsverlust: Der Spieler stellt seinen Racer auf das Feld hinter den Racer, welcher auf dem letzten Platz ist.

Anmerkungen:

- *Der Spieler kann nicht hinter die Ziellinie zurückfallen. Er bleibt dann 1 Feld davor stehen.*
- *Ist der aktive Spieler auf dem letzten Platz, bewegt er sich nicht.*

Beispiel: Phil (grün) muss, bedingt durch die Crashkarte, auf die letzte Position hinter Jules (blau) zurückfallen. Da aber kein Racer hinter die Ziellinie zurückgesetzt werden darf, hat er Glück und muss nur auf das Feld vor die Ziellinie zurück. Dort trägt er einen Kampf mit Kai (rot) aus.

Zielkarten

Letzter: Der Racer auf dem letzten Platz wird 7 Felder weiter nach vorne gesetzt.

Letzter & Vorletzter: Die Racer auf dem letzten und vorletzten Platz werden 5 Felder weiter nach vorne gesetzt.

Alle außer 1.: Alle Racer außer dem Erstplatzierten werden 2 Felder weiter nach vorne gesetzt.

Alle außer 1. & 2.: Alle Racer außer dem Erst- und Zweitplatzierten werden 3 Felder weiter nach vorne gesetzt.

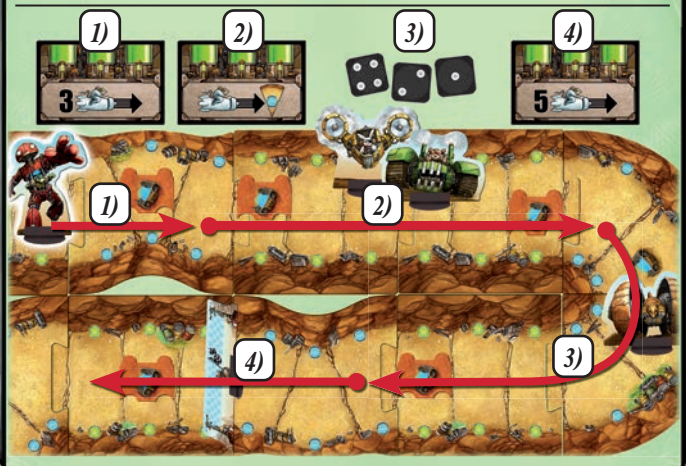
Bonuskarten

3,5,7 Felder vor: Der Racer wird 3, 5 oder 7 Felder weiter nach vorne gesetzt.

Gerade: Der Racer rückt auf das nächstgelegene Geradenfeld vor.

Kurve: Der Racer rückt auf das nächstgelegene Kurvenfeld vor.

Aufschließen: Der Racer rückt auf das Feld des nächstgelegen Racers vor. ***Anmerkung:*** *Wird der Racer danach nicht mehr bewegt (Bonuskarte/Würfelergebnis), kommt es zum Kampf.*



Beispiel: Kai (rot) spielt erst zwei Bonuskarten aus, bevor er sein Würfelergebnis benutzt. Anschließend spielt er noch eine Bonuskarte aus und überquert somit knapp die Ziellinie.

Racer-Fähigkeiten

Steel Jacket: Steht der Racer auf einem Geradenfeld, wird er einmalig um 1 Feld weitergesetzt.

Swifty: Steht der Racer auf einem Kurvenfeld, wird er einmalig um 1 Feld weitergesetzt.

Twister: Dieser Racer zieht 1 Feld weiter vor, wenn er in seinem Zug mindestens einen Racer überholt hat.

Crusher: Hat der Racer mindestens einen anderen Racer in diesem Zug überholt, nimmt sich der Spieler einen Bonusmarker aus dem Vorrat.

Jackal: Dieser Racer gewinnt automatisch alle Kämpfe mit anderen Racern und wird bei einem Kampf 2 Felder vorgesetzt *(anstatt 1 Feld)*. Diese Fähigkeit kommt erst beim Kampf zum Tragen.

Hover: Dieser Racer benötigt für das gesamte Spiel nur zwei Bonusmarker, um eine Bonuskarte zu erhalten. Dies ist keine aktivierbare Fähigkeit, sie zählt das ganze Spiel.

Übersicht über einen Spielzug

Würfeln & Boostermarker einsetzen

A) Racer bewegen

1. Würfelergebnis und Bonuskarten
2. Racer-Fähigkeit
(3. Kampf)

B) Pasch

1. Crashkarte ziehen & (Kampf)
2. Bonusmarker nehmen

Zielüberquerung

1) Zielmarker nehmen
2) Zielkarte ziehen & (Kampf)
3) Boostermarker auffüllen

Booster einsammeln

est. 1989 QUEEN GAMES

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