

# RACE!

## FORMULA 90



# RULES

# RACE! FORMULA 90

Der perfekte Rennwagen ist der Rennwagen, der genau hinter der Ziellinie zusammenbricht - E. Ferrari



Spieler: 2-6  
Alter: 14+  
Spieldauer: 90' - 270'

## EINFÜHRUNG

**Race! Formula 90** ist ein strategisches Brettspiel mit Ressourcenmanagement, das den Spielern ermöglicht, ein komplettes Rennen zu erleben und alle typischen Elemente eines Autorennens zu simulieren: Strategie, Wetter, Boxenstopp, Reifenmanagement, Überholen, Überrollen und, natürlich, Schäden und Ausfälle.

In **Race! Formula 90** stellt jede Spielrunde eine oder mehrere Bahnrounden dar und deshalb ist die tatsächliche Rennwagenposition für bestimmte Aktionen irrelevant (zum Beispiel ist es den Fahrern erlaubt, einen Boxenstopp durchzuführen, selbst wenn der Rennwagen weit von den Boxen entfernt ist); allerdings gibt es auch einen positionabhängigen Aspekt im Spiel, und dieser ist für andere Aktionen entscheidend (Überholen, Verwenden einer Spurlinie, usw.).

Die folgenden Regeln erklären, wann der Makroaspekt zutrifft und wann der Position abhängige Aspekt.

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Fahrers. Seine Wagenbewegung wird im Wesentlichen durch die, in seiner Runde ausgespielten Karten definiert.

Diese Bewegung kann während des Rennens durch die, auf der Bahn aufgedruckten Spurlinien beeinflusst werden, durch die Position der Gegenspieler und durch das Auslösen bestimmter Ereignisse.

Die für den Rennwagen gewählte Strategie ist ungeheuer wichtig und, wenn richtig angewandt, bietet sie große Vorteile gegenüber den Gegenspielern.

Dein Rennwagen wird außerdem durch die Zahl Reifenchips charakterisiert, die zur Verfügung stehen, durch den Reifentyp und einer bestimmten Belastbarkeit, Schäden zu absorbieren.

Umsichtiges Management, kombiniert mit der Verwendung der richtigen Rennstrategie und einer Prise Glück sind entscheidende Zutaten, die deinem Rennwagen den Sieg bringen können.

Die folgenden Regeln bestehen aus zwei Schwierigkeitsgraden: dem **Basisspiel** und dem **Fortgeschrittenenspiel**. Letzteres baut auf dem Basisspiel auf, fügt aber neue Module hinzu, die das Spiel anspruchsvoller und vielseitiger machen. Wir empfehlen, das Basisspiel zu erlernen, bevor man sich an dem Fortgeschrittenenspiel versucht. Wir machen dir Mut, das

Fortgeschrittenenspiel zu versuchen, um so ein komplettes Rennerlebnis zu haben.

Module im Fortgeschrittenenspiel	
<b>Bahnkarten und Extras</b>	Erhöhen die Leistung der Fahrer, die ihre Strategie am Besten einsetzen. Hebt die Besonderheiten der verwendeten Bahn hervor.
<b>Fahrerfähigkeit</b>	Personalisiert deinen Fahrstil dank einer, dem Fahrer zugeteilten einzigartigen Fähigkeit.
<b>Rennwagenausbau</b>	Bietet eine größere Flexibilität bei der Zusammenstellung deines Rennwagens und beim Anpassen an die Bahnbesonderheiten.
<b>Treibstoffmanagement</b>	Erlaubt größere flexiblere Strategien beim Qualifying, als auch während des Rennens.
<b>Reifentypen und Wetter</b>	Größere anspruchsvolle strategische Entscheidungsmöglichkeiten, auf Grund der Einführung von weichen, harten, Intermedium- und Regenreifen und sich verändernden Wetterbedingungen.
<b>Superschneller Roboter</b>	Führt einen noch gefährlicheren Gegenspieler unter den Rennwagen ein, der sich automatisch auf der Bahn bewegt.
<b>Flaggen</b>	Flaggen erlauben dir, äußere Faktoren zu kontrollieren, wie überrollende Rennwagen, Roboter und andere Bahnhindernisse.
<b>Abseits der Spur und Safety Cars</b>	Unfälle können einen Rennneustart bewirken und sind eine gute Gelegenheit für opportunistische Spieler, einen Vorteil daraus zu ziehen.

## INHALT

### Zwei Bahnen (Monza und Hungaroring)

Die Bahn ist in mehrere Abschnitte unterteilt. Jeder Abschnitt kann eine von drei verschiedenen Arten sein, die durch die Farbe an der Bahnkante gekennzeichnet werden: gelb (Kurvenabschnitte), violett (gerade Abschnitte) oder grau (Bremsabschnitte).

Der Rundenzähler auf dem Brett wird verwendet, um die Anzahl der im Spiel gespielten Runden im Auge zu behalten. Eine **Spielrunde** wird durch ein Feld auf dem Rundenzähler dargestellt. Einige Felder stellen zwei oder mehr Bahnrounden dar, sie zählen aber immer als eine Spielrunde. Eine Reihe auf dem Rundenzähler stellt eine Rennetappe dar.

Auf dem Spielplan befindet sich auch die Wettertabelle, die aber nur im Fortgeschrittenenspiel benutzt wird. Behalte während des Rennens durch Aufstellung eines Spielsteins auf dieser Tabelle die Wetterbedingungen im Auge.



## 12 Rennwagenübersichten (Vorder/Rückseite)

Die Rennwagenübersicht fasst den Status des Rennwagens zusammen. Noch vorhandene Reifenchips, jeder Schaden, den der Rennwagen erhalten hat und die gewählte Strategie werden hier ausgelegt. Außerdem legen die Spieler die Ziltestkarte auf die Rennwagenübersicht, ein entscheidender Indikator dafür, wie leicht oder schwer der Rennwagen belastet werden kann. Die Rennwagenübersichten unterscheiden sich in drei Merkmalen: den Reifenchips, der Handkarten und den Schadenslots.

**REIFENCHIPS** - hier steht die Anzahl Reifenchips, die ein Spieler zu Beginn des Rennens haben kann oder nach einem Boxenstopp. Das Aufwenden von Reifenchips simuliert die Abnutzung der Reifen während des Rennens.

**ANZAHL DER KARTEN** - hier steht die Kartenzahl, die ein Spieler zu Beginn des Rennens auf seiner Hand haben darf oder nach einem Boxenstopp.

**SCHADENSLOTS** - hier steht die maximale Anzahl Schaden, den ein Rennwagen ohne Folgen absorbieren kann.

## 184 Rennkarten

Die Rennkarten erlauben, den Rennwagen über die Bahn zu bewegen. Auf jeder Karte findet man:

- 1 - Ein Symbol, das die Kartenart anzeigt.
- 2 - Den Bewegungswert.
- 3 - Eine Aktion oder Ereignis, das durch die Karte ausgelöst wird.
- 4 - Den Prüffaktor der Karte.
- 5 - Eine Kartenummer.



Es gibt im Kartenstapel vier verschiedene Rennkartenarten:

**Beschleunigungskarten** (rote Farbe) erlauben dir, dich schnell zu bewegen, sie kosten dich aber Reifenchips und/oder verursachen Schaden;

**Bewegungskarten** (grüne Farbe) bedingen normalerweise einen Test, wenn sie gespielt werden;

**Schaltkarten** (orange Farbe) sind nicht sehr schnell, erlauben dir aber, zusätzliche Rennkarten zu ziehen;

**Ereigniskarten** (gelbe Farbe) lösen im Rennen Ereignisse aus.



## 34 Bahnkarten Monza und 42 Bahnkarten Hungaroring

Die Bahnkarten werden nur verwandt, wenn auf der entsprechenden Bahn gefahren wird und nur im Fortgeschrittenenspiel. Wie Rennkarten werden sie auch verwandt, um Rennwagen auf der Bahn zu bewegen und sind ebenfalls in Beschleunigung-, Bewegung-, Schalt- und

Ereigniskarten unterteilt. Die Bahnkarten sind speziell für die Bahn, auf die sie sich beziehen und haben besondere Merkmale, abhängig von der Kurve, die sie darstellen.

Auf jeder Karte findest du:

- 1 - Ein Symbol, das die Kartenart anzeigt.
- 2 - Den Bewegungswert.
- 3 - Eine Aktion oder Ereignis, das durch die Karte ausgelöst wird.
- 4 - Den Prüffaktor der Karte.
- 5 - Eine Nummer, die die Kurve angibt, in der sie eingesetzt werden kann.
- 6 - eine Kartenummer.

## 36 Strategieplättchen

Ein Strategieplättchen wird auf die Rennwagenübersicht gelegt, um Boni, Vorteile und andere Vorzüge anzuzeigen, die die gewählte Strategie deinem Rennwagen gibt.

Es gibt 6 Strategien in diesem Spiel: **REIFEN SPAREN, BALANCE, RISIKO, VERFOLGUNG, GLÜCK, FLIEGENDE RÄDER**. Im Fortgeschrittenenspiel können die Spieler, die ihre Strategie am besten einsetzen, ein EXTRA erhalten, das ihnen ermöglicht, eine Bahnkarte zu ziehen.



## 18 Fähigkeitsplättchen

Eine Fahrerfähigkeit ist eine besondere Fertigkeit des Fahrers, die sich während des Rennens nicht ändert.

Im Spiel gibt es 6 Fähigkeiten:

**VERSATILITY (VIELSEITIGKEIT), REFLEXE, QUALIFYING, PITTING (BOXENSTOPP), TUNING und LAPPING (ÜBERRUNDEN).**



## WEITERES ZUBEHÖR

- 8 Spielerrennwagen
- 2 schwarze Roboter (SUPERSCHNELL)
- 3 gelbe Roboter (SCHNELL)
- 3 lila Roboter (LANGSAM)
- 1 weißer Rennwagen (Safety Car)
- 72 schwarze Scheiben (Reifenchips.)
- 18 blaue Scheiben (weiche Reifen Bonus.)
- 24 rote Scheiben (reparierbarer Schaden.)
- 6 braune Scheiben (Dauerschaden.)
- 4 blaue Spielfiguren (blaue Flagge.)
- 1 orange Spielfigur (orange Flagge.)
- 2 schwarze Spielfiguren (Runden- und Wetteranzeiger)

- 12 Reifenplättchen
- 1 Roboter Reifenplättchen
- 6 Prüfmodifikatoren
- 5 Bewegungsmodifikatoren
- 8 Spieler Tankplättchen
- 30 Roboter Tank/Qualifyingplättchen
- 27 Ausbauplättchen
- 1 Führungsplättchen
- 6 Boxenstopplättchen
- 8 Überrundungsplättchen
- 6 gelbe Flaggenplättchen

## BASISSPIEL

### AUFSTELLUNG

Falte den Streckenplan, den du für dieses Rennen gewählt hast, auseinander und lege die Rundenzähler-Spielfigur in das Kästchen, das die erste Runde darstellt. Lege die Reifenchips und alle anderen Plättchen und Zubehör, das während des Rennens benötigt wird, in die Nähe des Plans. Die Schadensscheiben (rote und braune Scheiben) müssen in die Spieleschachtel oder in eine Tasse gelegt werden, so dass sie während des Spiels zufällig gezogen werden können.

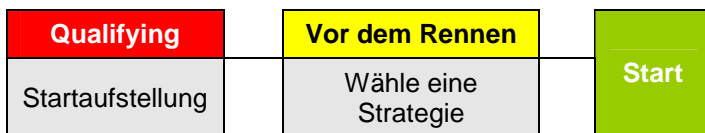
Jeder Spieler wählt eine Rennwagenübersicht unter den zur Verfügung stehenden, nimmt sich die Rennwagenminiatur der gewählten Farbe und so viele Reifenchips, wie auf der Rennwagenübersicht angegeben sind. Zuletzt mischt man den Rennkartenstapel und gibt den Spielern so viele Karten, wie auf der Rennwagenübersicht angegeben ist, plus eins.

### ERSATZRENNWAGEN

Die Spieler schauen sich ihre Kartenhand an. Wenn ein Spieler glaubt, dass er schlechte Karten hat, darf er einmal die ganze Kartenhand ablegen und neue Karten ziehen. Sobald der Austausch vorgenommen wurde, kann er nicht mehr zurück und der Spieler muss das Rennen mit den neuen Karten beginnen, selbst wenn diese schlechter sind als zu Beginn.

### EINSTIEG

Bevor das Rennen beginnt, ist es notwendig, die folgenden Handlungen durchzuführen:



## QUALIFYING

### ROBOTER

Zusätzlich zu den Spielern gibt es eine bestimmte Anzahl Fahrzeuge, die sich auf der Bahn automatisch bewegen. Einige Regeln gelten nur für die Spieler und nicht für diese automatischen Rennwagen und umgekehrt. Um Verwechslungen zu vermeiden, benutzen wir den Ausdruck **Spieler** für einen menschlichen Fahrer, **Roboter** für einen nicht-menschlichen Fahrer und **Fahrer** für jeden Teilnehmer an dem Rennen.

Im Basisspiel gibt es zwei Roboterarten: SCHNELL und LANGSAM. In jedem Rennen wird die Anzahl an Robotern

durch die folgende Tabelle festgelegt. Nimm die angegebene Anzahl Roboter aus der Schachtel und ignoriere die übrigen.

Spielerzahl	Roboterzahl
2-3	3 SCHNELLE, 3 LANGSAME
4-6	2 SCHNELLE, 2 LANGSAME

### QUALIFYING

Um seine Startposition zu ermitteln, spielt jeder Spieler verdeckt eine Rennkarte aus seiner Hand. Auch Roboter müssen sich qualifizieren: dazu zieht jeder Roboter ein Tank/Qualifyingplättchen, das seinem Typ entspricht. Karten und Plättchen werden zusammen aufgedeckt. Wer auch immer die Karte/Plättchen mit dem höchsten Bewegungswert ausspielt, ist Erster bei der Startaufstellung. Wenn es einen Gleichstand gibt, beginnt der, der die Karte/Plättchen mit dem niedrigsten Prüffaktor ausgespielt hat. Wenn zwei oder mehr Rennwagens denselben Prüffaktor haben, entscheidet das Los.

Die Rennkarten, die von den Spielern zur Qualifikation benutzt wurden, werden auf die Rennwagenübersicht gelegt, sind bilden den ersten Zieltest.

### TREIBSTOFF

Nachdem das Qualifying beendet wurde, werden die Tankrunden bestimmt. Hinweis: Die Tankrunden, die auf den Tankplättchen der Roboter angegeben sind, werden im Basisspiel ignoriert.

Lege das Tankplättchen des ersten Fahrers in der Startaufstellung auf die Runde 8, lege das Tankplättchen des zweiten Fahrers in der Startaufstellung auf die Runde 10, der letzte Fahrer legt sein Tankplättchen auf die Runde 14 und alle anderen auf die Runde 12. Hinweis: die Tankplättchen der Roboter befinden sich auf der Rückseite ihrer Qualifyingplättchen. Die Fahrer müssen vor oder in der angegebenen Runde, in der ihr Tankplättchen liegt, einen Boxenstopp durchführen. Danach müssen sie keine weiteren Boxenstopps durchführen.



*Um die Poleposition zu erreichen oder aus der ersten Position zu starten, ist ein großer Vorteil. Um ein gutes Qualifying zu erreichen, müssen die Spieler eine Karte mit einem hohen Bewegungswert benutzen, der während des Rennens sehr nützlich gewesen wäre. Oft bedeutet ein gutes Qualifying auch, mit einem niedrigen Zieltest zu beginnen und somit in der frühen Phase des Rennens Schäden zu riskieren. Außerdem wird im Basisspiel angenommen, dass die ersten zwei Rennwagen weniger Treibstoff mit sich führen und deshalb gezwungen sind, vor allen anderen zu tanken.*

### VOR DEM RENNEN

#### WAHL EINER STRATEGIE

Beginnend mit dem Spieler auf der Poleposition und weiter in der Startreihenfolge kann jetzt jeder Spieler ein Strategieplättchen für seinen Rennwagen wählen, dass er auf die Rennwagenübersicht legt. Diese Strategie kann nur bei einem Boxenstopp geändert werden oder durch Auslassen der einer Spielrunde.

Strategie	Vorteil
<b>SAVE TYRES (REIFEN SPAREN)</b>	Diese Strategie erlaubt, den Reifenverbrauch deines Rennwagens zu verringern. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Karte ausspielt, um seinen Rennwagen zu bewegen, die die Aufwendung von einem oder mehreren Reifenchips erfordert, spart er einen ein. Hinweis: wenn ein Kartenpaar ausgespielt wird, werden die Kosten an Reifenchips zusammengezählt und die Strategie erlaubt, insgesamt einen Reifenchip zu sparen. Wenn die Karte oder Karten, die ausgespielt wurde, keine Aufwendung von Reifenchips erfordern, so bringt diese Strategie keinen Vorteil.
<b>HAZARD (RISIKO)</b>	Diese Strategie erlaubt, durch höheres Risiko schneller zu fahren. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Karte ausspielt, um sein Rennwagen zu bewegen, die einen Test erfordert oder einen Schaden verursacht, erhält er für jeden erfolgreichen Test und für jeden erhaltenen Schaden (einschließlich dem Schaden aus misslungenen Tests) +1 auf seine Bewegung, außerdem rückt er jedes Mal um zwei Abschnitte vor, statt um einen, wenn er erfolgreich spät bremst (wenn der nächste Kurvenabschnitt frei ist, ansonsten rückt er nur einen Abschnitt vor). Hinweis: mit HAZARD kann ein Spieler seiner Bewegung mehrere Boni hinzufügen, zum Beispiel durch Ausspielen einer Karte, die einen Schaden verursacht (+1), zusammen mit einer zweiten Karte, die einen Test erfordert (+1) und dem Beenden seiner Bewegung mit später Bremsung (+2). Es ist eine Strategie, die viele Auswege oder spannende Momente ermöglicht, aber sie kostet eine Menge an Rennwagenressourcen.
<b>BALANCE</b>	Diese Strategie erlaubt, die Spurlinien auf der Bahn optimal auszunutzen, dank der guten Balance des Rennwagens. Jedes Mal, wenn dein Rennwagen seine Bewegung am Startpunkt einer Spurlinie beginnt, profitiert er von dem Bonus, auch wenn du die Karte eines anderen Typs spielst, als den, der gefordert wird. BALANCE funktioniert nicht, wenn eine der Karten, die ausgespielt wurde, um deinen Rennwagen zu bewegen, eine Beschleunigungskarte (rote Farbe) ist; damit BALANCE funktioniert, kannst du nur Bewegung-, Schalt- und Ereigniskarten ausspielen. Wenn eine der Karten, die du für die Bewegung ausspielt, eine ist, die für die Spurlinie gefordert wird, erhältst du den Bonus in jedem Fall und BALANCE bringt keinen Vorteil.
<b>LUCKY (GLÜCK)</b>	Diese Strategie bietet mehr Möglichkeit im Aufbau deiner Kartenhand und simuliert so mehr Glück für den Spieler. Wer auch immer diese Strategie wählt, kann zu Beginn seiner Runde zwei Rennkarten ziehen, anstatt einer, und die Bessere behalten. Die andere Karte muss sofort abgelegt werden.
<b>CHASE (VERFOLGUNG)</b>	Diese Strategie ist besonders nützlich, wenn ein starker Gegenspieler verfolgt wird. Zu Beginn jeder Spielrunde benennt der Spieler mit CHASE den Rennwagen, der vor ihm am nächsten ist. Überrundete Rennwagen oder Rennwagen mit einer anderen Rundenzahl werden bei CHASE ignoriert. Zu Beginn seiner Spielrunde kann der verfolgende Spieler eine der Karten aufnehmen, die der verfolgte Spieler gerade benutzt hat, um seinen Rennwagen zu bewegen, anstatt eine vom Rennkartenstapel zu ziehen.

	Wenn der verfolgte Fahrer ein Roboter ist und in all jenen Fällen, wenn es nicht möglich ist, den verfolgten Fahrer zu identifizieren (z.B. wenn der Spieler mit CHASE der Führende ist; oder wenn sich aus irgendeinem Grund der verfolgte Rennwagen nach dem verfolgenden Spieler bewegt), kann der verfolgende Spieler die oberste Karte vom Rennkarten-Ablagestapel ziehen, statt vom Kartenstapel.
<b>BANGING WHEELS (FLIEGENDE RÄDER)</b>	Diese Strategie erlaubt es einem Spieler, seine Gegenspieler leichter zu überholen oder sich besser gegen Versuche zu verteidigen, ihn zu überholen. In einem Kurvenabschnitt hat der Spieler, der BANGING WHEELS verwendet, einen +3 Bonus, der zum Positionskampfergebnis hinzugezählt wird, zusätzlich zu allen anderen Boni. Weiterhin kann er Gegenspieler in Kurvenabschnitten durch Aufwenden von 2 Bewegungspunkten überholen, pro Gegenspieler, den er überholt. In einem Bremsabschnitt kann ein Spieler mit BANGING WHEELS wie auf einer Geraden überholen (1 Bewegungspunkt für jedes Überholen), statt späte Bremsung zu versuchen. In einem geraden Abschnitt bietet BANGING WHEELS keine Vorteile. Am Start bietet BANGING WHEELS eine freie Überholung, keine Aufwendung von Bewegungspunkten (der Bonus ist auch gültig, falls das Rennen neu gestartet wird, nachdem das Safety Car die Bahn verlassen hat).



Die Wahl der richtigen Strategie ist eine der Schlüsselemente dieses Spiels. Wenn du einen frühen Boxenstopp planst, weil du aus der ersten Position der Startaufstellung gestartet bist oder weil du viele Beschleunigung- oder Bewegungskarten hast, könnte HAZARD eine gute Wahl sein. Wenn du einen verzögerten Boxenstopp planst, weil du viele Schaltkarten und/oder viele Reifenchips hast, könnte SAVE TYRES oder BALANCE nützlich sein. Wenn du viele Überholungen versuchen musst, könntest du BANGING WHEELS wählen. Wenn deine Kartenhand mangelhaft ist, wähle GLÜCK, usw.



### Qualifying

Es ist ein Rennen mit vier Spielern: Alan, Bob, Carl und Dirk. Jeder Spieler wählt seine Rennwagenübersicht und einen Miniaturennwagen. Alan nimmt die italienische Rennwagenübersicht und den roten Rennwagen, mit 10 Reifenchips und 7 (6+ 1) Rennkarten. Bob nimmt die deutsche Rennwagenübersicht und den grünen Rennwagen, zusammen mit 10 Reifenchips und 6 (5+ 1) Rennkarten usw. Bei vier Spielern gibt es zwei SCHNELLE und zwei LANGSAME Roboter, die am Rennen teilnehmen. Also nimm zwei gelbe und zwei lila Rennwagen und stelle sie neben die Bahn. Der nächste Schritt ist der, die Startaufstellung zu ermitteln: Alan, Bob, Carl und Dirk spielen jeweils verdeckt eine Rennkarte.

Dann werden die Qualifyingplättchen für die Roboter gezogen:  
 SCHNELL 1 - zieht eine +4(40)  
 SCHNELL 2 - zieht eine +3(60) (siehe Beispiel für ein Qualifyingplättchen)  
 LANGSAM 1 - zieht eine +3(20)  
 LANGSAM 2 - zieht eine + 1(55)



Die Spielerkarten werden aufgedeckt und dies ist die Situation:

Alan +2(76) (siehe Kartenbeispiel), Bob +4(11), Carl +3(43), Dirk +3(65) SCHNELL 1 +4(40), SCHNELL 2 +3(60), LANGSAM 1 +3(20), LANGSAM 2 +1(55).

Um die Startreihenfolge zu bestimmen, prüfen wir, wer den höchsten Bewegungswert ausspielt:

Bob +4(11) und SCHNELL 1 +4(40).

Bob hat einen niedrigeren Prüffaktor als SCHNELL 1 und wird auf die erste Position der Startaufstellung gestellt. Ein SCHNELLER Roboter steht an zweiter Position.

Carl +3(43)

Dirk +3(65)

SCHNELL 2 +3(60)

LANGSAM 1 +3(20)



## SPIELRUNDE

Der Ablauf einer Spielrunde ist Folgender:

1. Rücke den Rundenzähler vor
2. Aktiviere einen Abschnitt und entscheide einen Positionskampf, wenn vorhanden
3. Spiele einzelne Spielrunden in dem aktiven Abschnitt.

Jede einzelne Runde besteht aus:

- Boxenstopp (optional)
- Ziehe 1-2 Karten
- Spiele 1-2 Karten (optional)
- Bezahle Ressourcen, führe Tests durch und entscheide Ereignisse (das Letztere nur im Fortgeschrittenenspiel.)
- Bewege den Rennwagen

Nachdem alle Rennwagen im aktiven Abschnitt ihre Runde durchgeführt haben, gehe zurück zu Punkt 2.

Eine Spielrunde ist vorüber, wenn alle Rennwagen ihre Runde abgeschlossen haben.

## VORRÜCKEN DES RUNDENZÄHLERS

Bewege den Rundenzählerspielstein um einen Schritt (außer in der ersten Runde, wenn sich der Spielstein bereits im ersten Kästchen befindet).

Wenn der Rundenzählerspielstein das erste Kästchen einer neuen Reihe erreicht, beginnt eine neue Rennetappe. Wenn der Rundenzählerspielstein ein Kästchen mit einem oder mehreren Tankplättchen erreicht, müssen die entsprechenden Rennwagen zu Beginn ihrer Runde einen Boxenstopp durchführen oder sie werden eliminiert (sie sind mit einem leeren Tank liegen geblieben). Wenn sich das Tankplättchen auf einen Roboter bezieht, muss der Roboter vom entsprechenden Typ auf der besten Rennposition einen Boxenstopp durchführen.

## AKTIVIERE EINEN ABSCHNITT UND ENTSCHEIDE EINEN POSITIONSKAMPF

Das Führungsplättchen wird verwendet, um den Rennwagen zu benennen, der das Rennen anführt. Der erste Abschnitt, der aktiviert wird, ist immer der Abschnitt, in dem sich das Führungsplättchen befindet. Dann wird der nächste Abschnitt aktiviert, der sich entlang der Bahn dahinter befindet, beginnend beim Führungsplättchen, bis zum nächsten Abschnitt, in dem sich ein oder mehrere Rennwagen befinden, die noch ihre Runde durchführen müssen.

Sobald ein Abschnitt aktiv ist, können Rennwagen in diesem Abschnitt ihre Runde entsprechend ihren relativen Rennwagenpositionen durchführen. In einem Kurvenabschnitt muss ein Positionskampf entschieden werden, bevor die relativen Rennwagenpositionen in diesem Abschnitt festgelegt werden. Dies gilt auch, wenn der Führende zusammen mit anderen Rennwagen in einem Kurvenabschnitt steht: es findet ein Positionskampf statt und das Führungsplättchen erhält der Rennwagen, der nach dem Positionskampf an erster Position steht.

Man beachte, dass das Führungsplättchen immer dem Rennwagen folgt, der das Rennen anführt. Folglich ändert sich der aktive Abschnitt normalerweise sofort, nachdem sich der Führende bewegt hat. Außerdem wird das Führungsplättchen sofort auf den neuen Führenden übertragen und der aktive Abschnitt wird der, in dem nun das Führungsplättchen liegt, wenn der führende



Überraschenderweise steht einer der LANGSAMEN Roboter an dritter Position. Carl, ein anderer SCHNELLER und Dirk folgen. Alan steht an vorletzter Position, vor dem letzten LANGSAMEN Roboter.

Die Startaufstellung ist:

Bob +4(11), SCHNELL 1 +4(40), LANGSAM 1 +3(20), Carl +3(40), SCHNELL 2 +3(60), Dirk +3(65), Alan +2(76), LANGSAM 2 +1(55)

Die Tankplättchen werden wie folgt ausgelegt: Bobs Plättchen wird auf die Runde 8 gelegt und er muss vor allen anderen zum Boxenstopp, ein gelbes Plättchen für den SCHNELLEN Roboter wird auf das Kästchen der Runde 10 gelegt, ein lila Plättchen für den LANGSAMEN Roboter an letzter Position wird auf die Runde 14 gelegt und alle anderen Plättchen werden auf die Runde 12 gelegt. Bob ist der erste Spieler, der seine Strategie wählt und er wählt BALANCE. Carl nimmt HAZARD und Dirk nimmt CHASE, mit der klaren Absicht, die zwei Gegenspieler vor ihn zu verfolgen. Zum Schluss wählt Alan BANGING WHEELS, in der Tat wird es viele Überholungen brauchen, um nach vorne zu kommen.



Jetzt ist alles bereit. Vergewissere dich, dass der Rundenzähler im ersten Kästchen steht (Runde 1). Die Fahrer warten auf Grün, die Motorgeräusche schwellen an... bereit? **START!**

Rennwagen wechselt, weil er von einem Gegenspieler überholt wurde oder weil er seinen Boxenstopp durchführt. Infolge der Bewegung des Führungsplättchens könnte es passieren, dass derselbe Abschnitt mehrmals in der Runde aktiviert wird oder dass der aktive Abschnitt Rennwagen enthält, die ihre Runde bereits durchgeführt haben und Rennwagen, die es noch nicht getan haben. Jeder Rennwagen führt seine Runde während einer Spielrunde nur einmal durch. Ignoriere einfach jene Rennwagen, die ihre Runde bereits gespielt haben. Sie können sich trotzdem noch in einem Positionskampf verteidigen, aber sie können keine neue Runde durchführen.

Eine andere Situation kann sich ergeben, wenn Rennwagen in demselben Abschnitt sind wie das Führungsplättchen, sie aber davor stehen. Normalerweise sind dies langsame Rennwagen, die irgendwann überrundet werden. Weil die Spielreihenfolge beim Führungsplättchen beginnt und dann entlang der Bahn nach hinten fortgesetzt wird, bewegen sich diese Rennwagen als letzte, es sei denn, sie werden während dieser Spielrunde überrundet.

Ein Beispiel für die Spielreihenfolge findet sich auf Seite 13.

## EINZELRUNDEN

### BOXENSTOPP

Ein Boxenstopp muss vor Beginn einer Fahrerrunde angekündigt werden, bevor eine Aktion durchgeführt wird. Die tatsächliche Position des Rennwagens auf der Bahn spielt keine Rolle. Sobald ein Boxenstopp angekündigt wurde, muss der Rennwagen so viele Abschnitte zurück bewegt werden, entsprechend der auf dem Spielplan angezeigten Boxenzeit. Wenn der Rennwagen in einem Abschnitt mit anderen Rennwagen endet, wird er in diesem Abschnitt an die letzte Position gestellt.

Wenn der Führende einen Boxenstopp durchführt und er in Folge der Rückwärtsbewegung die Kontrolle über das Rennen verliert, muss das Führungsplättchen sofort dem Rennwagen zugeteilt werden, der nun das Rennen anführt.

Wenn er einen Boxenstopp durchführt, führt ein Spieler die folgenden Aktionen durch:

- **alle roten Schäden reparieren**
- **so viele Karten** aus seiner Hand **ablegen**, wie er wünscht
- **neue Karten ziehen**, bis zur maximalen Kartenzahl, wie auf der Rennwagenübersicht angegeben
- **neue Reifenchips nehmen**, bis zur Zahl, wie auf der Rennwagenübersicht angegeben
- **die Strategie ändern**
- **das Tankplättchen entfernen** (wenn dies sein erster Boxenstopp war.)

Es gibt keinen Grund, der es einem Spieler erlaubt, einen Boxenstopp mit mehr Karten auf der Hand zu beenden, als der angegebene Zahl auf der Rennwagenübersicht, selbst wenn der Spieler vor der Erklärung des Boxenstopps Karten über diesem Limit hatte. Er muss eine ausreichende Anzahl Karten ablegen, um dieses Limit zu erfüllen, eventuell mehr Karten als notwendig ablegen, um neue Karten vom Kartenstapel bis zum Limit zu ziehen, wie auf der Rennwagenübersicht angegeben.

Nachdem er seinen Boxenstopp beendet hat, geht die Runde an den nächsten Fahrer, entsprechend der Spielreihenfolge. Der Rennwagen, der gerade seinen Boxenstopp durchgeführt hat, wird seine Runde später

fortsetzen, wenn die Spielreihenfolge den neuen Abschnitt erreicht, in dem er nun steht. Verwende das "just pit" Plättchen zur Erinnerung, dass dieser Rennwagen noch seine Runde zu spielen hat.



*Ein gutes Timing für den Boxenstopp ist in diesem Spiel entscheidend. Die Fahrer sollten versuchen, nicht zu lang zu warten, noch ihn zu früh durchzuführen und ein Auge auf den Reifenverbrauch, Schäden und ihre gegenwärtige Kartenhand haben. Außerdem sollten die Fahrer die Position der Rennwagen ihrer Gegenspieler beachten und versuchen, den Boxenstopp vor direkten Verfolgern zu verlassen, mit möglicherweise einer freien Spur voraus.*

## BEWEGUNG

Die Bewegungsphase eines Spielers beginnt mit dem Ziehen einer Rennkarte vom Kartenstapel. In dieser Phase können die, die die Strategie LUCKY gewählt haben, zwei Karten ziehen und eine behalten. Die, die die Strategie CHASE gewählt haben, dürfen eine der Karten ziehen, die der verfolgte Spieler ausgespielt hat oder die oberste vom Ablagekartenstapel nehmen, wie bereits erklärt.

Jetzt kann der Spieler **eine oder zwei Karten** aus seiner Hand ausspielen, die zusammen den Bewegungswert für diese Runde ergeben. Spurlinienboni oder andere Vorteile, die sich aus der gewählten Strategie ergeben, werden der Bewegung hinzugefügt. Boni sind nicht optional, anders ausgedrückt, ein Fahrer ist verpflichtet, sie zu verwenden.

**Wenn eine Karte ausgespielt wird, kann dies jede Karte sein. Wenn zwei Karten gespielt werden, muss dies ein Paar sein, das von einer beliebigen Karte und einer +1 gebildet wird oder ein Paar +2.** Andere Kombinationen sind nicht erlaubt (deshalb man darf nicht eine +4 +2 oder eine +3 +3 zusammen ausspielen). Wenn zwei Karten ausgespielt werden, finden alle Aktionen statt und die Bewegungswerte werden zusammengezählt.

Im Basisspiel werden nur Rennkarten benutzt. Verschiedene Aktionen befinden sich am rechten Seiterand jeder Karte und diese werden **in der folgenden Reihenfolge** durchgeführt, sobald die Karte ausgespielt wird:

- **bezahle alle erforderlichen Ressourcen** (Reifenchips, Karten, Schäden)
- **führe einen oder mehrere Tests durch**
- **ziehe zusätzliche Karten**
- **löse ein Ereignis aus, wie eine Wetteränderung oder eine Flagge** (nur im Fortgeschrittenenspiel)


Karten, die während der Spielrunde benutzt wurden (einschließlich aller Karten, die für die Bewegung benutzt wurden, einen Test und Karten, die als Reifenchips verwendet wurden), müssen in der vom Spieler gewählten Reihenfolge abgelegt werden. Der Ablagestapel muss in einem einwandfreien Zustand gehalten werden. Ein Spieler, der CHASE verwendet, muss vom Ablagestapel ziehen können.

Beachte, dass **eine Karte nicht ausgespielt werden kann, wenn der Spieler die erforderlichen Ressourcen nicht bezahlen kann.**

**Ein Spieler darf beschließen, freiwillig keine Karte auszuspielen und seine Runde auszulassen.** In diesem Fall wird sein Rennwagen nicht bewegt und erhält keine Boni; wenn er allerdings seine Runde auslässt, ist es

einem Spieler erlaubt, die Strategie seines Rennwagens zu ändern.

Nach der Durchführung alle Aktionen, die von den Karten gefordert werden, kann der Spieler seinen Rennwagen bewegen, indem er Bewegungspunkte aufwendet: das Befahren eines neuen Abschnitts kostet immer 1 Bewegungspunkt, unabhängig vom Abschnittstyp; wird während der Bewegung des Rennwagens ein Gegenspieler oder ein Hindernis abgefangen, kann es erforderlich werden, zusätzliche Bewegungspunkte aufzuwenden, um vorzurücken, wie es später erklärt wird. Einem Fahrer ist es nicht erlaubt, sich freiwillig weniger als den gesamten Bewegungswert seines Rennwagens zu bewegen, einschließlich aller Boni.

 *Im Allgemeinen ist es keine gute Idee, ohne Reifenchips oder Karten zu sein oder alle Schadenslots verbraucht zu haben, da die Bewegung dadurch ernsthaft beschränkt wird. Es ist oft förderlicher, einen Boxenstopp einzulegen, den Rennwagen aufzutanken und die Strategie zu ändern, statt eine Spielrunde auszulassen.*



**Runde 1** - Bob (der grüne Rennwagen) bewegt sich durch Auspielen von zwei Karten (+3 und +1) +4 und beendet die Fahrt auf dem Startpunkt der roten Spurlinie im zweiten Abschnitt der Kurve 1. Bobs Strategie ist BALANCE und in der nächsten Runde wird er in der Lage sein, den +1 Spurlinienbonus zu verwenden, selbst wenn er keine Beschleunigungskarten ausspielt.

Bob ist der Führende und erhält das Führungsplättchen. Der SCHNELLE und der LANGSAME Roboter, die auf zweiter und dritter Position beginnen, bewegen sich, je nachdem, mit +3 und +2.




Carl (der blaue Rennwagen) hat die Gelegenheit, sie beide zu überholen. Er spielt ein Paar +4 +1 aus und fügt ein weiteres +1 hinzu, weil eine der ausgespielten Karten einen Schaden verursacht (HAZARD). Carl bewegt sich +6, unter Verwendung von 4 Bewegungspunkten, um vier Abschnitte vorzurücken und 2 Bewegungspunkten, um die Roboter zu überholen (in der ersten Runde gelten alle Abschnitte als Gerade). Der zweite SCHNELLE Roboter hat sich +3 bewegt und beendet die Fahrt auf der grünen Spurlinie. Dirk (der graue Rennwagen) bewegt sich ebenfalls +3 und beendet die Fahrt im Bremsabschnitt hinter den zwei Robotern, die bereits dort sind. Alan (der rote Rennwagen) bewegt sich +4. Er wendet 3 Bewegungspunkte auf, um den Bremsabschnitt zu befahren, 1 Bewegungspunkt, um Dirk zu überholen und

*um zum Schluss den SCHNELLEN Roboter zu überholen, ohne Bewegungspunkte aufzuwenden, dank dem Bonus der BANGING WHEELS. Letzter im Spiel ist der übrig gebliebene LANGSAME Roboter, der auf aussichtsloser Position liegt.*

## EINSATZ VON RESSOURCEN

### AUFWENDEN VON REIFENCHIPS



Ein Spieler muss seine Reifen durch Ablegen der erforderlichen Anzahl Reifenchips und/oder Karten aus seiner Hand verbrauchen oder einer Kombination aus diesen zwei. Mindestens eine Ressource muss ein Reifenchip sein, der Rest könnten andere Reifenchips oder Karten von seiner Hand sein.

-  Der Spieler bezahlt 1 Reifenchip
-  Der Spieler bezahlt 2 Reifenchips oder 1 Reifenchip und 1 Karte
-  Der Spieler muss 3 Reifenchips bezahlen oder 2 Reifenchips und 1 Karte oder 1 Reifenchip und 2 Karten

Wenn ein Paar ausgespielt wird, werden die zu bezahlenden Reifenpunkte zusammengezählt, z.B. ein ausgespieltes Paar, das von einer Karte gebildet wird, die 1 Reifenpunkt kostet und einer Karte, die 2 Reifenpunkte kostet, kostet insgesamt 3 Reifenpunkte und können deshalb mit 1 Reifenchip und 2 Karten bezahlt werden.

### SCHÄDEN


Ein Rennwagen kann einen Schaden erhalten, wenn ein Spieler eine Karte ausspielt, die Schaden verursacht oder wenn ein Test misslingt oder wegen eines Kontakts während eines Positionskampfes. In diesem Fall ziehe per Zufall die Anzahl erforderlicher Schadensscheiben und lege sie auf die entsprechenden Plätze auf der Rennwagenübersicht. Braune Scheiben stellen dauerhaften Schaden dar, rote Scheiben können stattdessen bei einem Boxenstopp repariert werden. Wenn es auf der Rennwagenübersicht nicht genug freie Plätze gibt, um den Schaden zu absorbieren, wird der Rennwagen eliminiert.

-  Der Spieler nimmt sich 1 Schadensscheibe und legt sie auf die Rennwagenübersicht.
-  Der Spieler nimmt 2 Schadensscheiben und legt sie auf die Rennwagenübersicht.

### TEST

Während des Rennens ist es nahezu sicher, dass ein Spieler einen oder mehrere Tests durchführen muss. Damit ein Test erfolgreich sein kann, muss ein Spieler eine Karte mit einem Testwert ausspielen, der gleich oder kleiner als der Zieltest auf seiner Rennwagenübersicht ist.

Beachte, dass der Zieltest durch ein -20 Handikap (das den Test schwieriger macht) oder durch einen +20 Bonus modifiziert werden kann (das den Test leichter macht). Wenn ein Paar ausgespielt wird und beide Karten erfordern einen Test, können diese Tests in der vom Spieler gewählten Reihenfolge durchgeführt werden.

-  Der Spieler muss einen Test gegen sein Ziel durchführen.



**Check  
+20**

Der Spieler muss einen Test gegen sein um +20 modifiziertes Ziel durchführen.

**Check  
-20**

Der Spieler muss einen Test gegen sein um -20 modifiziertes Ziel durchführen.

Die für einen "Test" verwendete Karte könnte sein:

- Eine der Karten, die für die Bewegung in der Runde verwendet wurde (es könnte sogar dieselbe Karte sein, die den Test fordert).
- Jede andere Karte aus der Spielerhand.
- Eine vom Rennkartenstapel gezogene Karte (dies Art Test wird Blindtest genannt, um darauf hinzuweisen, dass der Spieler keine Kontrolle über das Endergebnis seines Tests hat).

Der Spieler zeigt den anderen Spielern den Testfaktor auf seiner Karte und wenn dieser gleich oder kleiner als der Zieltest auf der Rennwagenübersicht ist (einschließlich aller Modifikatoren), war die Test erfolgreich, ansonsten erhält das Rennwagen einen Schaden. Unabhängig von Erfolg oder Misserfolg des Tests, muss die Karte, die für den Test benutzt wurde, auf die Rennwagenübersicht gelegt werden, um den alten Zieltest zu ersetzen, der abgelegt wird.

Beachte, dass ein Spieler freiwillig beschließen kann, eine Karte mit einem Testwert höher dem Zieltext auszuspielen, wodurch der Test misslingt; auf diese Weise erhält das Rennwagen einen Schaden, aber gleichzeitig wird der Wert seines Zieltests erhöht, so dass folgende Test leichter werden.



*Das häufige Gelingen eines Tests bedeutet, das dein Zieltest verringert wird und deshalb folgende Tests schwieriger macht. Es könnte förderlich sein, wenn dein Zieltest niedrig ist, mit der Absicht zu versagen, den Zieltest auf der Rennwagenübersicht durch einen viel höheren Prüffaktor zu ersetzen.*

Andere Rennsituationen können einen Test erfordern (z.B. einen Führenden überrunden, eine späte Bremsung oder ein aus der Bahn führendes Manöver). Das Verfahren bleibt dasselbe, aber der Zieltest und das Ergebnis, ob er gelingt/misslingt, könnte ein anderes sein als oben erklärt. Die Tabelle unten fasst alle möglichen Testssituationen

Testsituation	Zieltest	Bedingung	Erfolg	Misserfolg	Testkarte
Test durch Bewegungskarte gefordert	Zieltest auf der Rennwagenübersicht	Bewegungskarte oder Karte aus eigener Hand oder vom Kartenstapel gezogen (blind)	Bewege Rennwagen	Nimm 1 Schadens und bewege Rennwagen	Testkarte ersetzt den Zieltest
Test durch Überrunden des Führenden erforderlich	Zieltest auf der Rennwagenübersicht	Karte aus eigener Hand oder vom Kartenstapel gezogen (blind)	Überhole das vorausfahrende Rennwagen	Verliere alle übrigen Bewegungspunkte	Testkarte ersetzt den Zieltest
Test durch späte Bremsung erforderlich	Zieltest im Bremsabschnitt	Vom Kartenstapel gezogene Karte (blind)	Rücke 1 oder 2 Abschnitte vor	Rennwagen fliegt von der Bahn	Testkarte wird abgelegt
Test, durch befahren von Spurlinien, die von der Bahn führen, erforderlich	Zieltest im Bremsabschnitt	Karte aus eigener Hand oder vom Kartenstapel gezogen (blind)	Bewege dich zum nächsten Wiedereintrittspunkt	Fahre entlang der von der Bahn führenden Spurlinie	Testkarte wird abgelegt

zusammen.

## ZIEHEN VON KARTEN

Nicht alle auf einer Karte angegebenen Aktionen verschleifen deinen Rennwagen. Einige Aktionen erlauben einem Spieler, Rennkarten vom Kartenstapel zu ziehen.

Beachte, dass es keine Begrenzung für die Kartenzahl gibt, die ein Spieler auf seiner Hand haben kann. Die einzige Beschränkung der Kartenzahl auf der Hand ist die, unmittelbar nach einem Boxenstopp, wenn ein Spieler die Box nicht mit mehr Karten auf der Hand verlassen kann, als die Zahl, die auf der Rennwagenübersicht angegeben ist.



Spieler zieht **N** Rennkarten und fügt sie seiner Hand hinzu.

## SPURLINIEN

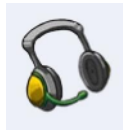
Auf der Bahn befinden sich mehrere Spurlinien, die einen Bonus für die Bewegung geben. Dieser Bonus wird in einer der vier Kartenfarben angegeben (rot = Beschleunigung, grün = Bewegung, orange = Schalten, gelb = Ereignis). **Wenn ein Rennwagen seine Bewegung am Startpunkt der Spurlinie beginnt und für die Bewegung mindestens eine Karte verwendet, die der Farbe der Spurlinie entspricht**, dann wird der Bonus dem Bewegungswert des Rennwagens hinzugefügt.

Ein Rennwagen kann den Startpunkt einer Spurlinie besetzen, indem er seine Bewegung genau auf dieser Position beendet. Der Spurlinienpunkt muss frei sein und jeder Spurlinienpunkt kann nur einen Rennwagen aufnehmen. Es gibt keine Möglichkeit, dass ein nachrückender Rennwagen einen anderen Rennwagen vom Spurlinienpunkt vertreiben kann. Wenn ein Rennwagen ihn aus irgendeinem Grund verlässt, z.B. wegen eines Boxenstopps, steht der Spurlinienpunkt nicht automatisch einem anderen Rennwagen zur Verfügung, der sich bereits in diesem Abschnitt befindet, sondern bleibt für alle Rennwagen frei, die ihre Runde noch durchführen müssen und in der Lage sind, ihre Bewegung genau auf diesem Punkt zu beenden.

Spurlinien funktionieren in der ersten Rennrunde und

während eines Neustarts nicht.

Hinweis: mit der Strategie BALANCE kannst du einen Spurlinienbonus erhalten, selbst wenn keine der ausgespielten Karten von der Farbe der Spurlinie sind, solange du keine Beschleunigungskarten benutzt (rote Karten).



*Wenn man sich entscheiden muss, wie weit man fahren will, sollte ein Spieler die Position der Spurlinien im Auge behalten und versuchen, sich genau um die Anzahl der Abschnitte zu bewegen, die benötigt werden, um auf dem Startpunkt einer Spurlinie zu enden. Er profitiert nicht nur vom Bewegungsbonus in der nächsten Runde, sondern hindert auch andere Fahrer daran, die von hinten kommen, diesen Bonus zu erhalten.*

## ÜBERHOLEN

Während seiner Bewegung darf ein Fahrer einen Abschnitt befahren, in dem sich ein anderer Rennwagen befindet. Dort besteht die einzige Möglichkeit, seine Bewegung fortzusetzen darin, ihn zu überholen. Wie man überholen kann, hängt von dem Abschnitt ab, in dem dies geschieht.

## GERADEN

Geraden sind die einfachsten Abschnitte zum Überholen. Es kostet 1 Bewegungspunkt, um zu überholen und sich vor seinen Gegenspieler zu bewegen. Wenn es mehrere Rennwagen in der Geraden gibt, die man überholen möchte, muss für jeden Rennwagen, den man überholen möchte, 1 Bewegungspunkt aufgewendet werden. Ein Fahrer kann nicht auf das Überholen verzichten, wenn er genug Bewegungspunkte hat, um dieses durchzuführen.

## KURVEN

Wenn der Abschnitt, in dem der Rennwagen eines Gegenspielers abgefangen wird, ein Kurvenabschnitt ist, dann muss der Fahrer anhalten und die restliche Bewegung geht verloren. Er ist in der Lage, zu Beginn der folgenden Runde einen **Positionskampf** zu fordern.

### POSITIONSKAMPF:

Wenn die Spielfolge einen Kurvenabschnitt mit mindestens zwei Rennwagen erreicht, muss ein Positionskampf ausgetragen werden, bevor die Fahrer in diesem Abschnitt ihre Runde durchführen können.

Zuerst kündigt der Fahrer an letzter Position in dem Abschnitt an, ob er an einem Positionskampf teilnehmen möchte. Dann erklärt jeder Fahrer in umgekehrter Positionsreihenfolge in dem Abschnitt, ob er ebenfalls teilnehmen möchte. Wenn er die Erklärung abgibt, muss der Fahrer eine oder zwei Karten verdeckt auf den Tisch legen. Dass heißt, dass der, der keine Spielkarten ausspielt, nicht an diesem Positionskampf teilnimmt.

Alle Karten werden zur gleichen Zeit aufgedeckt und die Rennwagenpositionen werden entsprechend dem höchsten Bewegungswert reorganisiert. Fahrer, die es ablehnten, an dem Positionskampf teilzunehmen, werden hinter den anderen, entsprechend ihrer ursprünglichen Positionen, aufgestellt.

Die folgenden Regeln gelten für einen Positionskampf:

- Jeder Fahrer, der an dem Positionskampf teilnimmt, mit Ausnahme des ersten Rennwagens in dem Abschnitt,

erhält einen Bonus oder ein Handikap zu seinem Positionskampfwert, wie auf dem Spielbrett angegeben.

- Wer die BANGING WHEELS Strategie benutzt, erhält einen +3 Modifikator für den Positionskampf.

- Gibt zwei oder mehr Rennwagen mit genau demselben Positionskampfwert (einschließlich aller Modifikatoren), dann haben sich diese Rennwagen berührt und jeder Rennwagen, der diesen Gleichstand hatte, erleidet einen Schaden. Die jeweiligen Positionen bleiben unverändert.

**Beim Positionskampf ausgespielte Karten werden auf dem Tisch während der Runde eingefroren.** Sie können in dieser Runde nicht mehr für die Bewegung oder einen Test benutzt werden. Auch können diese Karten während eines Boxenstopps nicht abgelegt werden, man muss sie behalten und sie zählen zur Spielerhand, wenn die Gesamtkartenzahl eines Spielers ermittelt wird. Der Eigentümer kann sie zu Beginn der nächsten Spielrunde zurück auf seine Hand nehmen.



*Kurven sind Abschnitte, die blockieren. Wenn ein Kurvenabschnitt von einem anderen Fahrer besetzt ist, kannst du deine Bewegung nicht fortsetzen und verlierst alle restlichen Bewegungspunkte. Du musst anhalten und auf*

*die folgende Runde warten, in der du versuchen kannst, durch einen Positionskampf zu überholen.*

*Pass auf! Viel Verkehr in Kurvenabschnitten kann dich ausbremsen.*

Nachdem ein Positionskampf ausgetragen wurde, bleibt die Position auf der Spurlinie unverändert, selbst wenn die relative Rennwagenposition wechselt. Mit anderen Worten, es ist nicht möglich, einen Gegenspieler durch einen Positionskampf von einem Spurlinienpunkt zu entfernen.

## BREMSEN

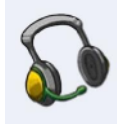
In einem Bremsabschnitt besteht die einzige Möglichkeit, einen Gegenspieler zu überholen, indem man eine späte Bremsung durchführt. Sie ist ein gefährliches Manöver, aber äußerst vorteilhaft, wenn es erfolgreich ist. Ein Fahrer, der einen Bremsabschnitt mit Gegenspielern befährt, verliert alle restlichen Bewegungspunkte. Er darf dort anhalten oder eine späte Bremsung durchführen, die es ihm erlaubt, alle Gegenspieler mit einem Schlag zu überholen und sofort in den nächsten Abschnitt vorzurücken, in dem er anhält.

Um Erfolg bei einer späten Bremsung zu haben, **muss** ein Fahrer **einen Blindtest durchführen** und das Ziel erfüllen, das im Bremspunkt auf dem Spielbrett angegeben ist. Er zieht die oberste Karte vom Rennkartenstapel und vergleicht den Testwert dieser Karte mit dem Zieltest am Bremspunkt. Wenn der erste Wert gleich oder kleiner dem Zieltest ist, war der Test erfolgreich und er rückt sofort in den nächsten Abschnitt vor. Wenn der Spieler die HAZARD Strategie besitzt und der nächste Abschnitt völlig frei von anderen Rennwagen ist, muss er zwei Abschnitte vorrücken. Wenn der Test misslingt, wird der Rennwagen neben die Bahn gestellt, entlang der Spurlinie, die von der Bahn führt und der Fahrer beendet seine Runde sofort. Das Misslingen eines späten Bremstests verursacht keinen Schaden.

Die Karte, die gezogen wurde, um den Blindtest für die späte Bremsung durchzuführen, muss abgelegt werden.

Ein Fahrer kann eine späte Bremsung versuchen, selbst wenn er keine Bewegungspunkte mehr übrig hat oder wenn der Bremsabschnitt frei von gegnerischen

Rennwagen ist. Im letzteren Fall ist sein einziger Vorteil der, sich einen zusätzlichen Abschnitt zu bewegen. Pro Runde ist jedem Fahrer nur eine späte Bremsung erlaubt.



*Wenn du überholen willst, ist die beste Stelle eindeutig eine Gerade. Dein Gegenspieler möchte stattdessen, dass du in einem Kurven- oder Bremsabschnitt überholst, so dass du langsamer und gezwungen wirst, Risiken einzugehen. Manchmal könnte es nützlich sein, den richtigen Zeitpunkt zum Überholen anzuwarten, statt eine vorschnelle Bewegung zu riskieren.*

## VERLASSEN DER BAHN

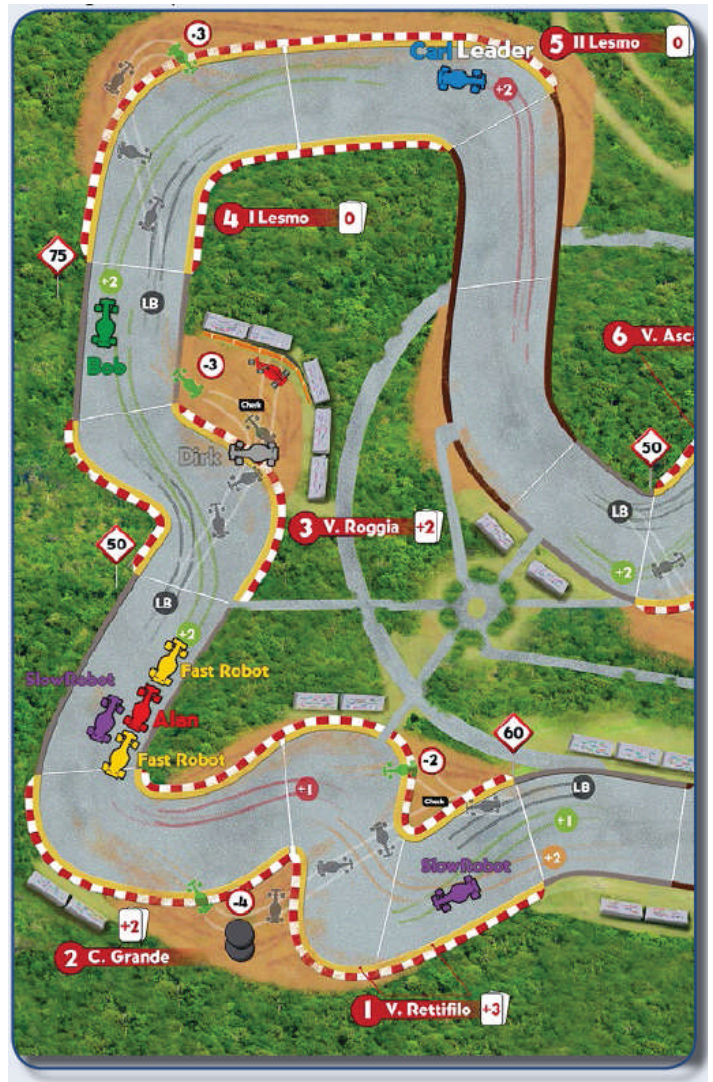
Im Basisspiel fliegt ein Rennwagen, dem eine späte Bremsung misslingt, von der Bahn und kann ohne größere Folgen in der anschließenden Runde wieder auffahren. Ein Fahrer, der wieder auf die Bahn fahren will, führt seine Runde nach allen Fahrern durch, die sich in dem Bremsabschnitt befinden, in dem er die Kontrolle über den Rennwagen verloren hatte und er beginnt seine Bewegung auf der ersten Eintrittsposition der Spurlinie, die von der Bahn führte, ohne eine Aktion durchzuführen (ohne eine Karte zu ziehen, ohne eine Karte auszuspielen, ohne Bewegung, ohne Änderung der Strategie). Wenn er wieder einfährt, endet er hinter allen Rennwagen, die schon in dem Abschnitt sind und von diesem Punkt an befindet sich der Rennwagen wieder auf der Bahn. Seine Runde ist jetzt vorbei.

Wenn der führende Fahrer die Bahn verlässt, wird das Führungsplättchen dem nun führenden Rennwagen in dem Bremsabschnitt übergeben, in dem er die Kontrolle verloren hat. Wenn es keinen Rennwagen dort gibt, behält der Fahrer, der von der Bahn abgekommen ist, das Führungsplättchen.

In der Runde, in der ein Fahrer auf die Bahn zurück fährt, ist es ihm nicht erlaubt, einen Boxenstopp durchzuführen. Wenn der Rennwagen gezwungen war, anzuhalten, z.B. um zu tanken, und außerstande ist, den Boxenstopp durchzuführen, wird er aus dem Rennen genommen.

## SPEZIELLES ÜBERHOLVERFAHREN FÜR DIE ERSTE UND LETZTE RUNDE

In der ersten und letzten Runde werden die üblichen Regeln für das Überholen aufgehoben. Es ist möglich, jeden Rennwagen durch Aufwenden von 1 Bewegungspunkt zu überholen, als ob jeder Abschnitt eine Gerade wäre. Allerdings ist es in einem Bremsabschnitt immer möglich, eine späte Bremsung zu versuchen, wenn es der Spieler wünscht.



**Runde 2** Zuerst wird der Rundenzähler auf die Runde 2 gestellt. Dann beginnt das Spiel mit dem Abschnitt in dem das Führungsplättchen liegt. Bob (grün) und Carl (blau) tragen einen Positionskampf aus. Bob spielt ein Paar +4 +3, insgesamt +7. Carl spielt ein Paar +2 +2 und fügt den Kurvenbonus von +3 für die Variante del Rettilio hinzu, ebenfalls insgesamt +7. Es ist unentschieden und sowohl Bob als auch Carl ziehen jeweils eine Schadensscheibe, die relative Position bleibt unverändert und Bob behält das Führungsplättchen. Bei Positionskampf benutzte Karten werden bis zur nächsten Spielrunde eingefroren und können nicht benutzt werden, um sich in dieser Runde zu bewegen.

Bob zieht eine Karte vom Kartenstapel und bewegt sich unter Verwendung eines Paares +2(37) Fahren und +1(88) Ereignis (siehe Beispiel für die Karten), für eine Gesamtbewegung von +4, dank der BALANCE, die den +1 Spurlinienbonus hinzufügt. Die Karte +2(37) erfordert einen +20 Test. Der Zieltest auf Bobs Rennwagenübersicht ist gegenwärtig (40), da dies aber ein +20 Test ist, ist der Wert, der zu schlagen ist, um Erfolg zu haben, (60). Bob kann seinen Test mit Hilfe der +2(37) durchführen, die seinen Zieltest auf der Rennwagenübersicht ersetzt. Alternativ dürfte Bob beschließen, die +1(88) zu verwenden, wodurch sein Test absichtlich durchfällt. Sein Rennwagen würde einen Schaden erhalten, allerdings



würde sich sein Zieltest von (40) auf (88) erhöhen, was zukünftige Tests leichter macht. Wenn Bobs Zieltest (10) gewesen wäre, hätte keine der ausgespielten Karten es ermöglicht, den Test erfolgreich zu bestehen. In diesem Fall dürfte er besser dran sein, eine dritte Karte aus seiner Hand auszuspielen, um den Test durchzuführen oder sein Glück durch Ziehen vom Kartenstapel (Blindtest) zu versuchen. Zuletzt beschließt Bob, seinen Test mit der +2(37) zu bestehen, um weiteren Schaden zu vermeiden. Er zieht 4 Abschnitte und endet auf einer grünen Spurlinie eines Bremsabschnitts.

Es ist Carls Runde. Er zieht eine Karte vom Kartenstapel und spielt nur eine Karte aus, um sich zu bewegen, eine +3, die 2 Reifenchips und 1 Schaden kostet. Dank HAZARD fügt der Schaden 1 Bewegungspunkt hinzu, so dass er 4 Abschnitte in den Bremsabschnitt zieht, vor der Kurve 4. Nun beschließt Carl eine späte Bremsung zu versuchen. Der zu schlagende Wert ist 75 und er zieht eine Karte vom Kartenstapel mit einem Testwert von 65. Das Manöver ist erfolgreich und er rückt zwei zusätzliche Abschnitte vor (HAZARD), endet auf der roten Spurlinie in Kurve 5. Carl führt jetzt das Rennen an und er erhält das Führungsplättchen.

Der nächste aktive Abschnitt ist der erste der Kurve 1. Der hier befindliche SCHNELLE Roboter bewegt sich 3 Abschnitte, und endet auf der grünen Spurlinie vor der Variante della Roggia. Als nächstes kommt der Bremsabschnitt vor Kurve 1. Der LANGSAME Roboter bewegt sich 4 Abschnitte, dank seines +2 Spurlinienbonus und endet genau hinter dem SCHNELLEN. Nun kommt Alans Runde. Er zieht eine Karte vom Kartenstapel und spielt ein Paar +4 Beschleunigung und +1 Schalten, die den Verbrauch von 2 Reifenplättchen fordert, ihm aber auch erlauben, zwei weitere Karten vom Kartenstapel zu ziehen. Alan verwendet 4 Bewegungspunkte, um die zwei Roboter im Bremsabschnitt vor Runde 3 zu erreichen und den 1 übrigen Punkt, um den ersten LANGSAMEN Roboter zu überholen (BANGING WHEELS ermöglicht es Alan, in einem Bremsabschnitt wie auf einer Geraden zu überholen). Alan hätte auch stattdessen eine späte Bremsung versuchen können, aber solch ein Manöver ist in der Variante della Roggia riskant und so lehnt er diese Option ab. Der zweite SCHNELLE Roboter bewegt sich dank des Bonus der grünen Spurlinie 4 Abschnitte und endet in demselben Bremsabschnitt. Jetzt kommt Dirk. Er verfolgt einen SCHNELLEN Roboter und beschließt deshalb, die oberste Karte des Ablagestapels zu nehmen, es ist die +4 Beschleunigung, die von Alan gespielt wurde. Er spielt diese Karte sofort aus, wendet 2 Reifenchips auf und zieht 4 Abschnitte, erreicht die vier Rennwagen, die bereits in diesem Teil der Bahn sind. Dirk kann nicht warten und versucht eine späte Bremsung. Der zu schlagende Wert ist 50 und er zieht eine Karte mit 78. Dirk fährt von der Bahn und beendet seine Runde sofort. Zuletzt bewegt sich der zweite LANGSAME Roboter und bleibt an der letzten Position.

## ÜBERRUNDEN

Ein Rennwagen gilt als überrundet, wenn er vom Führenden des Rennens überholt wird. Lege ein "-1 lap/-2 laps" Plättchen unter den überrundeten Rennwagen. Beachte, dass sich Rennwagen immer entsprechend ihrer Position auf der Bahn bewegen, beginnend mit dem Führenden, deshalb ist es normal, dass sich ein überrundeter Rennwagen vor einem nicht überrundeten Rennwagen bewegt.

## ÜBERRUNDUNGSVERFAHREN

Einen Rennwagen zu überrunden ist normalerweise leichter, als einen Gegenspieler mit derselben Rundenzahl zu überholen. Wenn sich der Rennwagen, der überrundet werden soll, auf einer Geraden befindet, folgt das Überrunden den Standardregel: der Rennwagen, der überrundet, muss 1 Bewegungspunkt aufwenden und eventuell seine Bewegung fortsetzen. Wenn sich der Rennwagen, der überrundet werden soll, in einem Bremsabschnitt befindet, gilt dieser für diesen Zweck der Überrundung als Gerade, deshalb reicht es auch hier, 1 Bewegungspunkt aufzuwenden. Wenn sich der Rennwagen, der überrundet werden soll, in einer Kurve befindet und es gibt genug Bewegungspunkte, darf er sofort durch Aufwenden von 2 Bewegungspunkten überholt werden (Rennwagen, die überrundet werden sollen, blockieren nicht in einer Kurve). Ansonsten muss der Fahrer seine Bewegung für diese Runde beenden.

Abschnitt	Überholen	Überholen mit BANGING WHEELS	Über-runden	Über-runden mit Über-rundungs-fähigkeit
Gerade	-1 Zug	-1 Zug	-1 Zug	Frei
Kurve	Positionskampf	-2 Zug	-2 Zug	-1 Zug
Bremsen	Späte Bremsung	-1 Zug	-1 Zug	frei

## ÜBERRUNDUNG DURCH DEN FÜHRENDEN

Dem Führenden eines Rennens muss ein Test gegen seinen Zieltest gelingen, bevor er einen Rennwagen überholen kann. Der Führende muss für jeden Rennwagen einen Test durchführen, den er während seiner Bewegung überrunden will. Der Test wird während der Bewegung durchgeführt und erfolgt deshalb, nachdem er seine Bewegungskarten ausgespielt und abgelegt hat.

Die folgenden Regeln gelten:

- Dieser Test ist nicht erforderlich, wenn der Führende in einen Positionskampf überholt.
- Dieser Test ist nicht erforderlich, wenn der Führende zum zweiten Mal oder später überholt (-2, -3 Runden).
- Dieser Test erleidet bei Regenwetter kein -20 Handikap (nur im Fortgeschrittenenspiel).
- Dieser Test kann durch die REFLEXES Fähigkeit mit einem +20 Bonus unterstützt werden (nur im Fortgeschrittenenspiel).

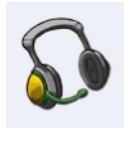
Wenn der Test erfolgreich ist, kann der Führende weiterfahren und den Rennwagen durch Aufwenden der notwendigen Bewegungspunkte überrunden. Wenn der Test misslingt, muss der Führende anhalten, alle übrigen Bewegungspunkte gehen verloren, es entsteht aber kein Schaden.

Der Führende kann diesen Test nicht freiwillig ablehnen, wenn er genug Bewegungspunkte hat, den Rennwagen vor ihm zu überrunden. Allerdings darf er beschließen, einen Blindtest zu versuchen, wenn er keine Karten aus seiner Hand benutzen will. In jedem Fall muss die Karte, die gezogen wurde, um den Blindtest durchzuführen, den Zieltest auf der Rennwagenübersicht ersetzen.

Im Grunde genommen hat es der Führende eines Rennens schwieriger, andere Fahrer zu überrunden. Zudem hat sich, wenn der Führende eines Rennens einen

anderen Rennwagen erreicht, dieser noch nicht bewegt (der Führende eines Rennens bewegt sich immer zuerst). Wenn er außerstande ist, sofort zu überrunden, weil zum Beispiel der LANGSAME Rennwagen in einem Kurvenabschnitt steht und der Führenden keine 2 Bewegungspunkte übrig hat, zieht sein Gegenspieler in seiner Runde fort.

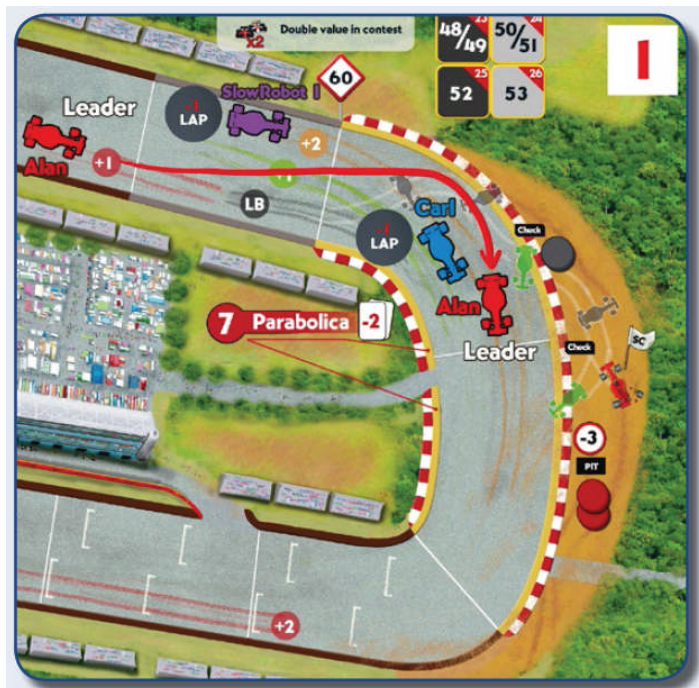
Es kann passieren, dass, abhängig von der Spielreihenfolge, ein Fahrer seine Runde durchführt, nachdem er überrundet wurde oder dass in demselben Abschnitt es Rennwagen gibt, die ihre Runde bereits durchgeführt haben und Rennwagen, die noch nicht an der Reihe waren. Diese Situationen sind normal und die Rennwagen, die sich noch nicht bewegt haben, führen ihre Runde durch, um zu versuchen, selbst die Überrundung aufzuheben, wenn sie genug Bewegungspunkte haben, um sie aufzuwenden oder um die Position zu kämpfen, wenn sie nicht durch Fahrer behindert werden, die sich bereits bewegt haben (siehe nächsten Absatz).



Ein effizientes Überrunden ist ein wichtiger Aspekt des Spiels. Langsame Rennwagen verteidigen ihre Position nicht aggressiv, können dich aber ausbremsen. Wenn du das Rennen führst, versuche immer, einige langsame Rennwagen zwischen dir und deinen direkten Gegenspielern zu haben.

## ÜBERRUNDUNG AUFHEBEN

Ein überrundeter Fahrer kann versuchen, selbst die Überrundung aufzuheben, wenn er es wünscht. Die Regeln für das Aufheben einer Überrundung sind die gleichen wie für das Überrunden: in einer Geraden und in einem Bremsabschnitt muss der Rennwagen 1 Bewegungspunkt aufwenden, in einer Kurve muss der Rennwagen 2 Bewegungspunkte aufwenden, um die Überrundung aufzuheben oder auf einen Positionskampf in der folgenden Runde warten.



### BEISPIEL

Abb. 1 - Alan mit dem roten Rennwagen führt das Rennen an. Er spielt +5 mit einem Paar. Er wendet 1 Bewegungspunkt auf, um den Bremsabschnitt zu befahren, führt einen erfolgreichen Test durch und wendet

einen weiteren Bewegungspunkt auf, um den lila Roboter zu überrunden, der an letzter Position ist. Ein "-1 lap" Plättchen wird unter den lila Roboter gelegt. Die restlichen 3 Bewegungspunkte sind genug, um den nächsten Kurvenabschnitt zu befahren (1 Punkt), einen weiteren erfolgreichen Test durchzuführen und den blauen Rennwagen zu überrunden (2 Punkte). Ein "-1 lap" Plättchen wird unter den blauen Rennwagen gelegt.

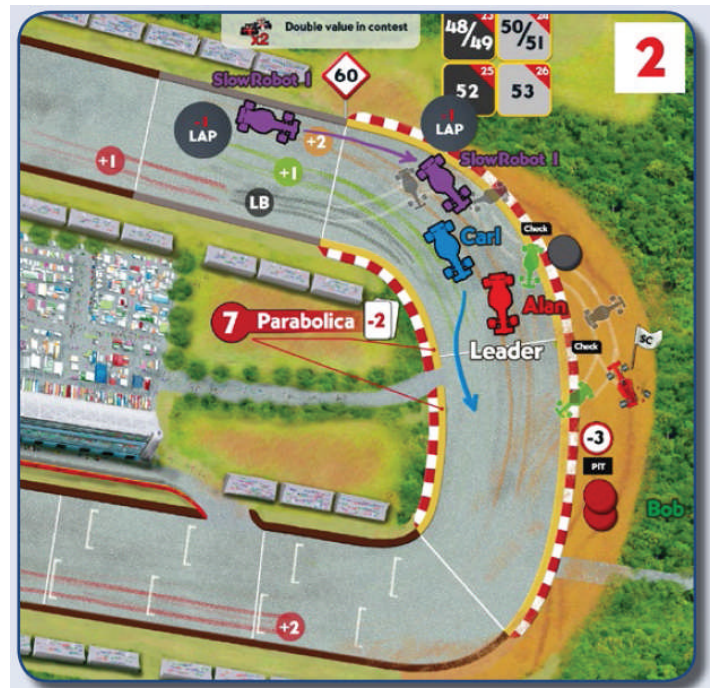


Abb. 2 - nun ist Blau an der Reihe. Der blaue Fahrer spielt eine +3 aus und hebt in der Kurve selbst die Überrundung auf (2 Punkte) und zieht in den folgenden geraden Abschnitt. Das "-1 lap" Plättchen wird entfernt. Zuletzt ist der lila Roboter an der Reihe. Er zieht +4, dank dem Spurlinienbonus, allerdings muss der lila Roboter hinter dem roten Rennwagen anhalten, da Roboter niemals selbst die Überrundung aufheben können. In der nächsten Runde bewegt sich der rote Fahrer zuerst (Führende) und hat erneut die Möglichkeit, den blauen Fahrer zu überrunden.

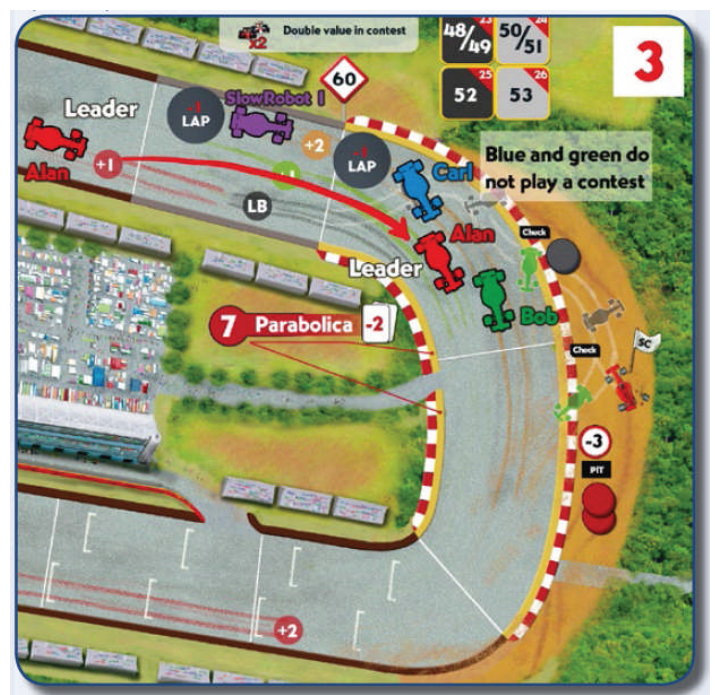


Abb. 3 - im ersten Abschnitt der Parabolica befinden sich zwei Rennwagen mit kompletten Runden: der blaue und der grüne Rennwagen. Der rote Rennwagen zieht +5 und überbrundet erfolgreich den lila und den blauen Rennwagen, aber nicht den grünen (die Überholung des grünen Rennwagens würde 2 zusätzliche Bewegungspunkte kosten, die der rote Fahrer nicht hat). Jetzt ist Blau an der Reihe. Beachte, dass der blaue und der grüne Rennwagen keinen Positionskampf austragen, da sie durch den roten Fahrer getrennt werden, der bereits seine Runde durchgeführt hat. Carl könnte die Überbrundung selbst aufheben, indem er 2 Bewegungspunkte aufwendet und dann hinter Bob anhält (Rennwagen mit derselben Rundenzahl blockieren in einer Kurve). Bob wird später ziehen, wenn die Spielreihenfolge den ersten Abschnitt der Parabolica erneut aktiviert.

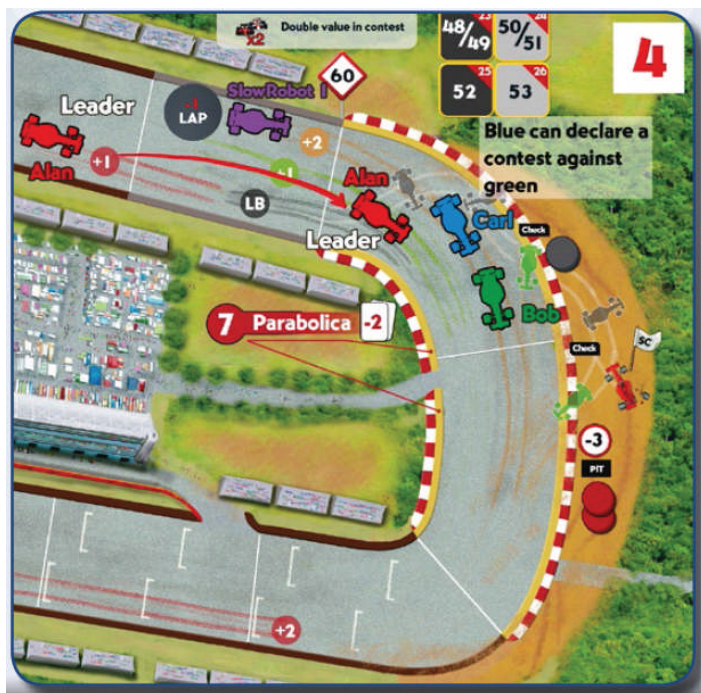


Abb. 4 - eine andere Situation. Dem roten Rennwagen ist sein Test misslungen, den blauen Fahrer zu überbrunden und er hat seine Bewegung in der Kurve hinter ihm beendet. In diesem Fall kann der blaue Fahrer, wenn das Spiel die erste Kurve der Parabolica erreicht, einen Positionskampf gegen den grünen Rennwagen fordern, da Rot nicht zwischen ihnen steht.

## ROBOTER

Roboter haben keine Rennwagenübersicht, spielen keine Karten aus und werden nicht durch Schäden, Reifenpunkte, Tests und Strategien beeinflusst. Sie bewegen sich automatisch, ohne eine Ressource aufzuwenden. Im Besonderen:

- **SUPERSCHNELLE** Roboter (schwarz) haben immer **4 Bewegungspunkte**, die sie aufwenden (nur Fortgeschrittenenspiel).
- **SCHNELLE** Roboter (gelb) haben immer 3 Bewegung zeigt, die sie aufwenden.
- **LANGSAME** Roboter (lila) haben immer 2 Bewegungspunkte, die sie aufwenden.

Wenn sie ihre Bewegung in einem Abschnitt mit einem Spurlinienbonus beenden, werden sie immer auf die Spurlinie mit dem höchsten Bonus gestellt. Wenn mehrere Spurlinien denselben Bonus haben, werden sie bevorzugt auf die am weitesten außen liegende Spurlinie gestellt.

Roboter können von den Spurlinienboni ohne die Notwendigkeit profitieren, eine Karte auszuspielen, um so ihren Bewegungswert zu erhöhen.

Im Allgemeinen überholen Roboter wie die menschlichen Fahrer, allerdings mit einigen Vorteilen und Beschränkungen:

- Roboter überholen einander, ohne einen Bewegungspunkt aufzuwenden. Im Besonderen fordern Roboter niemals andere Roboter zu einem Positionskampf heraus.
- **In einer Geraden** wenden sie immer 1 Bewegungspunkt auf, um einen menschlichen Spieler zu überholen, wenn sie genügend Bewegungspunkte übrig haben.
- **In einer Kurve** nimmt ein Roboter an einem Positionskampf nur teil, um einen Spieler vor ihm zu überholen oder um sich gegen einen Spieler hinter ihm zu verteidigen, der einen Positionskampf forderte. In einem Positionskampf spielen Roboter zwei zufällig vom Rennkartenstapel gezogene Karten.
- **In einem Bremsabschnitt** versuchen Roboter niemals (im Basisspiel) eine späte Bremsung.

In Bezug auf Überbrunden und neuem Anschluss:

- Roboter überbrunden einander, ohne einen Bewegungspunkt aufzuwenden.
- Roboter überbrunden menschliche Spieler entsprechend den üblichen Regeln, somit wenden sie auf Geraden und in Bremsabschnitten 1 und in Kurven 2 auf.

Wenn der Führende in einem Rennen ein Roboter ist, muss dieser vor dem Überbrunden eines Rennwagens ebenfalls einen Test durchführen. Dies wird ein Blindtest gegen einen festen Zieltestwert von 70 sein.

- Roboter verlieren alle Bewegungspunkte, wenn sie einen Fahrer erreichen, der mehr Runden hat als sie. Es gibt nur zwei Fälle, in denen ein Roboter durch sich selbst neuen Anschluss findet. a. Wenn der Rennwagen vor ihm abseits der Bahn steht und er sich bewegt, bevor dieser wieder auf die Bahn zurückfährt. b. Wenn ein Roboter mit einer späten Bremsung erfolgreich ist (nur im Fortgeschrittenenspiel).

- Außer in Kurvenabschnitten verteidigen sich Roboter in einem Positionskampf nicht gegen Rennwagen, die versuchen, sie zu überbrunden.

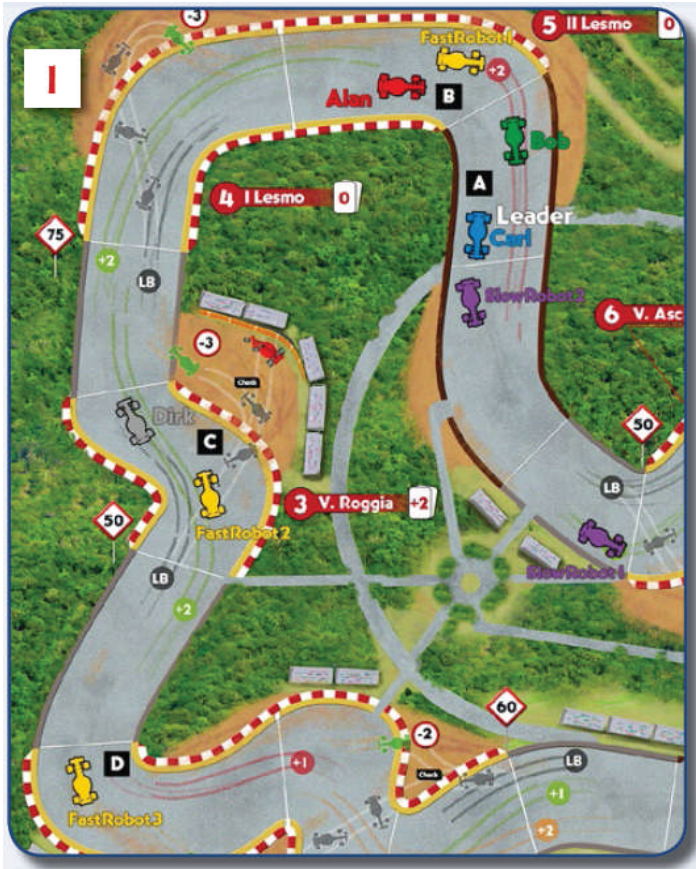
Alle von Robotern benutzte Karten, z.B. für einen Positionskampf oder eine Blindtest, werden sofort entsprechend der aufsteigenden Reihenfolge ihrer Testfaktoren abgelegt, d.h. von 1 bis 99 (dies kann für Spieler wichtig sein, die CHASE benutzen und den Wunsch haben, vom Ablagestapel zu ziehen).

Wenn im Basisspiel der Rundenzähler ein Tankplättchen eines Roboters erreicht, muss der Roboter des entsprechenden Typs in der besten Rennposition zu Beginn seiner Runde einen Boxenstopp durchführen. Das Tankplättchen wird dann abgelegt.

## RENNENDE

Die Länge des Rennens wird durch den Rundenzähler festgelegt. Wenn das letzte Kästchen des Rundenzählers erreicht wurde, ist das Rennen vorbei. Beende alle individuellen Runden, bevor der Sieger bestimmt wird. Denke daran, dass es in der letzten Runde möglich ist, einen Rennwagen während der eigenen Bewegung durch Aufwenden von 1 Bewegungspunkt zu überholen, als ob alle Abschnitte eine Gerade wären.

Sieger ist der Führende des Rennens am Ende der letzten Runde. Wenn mehrere Fahrer das Rennen in demselben Abschnitt beenden, ist es der Fahrer vorn im Abschnitt, der zum Sieger erklärt wird.  
 Wenn der Rennkartenstapel vor dem Ende des Rennens erschöpft ist, mische den Ablagestapel und bilde einen neuen Rennkartenstapel.



**Runde 8**

Abb. 1 - zu Beginn der Runde 8 ist Carl der Führende und Abschnitt A ist der erste, der aktiviert wird.

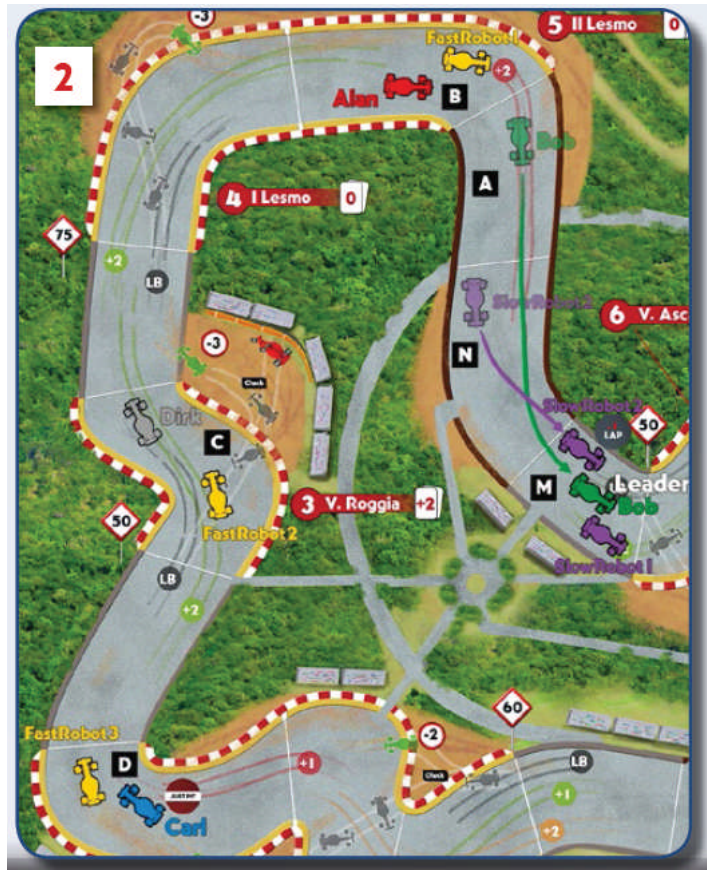


Abb. 2 - Carl kündigt seinen Boxenstopp an und bewegt sich 6 Abschnitte rückwärts und steht nun in Abschnitt D hinter einem SCHNELLEN Roboter. Carl füllt seine Kartenhand auf, repariert alle roten Scheiben, nimmt alle seine Reifenchips und ändert die Strategie. Er führt seine Runde fort, wenn die Spielreihenfolge Abschnitt D erreicht, zu Erinnerung erhält er das "just pit" Plättchen. Bob ist der neue Führende in dem Rennen. Bob zieht 2 Abschnitte, überwindet den LANGSAMEN Roboter vor ihm und bleibt in Abschnitt M hinter einem anderen LANGSAMEN Roboter stehen. Abschnitt M ist jetzt aktiv, aber es gibt niemanden hinter dem Führungsplättchen, so das als nächstes Abschnitt N an der Reihe ist und der dort befindliche LANGSAME Roboter führt seine Runde durch und fährt ebenfalls bis Abschnitt M.

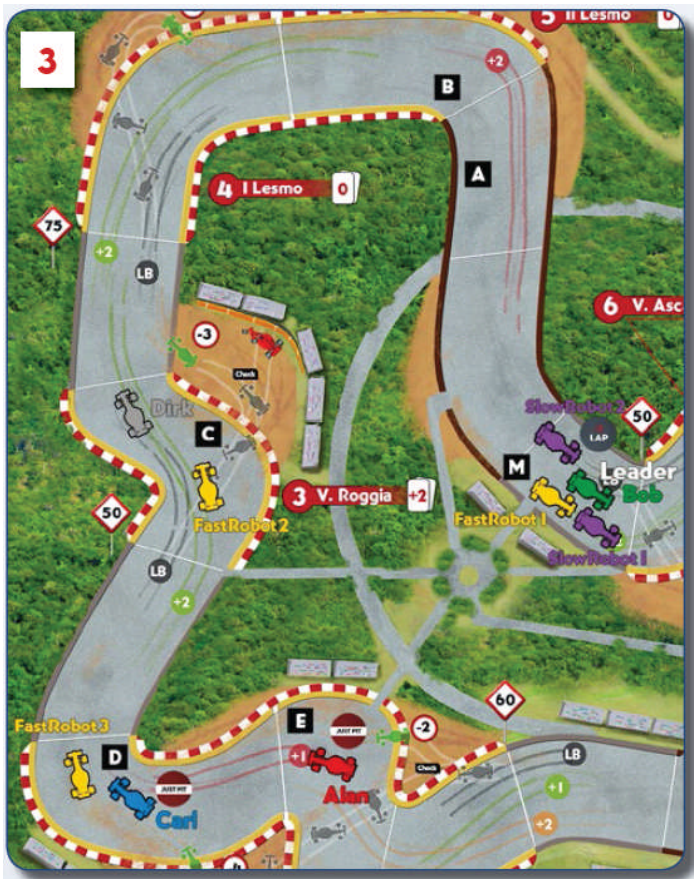


Abb. 3 - Die Spielreihenfolge erreicht jetzt Abschnitt B. Alans Rennwagen ist in keiner guten Form, da er nur ein Kartenpaar auf seiner Hand und keine Reifenchips mehr hat. Alan fordert keinen Positionskampf und der schnelle Roboter kann sich jetzt mit 5 Bewegungspunkten bewegen

(2 mehr wegen des Spurlinienbonus), er überholt einen LANGSAMEN Roboter und stoppt zusammen mit allen anderen Rennwagen bereits in Abschnitt M. Alan kündigt seinen Boxenstopp an. Alan bewegt sich 6 Abschnitte rückwärts, stoppt in Abschnitt E und er erhält ebenfalls das "just pit" Plättchen.

Die Spielreihenfolge hat jetzt Abschnitt C erreicht. Hier fordert der SCHNELLE Roboter automatisch Dirk zu einem Positionskampf heraus und das Ergebnis entscheidet, wer sich zuerst aus der Variante della Roggia heraus bewegt. Danach werden die Abschnitte D und E aktiviert.

Beachte, dass der Abschnitt M am Ende der Spielrunde erneut aktiviert wird und der LANGSAME Roboter, der immer noch darauf wartet, seine Runde durchzuführen, bewegt sich abschließend und flüchtet vor dem Führenden.



Lasse Roboter nicht unberücksichtigt. Es sieht so aus, als würden sie sich langsam bewegen, dafür aber sehr konstant und sie behindern einander nicht. Die LANGSAMEN Roboter machen es dir schwer, sie zu überrunden, während die SCHNELLEN Roboter wirklich eine Konkurrenz sein können, wenn du keine hohen Geschwindigkeiten halten kannst.



# FORTGESCHRITTENENSPIEL

## AUFSTELLUNG

Folge demselben Aufstellungsverfahren wie im Basisspiel. Dann mische die Bahnkarten, die der verwendeten Bahn entsprechen und lege sie in Reichweite aller Spieler.

<b>Freies Training</b>		<b>Qualifying</b>	<b>Vor dem Rennen</b>			<b>Start</b>
Wähle Fahrerfähigkeit	Rennwagenaufstellung	Startaufstellung	Wetter	Reifenauswahl	wähle Strategie	

## FREIES TRAINING

### FAHRERFÄHIGKEIT

Jeder Spieler wählt für seinen Fahrer unter den zur Verfügung stehenden, eine Fähigkeit. Die Fähigkeit ist eine einzigartige Fertigkeit des Fahrers und kann während des Rennens nicht geändert werden.

Fähigkeit	Nutzen
<b>VERSATILITY (Flexibel)</b>	Dieser Fahrer kann seine Strategie während des Rennens leichter anpassen. Ein Spieler mit VERSATILITY kann seine Strategie zu Beginn seiner Runde ändern. Die Fähigkeit wird dann inaktiv (drehe das Fähigkeitsplättchen, um dies anzuzeigen) und es kann nur durch einen Boxenstopp wieder aktiviert werden.
<b>REFLEXES (Reflexe)</b>	Dieser Fahrer hat hervorragende Reflexe und alle seine Tests erhalten einen +20 Bonus, einschließlich aller Blindtests bei einer späten Bremsung und dem Test bei Überwindungen als Führender. Verwende das +20 Plättchen, um den Vorteil anzuzeigen.
<b>QUALIFYING</b>	Dieser Fahrer ist stark im Qualifying. Er fügt beim Qualifying dem Wert der ausgespielten Karte +2 hinzu und nachdem die Startaufstellung gebildet ist, erhält er sofort 2 Bahnkarten aus dem Bahnkartensapel. Diese Fähigkeit hat keinen weiteren Vorteil nachdem das Qualifying abgeschlossen ist.
<b>PITTING (Boxenstopp)</b>	Dieser Fahrer ist besonders schnell beim Befahren und Verlassen der Boxengasse. Seine Boxenstoppzeit wird für die, auf dem Brett angezeigte Basisboxenzeit um 2 Abschnitte reduziert. Außerdem zieht er nach dem Beenden eines Boxenstopps zwei Bahnkarten und fügt sie seiner Hand hinzu, zusätzlich zu dem, auf seiner Rennwagenübersicht angegebenen Kartenlimit.
<b>TUNING</b>	Dieser Fahrer ist in der Lage, das Beste aus seinem Rennwagen herauszuholen. Er kann in der Ausbauphase 2 zusätzliche Punkte aufwenden, d.h., er kann einen Rennwagen mit 8 Punkten bauen. Allerdings darf er niemals den Wert von 3 Punkten für jede Rennwageneigenschaft überschreiten. Diese Fähigkeit bietet keinen weiteren Vorteil, nachdem das freie Training beendet ist.
<b>LAPPING (Überwinden)</b>	Dieser Fahrer ist Experte im Überwinden anderer Rennwagen. Er wendet 1 Bewegungspunkt für das Überwinden in Kurvenabschnitten auf und null Bewegungspunkte für das Überwinden in Geraden und Bremsabschnitten. Führt er das Rennen an, muss der Fahrer, der diese Fähigkeit benutzt, trotzdem einen Test durchführen, bevor er überwindet. Es gibt keinen Vorteil, LAPPING mit einer blauen Flagge zu kombinieren.



*Eine gute Kombination zwischen Fähigkeit + Strategie ist entscheidend. Deine Fähigkeit ist ein einzigartiger Vorzug, den du gegenüber deinen Konkurrenten hast und muss während des Rennens bestmöglich ausgenutzt werden.*

*Mit der richtigen Strategie kombiniert, kann sie wirklich sehr stark sein.*

## RENNWAGENAUSBAU

Im Fortgeschrittenenspiel haben die Spieler die Möglichkeit, die vorgedruckten Rennwageneigenschaften auf der Rennwagenübersicht zu ändern und ihren eigenen Rennwagen zusammenzubauen. Sie wählen dazu einen Satz Ausbauplättchen für die drei Kategorien Reifenchips, Kartenzahl, Schadenslots und legen sie oben auf die vorgedruckten Werte.

Jedes Plättchen hat einen Wert zwischen 1 und 3, je nach der Leistung des Plättchens. Ein Spieler kann maximal insgesamt 6 Ausbaupunkte vergeben, wenn er seine Ausbauplättchen wählt. Diese Eigenschaften sind in der Tabelle unten zusammengefasst.

Eigenschaften	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte
<b>Reifenchips</b>	8 Chips	10 Chips	12 Chips
<b>Kartenzahl</b>	5 Karten	6 Karten	7 Karten
<b>Schadenslots</b>	4 Slots	5 Slots	6 Slots

Ein Spieler mit der Fähigkeit TUNING kann 8 Ausbaupunkte verwenden, um seinen Rennwagen zusammenzubauen, allerdings kann er niemals das Maximum von 3 Punkten für eine Eigenschaft überschreiten.

## QUALIFYING

### ROBOTER

Im Fortgeschrittenenspiel nehmen zusätzlich zu den SCHNELLEN und LANGSAMEN Robotern auch SUPERSCHNELLE Roboter am Rennen teil. SUPERSCHNELLE Roboter haben 4 Bewegungspunkte und können den menschlichen Spielern Schwierigkeiten bereiten. Es gibt immer 2 SUPERSCHNELLE Roboter in einem Rennen.

## TREIBSTOFFMANAGEMENT

Wenn die Qualifyingkarte ausgespielt wird, bietet jeder Spieler im Geheimen auch darauf, wie viel Treibstoff er zu Beginn in seinen Rennwagen füllt. Die Möglichkeiten sind 8, 10, 12, 14, 16 Runden. Wer 8 Runden wählt, erhält einen Vorteil von +2 auf seinen Qualifyingwert (leichter Rennwagen), wer 10 Runden wählt, erhält ein +1, wer 12

Runden wählt, erhält keinen Bonus oder Malus, wer 14 Runden wählt, erhält -1 und wer schließlich 16 Runden wählt, erhält -2 auf seinen Qualifyingwert (schwerer Rennwagen).

Die Spieler verwenden die Seite und Orientierung des Tankplättchens verdeckt unter der Qualifyingkarte, um ihr Gebot anzuzeigen. Nach Abschluss des Qualifying werden diese Tankplättchen auf den Rundenzähler gelegt, um den Spieler daran zu erinnern, dass er innerhalb dieser Runde zu einem Boxenstopp anhalten und tanken muss.

Roboter ziehen per Zufall ein Qualifying/Tankplättchen des entsprechenden Typs, wie im Basisspiel. Das Plättchen gibt den Qualifyingwert des Roboters an, als auch die Runde, in der er anhalten muss. Beachte, dass der Qualifyingwert von Robotern im Fortgeschrittenenspiel höher ist als im Basisspiel. Nach Abschluss des Qualifying muss dieses Qualifying/Tankplättchen auf den Rundenzähler gelegt werden, um daran zu erinnern, dass der Roboter dieses Typs, der in der besseren Rennposition ist, in dieser Runde zum Tanken anhält. Sobald diese Bedingung erfüllt ist, hält der Roboter nicht wieder zum Tanken an und das Plättchen kann abgelegt werden.

Die Spieler behalten stattdessen den Kraftstoffverbrauch auch bei folgenden Boxenstopps im Auge. Jeder Boxenstopp bringt einem Spieler Treibstoff für 10 Runden. Wenn ein Spieler mehr Treibstoff tanken möchte, erhöht er seine Boxenstoppzeit für jeweils 3 Runden zusätzlichen Treibstoffs (d.h. er bewegt sich einen zusätzlichen Abschnitt rückwärts) um 1. Sein Tankplättchen rückt auf dem Rundenzähler die entsprechende Anzahl Runden vor und wenn es nicht über die letzte Runde des Rennens geht, ist er verpflichtet, in der neuen Runde erneut zu tanken.

## STARTAUFSTELLUNG

Die Startaufstellung wird wie im Basisspiel festgelegt: wer den höchsten Qualifyingwert hat, steht vorn, im Falle eines Gleichstandes beginnt der, der den niedrigeren Prüffaktor ausgespielt hat.



## BEISPIEL

Es ist ein Rennen mit vier Spielern: Alan, Bob, Carl und Dirk. Weitere Teilnehmer sind zwei SUPERSCHNELLE Roboter, zwei SCHNELLE Roboter und zwei LANGSAME Roboter. Insgesamt 10 Rennwagen. Nimm 2 schwarze Rennwagen, 2 gelbe Rennwagen und 2 lila Rennwagen für die Roboter und stelle sie auf eine Seite des Spielbretts.

Qualifying: Alan, Bob, Carl und Dirk spielen jeder eine verdeckte Rennkarte, zusammen mit ihrem Tankplättchen unter der Karte. Dann werden die Qualifying/Tankplättchen für die Roboter gezogen:

SUPERSCHNELL 1 - zieht ein +5(30), Boxenstopp Runde 10

SUPERSCHNELL 2 - zieht ein +4(10), Boxenstopp Runde 10



SCHNELL 1 - zieht ein +4(20), Boxenstopp Runde 10

SCHNELL 2 - zieht ein +3(45), Boxenstopp Runde 16

LANGSAM 1 - zieht ein +3(35), Boxenstopp Runde 10

LANGSAM 2 - zieht ein +2(55), Boxenstopp Runde 16

Die Qualifyingkarten und Plättchen der Spieler werden aufgedeckt:

Alan +2(76), +1 mit 10 Tankrunden, insgesamt +3(76.)

Bob +4(11), +1 mit 10 Tankrunden, +2, weil er die QUALIFYING Fähigkeit hat, insgesamt +7(11.)

Carl +3(43), +0 mit 12 Tankrunden, insgesamt +3(43)

Dirk +4(55), -2 mit 16 Tankrunden, insgesamt +2(55.)



Die Startaufstellung hängt davon ab, wer den höchsten Qualifyingwert ausgespielt und im Falle eines Gleichstandes, wer den niedrigsten Prüffaktor ausgespielt:

Bob +7(11) Poleposition, verbindlicher Boxenstopp in Runde 10

SUPERSCHNELL 1 +5(30), verbindlicher Boxenstopp in Runde 10

SUPERSCHNELL 2 +4(10), verbindlicher Boxenstopp in Runde 10

SCHNELL 1 +4(20), verbindlicher Boxenstopp in Runde 10

LANGSAM 1 +3(35), verbindlicher Boxenstopp in Runde 10

Carl +3(43), verbindlicher Boxenstopp in Runde 12

SCHNELL 2 +3(45), verbindlicher Boxenstopp in Runde 16

Alan +3(76), verbindlicher Boxenstopp in Runde 10

Dirk +2(55), verbindlicher Boxenstopp in Runde 16

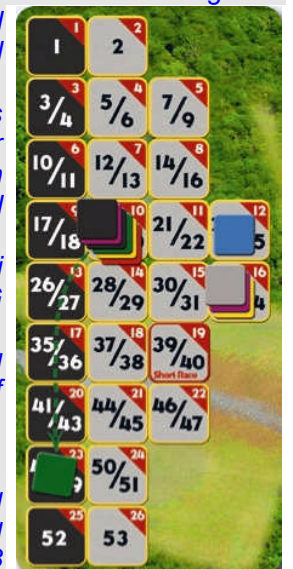
Dirk und der Roboter LANGSAM 2 haben genau denselben Qualifyingwert und Prüffaktor, so dass per Zufall entschieden wird, wer beginnt.

Es ist eine ausgezeichnetes Qualifying für Bob: er ist nicht nur der Erste, sondern es gibt auch vier Roboter zwischen ihm und seinen direkten Gegenspielern.

Bob zieht außerdem zwei Bahnkarten dank der QUALIFYING Fähigkeit.

Bob ist verpflichtet, vor oder genau in Runde 10 anzuhalten, wie auf seinem Tankplättchen steht.

Runde 10 - Bob beim Boxenstopp. Das Rennen ist immer noch lang und Bob beschließt, genug Treibstoff für die weiteren 13 Runden zu tanken. Seine Boxenstoppzeit ist deshalb -7 (-6 ist die Basiszeit in Monza und -1 zusätzlich für 3 zusätzliche Treibstoffrunden). Sein Tankplättchen wird auf Runde 23 bewegt. Bob hat deshalb eine 2 Boxenstopp Strategie gewählt und muss in Runde



23 erneut anhalten, um zu tanken, um dann das Rennen zu beenden.

Zusätzlich zu Bob führen auch vier Roboter in Runde 10 einen Boxenstopp durch.

Bewege sie zu Beginn ihrer Runde rückwärts und entferne die entsprechenden Tankplättchen aus dem Rundenzähler.

Hinweis: versuche nicht, dich zu erinnern, welcher Roboter angehalten hat und wer nicht. Es sind die Roboter in der besseren Rennposition und vom entsprechenden Typ, die jedes Mal zum Tanken anhalten, wenn eine Tankrunde erreicht wird.



## VOR DEM RENNEN

### BESTIMME DAS WETTER

Bestimme die Wetterbedingungen zu Beginn durch Ziehen einer Rennkarte vom Kartenstapel und stelle den Wetterspielstein auf den Slot, der dem Prüffaktor auf der Karte entspricht. Für weitere Informationen zum Wettereinfluss siehe den nächsten Abschnitt.

### WÄHLE DIE REIFEN

Beginnend mit dem Spieler auf der Poleposition und weiter entsprechend der Startaufstellung wählt jeder Spieler den Reifentyp, der auf seinen Rennwagen passt. Es stehen vier Reifentypen zur Verfügung: weich, hart, intermedium und für Regen. Für weitere Informationen zur Verwendung dieser Reifen siehe den nächsten Abschnitt.

### WÄHLE DIE STRATEGIE

Beginnend mit dem Spieler auf der Poleposition und weiter entsprechend der Startaufstellung wählt jeder Spieler ein Strategieplättchen für seinen Rennwagen, genau wie im Basisspiel. Beachte, dass sich die Strategien für das

Fortgeschrittenenspiel auf der Rückseite der im Basisspiel verwendeten Plättchen befinden.

Im Fortgeschrittenenspiel haben die Strategien eine Zusatzfunktion. Auf jedem Strategieplättchen gibt es einige besondere Bedingungen; wenn ein Spieler diese Bedingungen erfüllt, erhält er ein SPECIAL, das ihm erlaubt, sofort eine Bahnkarte vom Kartenstapel zu ziehen.

Versuche immer, ein SPECIAL zu bekommen. Die Bahnkarten, die du erhältst, sind vorteilhafter als die Rennkarten und verbessern deine Karten, da sie dir während des Rennens mehr Flexibilität geben. Wegen des SPECIAL ist die Wahl der richtigen Strategie im Fortgeschrittenenspiel wichtiger als im Basisspiel.



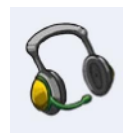
## WETTER UND REIFEN

### REIFEN

**Weiche Reifen** geben dir drei +1 Boni für die Bewegung, die jederzeit benutzt werden können, aber nur einer pro Runde. Allerdings verschleifen weiche Reifen schneller und aus diesem Grund ziehe 3 Reifenchips von der Gesamtzahl der Reifenchips ab, die du erhältst, wenn du diese Reifen einsetzt. Jeder Spieler ist berechtigt, im Rennen maximal zwei Sätze weiche Reifen zu verwenden. Jeder unbenutzte Bonus wird beim Boxenstopp abgelegt.

**Harte Reifen** bringen dir eine Bahnkarte und die volle Anzahl Reifenchips, die für deinen Rennwagen zur Verfügung stehen. **Intermedium** und **Regenreifen** bringen eine volle Anzahl Reifenchips, ohne besonderen Bonus. Sie werden bei unsicherem und Regenwetter verwendet.

Die Sorte der am Rennwagen angebrachten Reifen kann nur bei einem Boxenstopp geändert werden.



Weiche Reifen sind vorteilhaft, weil sie dir einen besseren Start erlauben und deiner Bewegung mehr Flexibilität ermöglichen, zum Beispiel erlauben sie dir, den Startpunkt einer Spurlinie zu erreichen. Allerdings zwingen dich weiche Reifen zu einer kürzeren Rennperiode und die allgemeine Rennstrategie muss deshalb sorgfältig geplant werden.

STRATEGIE	SPECIAL
<b>SAVE TYRES</b>	Wenn ein Spieler mit SAVE TYRES mindestens einen Reifenchip bezahlt, erhält er ein SPECIAL. Da SAVE TYRES einem erlaubt, 1 Reifenchip zu sparen, muss die Karte oder Karten, die man ausspielt, die Zahlung von mindestens insgesamt 2 Reifenchips erfordern, so dass man eigentlich 1 Reifenchip an die Reserve bezahlt.
<b>HAZARD</b>	Wenn sich ein Spieler mit HAZARD mindestens 6 Abschnitte bewegt, nachdem ihm ein Test gelungen ist (einschließlich einem Test für späte Bremsung) oder einen Schaden hinnehmen musste (einschließlich Schaden für das Misslingen eines Tests oder dem Ziehen in einem Positionskampf), erhält er ein SPECIAL für jede erfolgreichen Test und für jeden erhaltenen Schaden. Mit HAZARD ist es möglich, in derselben Runde mehrere SPECIAL zu erhalten. Der Test des Führenden für Überunden und der Test, der außerhalb der Bahn ausgeführt wird, liefert kein SPECIAL.
<b>BALANCE</b>	Wenn ein Spieler mit BALANCE seine Bewegung am Startpunkt einer Spurlinie beginnt und eine Karte für die Bewegung seines Rennwagens vom gleichen Typ der Spurlinie ausspielt, erzielt er ein SPECIAL. BALANCE funktioniert nicht mit Geschwindigkeitskarten (rot) und es ist deshalb nicht möglich, auf den roten Spurlinien ein SPECIAL zu erzielen.
<b>LUCKY</b>	Wenn ein Spieler mit LUCY zu Beginn seiner Runde zwei Karte mit genau demselben Bewegungswert zieht, erhält er ein SPECIAL. Die zwei Karten müssen den anderen Spielern gezeigt werden und natürlich muss eine der beiden abgelegt werden.
<b>CHASE</b>	Wenn ein Spieler mit CHASE seine Bewegung genau in demselben Abschnitt beendet, in dem sich der verfolgte Spieler befindet, erhält er ein SPECIAL. Wenn der Spieler mit CHASE der Führende des Rennens ist oder wenn er einen Roboter verfolgt, erhält er kein SPECIAL.
<b>BANGING WHEELS</b>	Ein Spieler mit BANGING WHEELS erhält jedes Mal ein SPECIAL, wenn er einen Positionskampf gewinnt oder durch spätes Bremsen erfolgreich überholt. Wenn er an einem Positionskampf mit mehreren Rennwagen beteiligt ist, erhält er das SPECIAL nur, wenn er den Positionskampf gegen alle Rennwagen in dem Abschnitt gewinnt. Mit BANGING WHEELS ist es möglich, in derselben Runde zwei SPECIALS zu erhalten (den ersten durch den Gewinn des Positionskampfes, den zweiten durch Überholen mit einer späten Bremsung).

## WETTERBEDINGUNGEN

Wenn die Reifen des Rennwagens nicht zu den gegenwärtigen Wetterbedingungen passen, dann gibt es einige Handicaps auf die Bewegung, wie in der Tabelle unten beschrieben.

REIFENTYP	TROCKNEN	UNSICHER	REGNEN
WEICH		-1	-2
HART		-1	-2
INTERMEDIUM	-1		-1
REGEN	-2	-1	



Der Spieler kann den Wetterspielstein einen Schritt in die gewählte Richtung bewegen.

Wenn ein Spieler eine Rennkarte oder Bahnkarte mit dem Wettersymbol ausspielt, kann er den Wetterspielstein um einen Schritt

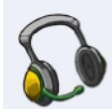
in die bevorzugte Richtung bewegen oder ihn lassen, wo er ist. Als Folge der Wetterbewegung können sich die Bedingungen von Trocken zu Unsicher oder Regen ändern oder umgekehrt. Die Wetterbedingungen ändern sich sofort, wenn der Spielstein die neue Position erreicht.

Außerdem **erleiden** bei Regen alle Fahrer aufgrund der schwierigen Bedingungen auf der Bahn **ein -20 Handikap auf ihre Tests**.

Roboter fahren nur harte oder Regenreifen und wählen die richtige Sorte basierend auf den Wetterbedingungen zu Beginn des Rennens: Im Falle von trockenem Wetter harte Reifen und bei Regen Regenreifen. Wenn das Wetter unsicher ist, wählen sie die Reifensorte, die auf der Wettertabelle zu der am nächstliegenden stabilen Wetterbedingung passt. Wenn der Spielstein genau in die Mitte zwischen trockenem und Regenwetter gestellt wird, dann wählen die Roboter die Reifen per Zufall. Alle Roboter verwenden dieselbe Reifensorte. Benutze die entsprechenden Roboterplättchen, um die Reifensorte im Auge zu behalten, die sie verwenden.

Wenn sich die Wetterbedingungen von trocken zu Regen ändern oder umgekehrt, führen alle Roboter sofort einen Boxenstopp durch, um die richtige Reifensorte aufzuziehen. Bei unsicherem Wetter führen die Roboter keinen Boxenstopp durch und fahren mit der Reifensorte weiter, die sie haben und erleiden kein Handikap auf die Bewegung. Folglich werden Roboter niemals durch Handicaps für die Bewegung beeinflusst, d.h., sie führen entweder einen Boxenstopp durch oder fahren ohne Handikap weiter.

Beachte, dass, wenn Roboter anhalten, um die Reifen zu wechseln, dies auch als Tankstopp zählt und somit alle Tankplättchen der Roboter vom Rundenanzeiger entfernt werden.



*Wenn man eine gute Kartenfolge mit dem Wettersymbol hat, kann man seinen Gegenspielern Schwierigkeiten bereiten, indem man ständig Änderungen an den Wetterbedingungen durchführt. Die beste Art,*

*diese Situation auszunutzen, ist die, darauf zu warten, dass die anderen Spieler einen Boxenstopp durchführen und dann die Wetteränderung erzwingt. Jetzt kann man einen Boxenstopp durchführen und die richtigen Reifen aufziehen, während die anderen Spieler zwischen einem*

*unplanmäßigen Boxenstopp oder mit Handikaps auf die Bewegung wählen müssen.*

## FLAGGEN

Eine Rennkarte oder Bahnkarte kann ein Flaggensymbol enthalten. Die Wirkung einer Flagge dauert über eine komplette Rennetappe an (eine Reihe auf dem Rundenanzeiger). Wenn sich der Spielstein auf den Rundenanzeiger in die nächste Reihe bewegt, werden alle Flaggen, die im Spiel sind, abgelegt und eine neue Rennetappe beginnt.



### GELBE FLAGGE

Ein Zwischenfall oder ein anderes Problem auf der Bahn. Wer immer eine gelbe Flagge ausspielt, kann einen Kurvenabschnitt wählen und dort ein gelbes Flaggenplättchen auslegen. Gibt es Rennwagen in dem gewählten Kurvenabschnitt, muss er genau entscheiden, in welcher Position zwischen den Rennwagen die gelbe Flagge liegt. Eine gelbe Flagge muss immer vor den Spurlinien ausgelegt werden und deshalb können Rennwagen auf dem Startpunkt einer Spurlinie die gelbe Flagge nicht vor sich liegen haben. Jeder Fahrer, vor dem eine gelbe Flagge liegt, muss 1 Bewegungspunkt aufwenden, um seine Bewegung fortzusetzen. Auch sind Überholen, Positionskämpfe und Überrunden in einem Abschnitt mit einer gelben Flagge nicht erlaubt. Ein Abschnitt kann nicht mehr als eine gelbe Flagge enthalten.



### GRÜNE FLAGGE

Problem gelöst. Wer immer eine grüne Flagge ausspielt, kann sofort ein gelbes Flaggenplättchen von der Bahn entfernen, bevor er seinen Rennwagen bewegt.



### BLAUE FLAGGE

Vorrecht beim Überrunden. Wer immer eine blaue Flagge ausspielt, stellt einen blauen Spielstein auf seine Rennwagenübersicht. Während die Flagge aktiv ist, darf er in Geraden und Bremsabschnitten ohne Aufwenden von Bewegungspunkten überrunden und er ist in der Lage, in Kurvenabschnitten durch Aufwenden nur 1 Bewegungspunktes zu überrunden. Ein Führender mit einer blauen Flagge muss weiterhin einen Test durchführen, bevor er überrundet. Eine gelbe Flagge hat immer Vorrang vor blauen Flaggen und deshalb ist ein Überrunden in Abschnitten mit einer gelben Flagge nicht möglich.



### ORANGE FLAGGE

Die Roboter werden aggressiv. Wer immer eine orange Flagge ausspielt, stellt einen orangenen Spielstein auf seine Rennwagenübersicht. Während die Flagge aktiv ist, kann er einen Roboter zwingen, der seine Bewegung in einem Bremsabschnitt beendet, eine späte Bremsung zu versuchen. Dadurch darf er dem Roboter helfen, seine Gegenspieler zu überholen oder das Safety Car ins Rennen zu bringen. Es gibt nur einen orangenen Spielstein im Spiel und in jeder Rennetappe kann nur der erste Spieler, der die Flagge ausspielte, die Kontrolle über die Roboter übernehmen. Wurde die orangene Flagge bereits zugeteilt und ein anderer Spieler



spielt eine orangene Flagge aus, wird diese einfach ignoriert.



Verwende die gelben Flaggen, um die anderen Rennwagen auszubremsen und die grünen Flaggen, um auf deine Gegenspieler zu reagieren. Blaue Flaggen sind wichtig, wenn du langsame Rennwagen vor dir hast. Orangene Flaggen sind nützlich, wenn du das Safety Car ins Rennen bringen oder sicher sein willst, dass es nicht kommt.

## BAHNKARTEN

Bahnkarten sind bahnspezifisch, dort, wo das Rennen stattfindet.

Sie können für die Bewegung verwendet werden, wenn dein Rennwagen **in** einem der Abschnitte **beginnt**, die zu der Kurve gehören, die auf der Karte angegeben ist oder wenn sich dein Rennwagen **durch** einen der Abschnitte **bewegt**, die zu der angegebenen Kurve gehören oder wenn dein Rennwagen **seine Bewegung** in einem der Abschnitte **beendet**, die zu der angegebenen Kurve gehören. Mit anderen Worten, der Rennwagen muss mindestens einen der Abschnitte verwenden, der zu der Kurve gehört, die auf der Karte angegeben ist. Wenn ein Bahnkartenspaar für die Bewegung verwendet wird, müssen beide die Bedingungen oben erfüllen. Bahnkarten sind gewöhnlich stärker als die Rennkarten, aber ihre Beschränkung ist wirklich die, dass sie in der Bahnzone um die Kurve herum verwendet werden müssen, die sie darstellt.

Eine Bahnkarte kann für die Bewegung gespielt werden, alleine oder zusammen mit einer anderen Karte, entsprechend den normalen Regeln. Bahnkarten können auch für einen Test verwendet werden, in einem Positionskampf oder abgelegt werden, wenn sie für Reifenchips ausgegeben werden, genau wie bei Rennkarten.

Bahnkarten müssen in einem separaten Stapel abgelegt werden. Wenn der Kartenstapel der Bahnkarten erschöpft ist, mische die abgelegten Bahnkarten und bilde einen neuen Kartenstapel.

### Spezielle Symbole auf Bahnkarten

Bahnkarten bieten einige besondere Vorteile, die auf Rennkarten nicht zur Verfügung stehen. Diese Merkmale befinden sich in der unteren linken Kartenecke.



Der Wert dieser Karte wird verdoppelt, wenn sie in einem Positionskampf ausgespielt wird, der in der Kurve stattfindet, die auf der Karte angegeben ist. Sie kann auch in Positionskämpfen ausgespielt werden, die in anderen Kurven stattfinden, aber in diesem Fall zählt der Normalwert.



Wenn diese Karte für die Bewegung ausgespielt wird, ist es möglich, in der Kurve zu überholen, die auf der Karte angegeben ist, wie auf einer Geraden, d.h. durch Aufwenden 1 Bewegungspunkts für jeden Rennwagen, der überholt werden soll.

Diese Karte kann ausgespielt werden, um in dem Abschnitt vor der Kurve, die auf der Karte angegeben ist, Erfolg bei einer späten Bremsung zu haben. Der Spieler spielt diese Karte, statt einen Blindtest durchzuführen.

Wenn diese Karte für die Bewegung ausgespielt wird, ist es möglich, sie in Verbindung mit jeder anderen Karte auszuspielen, d.h. ohne den normalen Regeln für Bewegungspaarwerte zu folgen. Natürlich muss sich der Rennwagen von, über oder in die Kurve bewegen, die auf der Karte angegeben ist.

Carl will die Bahnkarte unten für die Bewegung seines Rennwagens ausspielen. Um dies zu tun, muss er durch die Kurve 3 fahren. Die zwei Startpositionen A und B sind gut, aber die im Bremsabschnitt der Kurve 4 ist illegal (Position C), da Carl, wenn er in dieser Position beginnt, er niemals während seiner Bewegung durch Kurve 3 fahren würde. Die Bahnkarte unten hat zwei spezielle Symbole. Carl könnte eine weitere Karte hinzufügen, um ein Paar zu bilden und um in dieser Runde seine Bewegung zu erhöhen. Alternativ braucht Carl diese Karte nicht für die Bewegung benutzen und behält sie für das Gelingen eines späten Bremsstests vor der Kurve 3, sobald es ihm gelingt, seine Bewegung in Position A zu beenden.



## ABSEITS DER BAHN UND SAFETY CAR

### ABSEITS DER BAHN

Wenn im Fortgeschrittenenspiel ein Fahrer eine späte Bremsung versucht und scheitert, verliert er die Kontrolle über seinen Rennwagen und verlässt die Bahn entlang der Abseits-Bahn-Spurlinie, wie im Basisspiel. Allerdings anders als im Basisspiel ist es nicht garantiert, dass er es schafft, auf die Bahn zurückzufahren.

In der Tat endet im Fortgeschrittenenspiel die Runde nicht, sobald dem Fahrer die späte Bremsung misslingt. Stattdessen muss er seine Bewegung fortsetzen, entlang der von Abseits-Bahn-Spurlinie, wobei er die Aktionen durchführt, die durch die Symbole unten gekennzeichnet sind. Beachte, dass, während der Fahrer abseits Bahn ist, seine Strategie und Fähigkeit inaktiv bleiben.



Der Fahrer muss einen neuen Test gegen den Zieltest des Bremsabschnitts durchführen, in dem er die Kontrolle verloren hat. Wenn es ein Roboter ist, muss dieser ein Blindtest sein. Wenn es ein Spieler ist, kann er eine Karte aus seiner Hand benutzen, damit dieser Test gelingt oder ein Blindtest sein.

Wenn dem Fahrer der Test gelingt, fährt er fort, sich in Richtung des nächsten Eintrittspunktes zu bewegen, wenn er scheitert, dann muss er entlang der Abseits-Bahn-Spurlinie weiterfahren, dabei riskiert er noch größere Probleme an seinem Rennwagen.



Der Fahrer ruiniert seine Reifen, während er die Bahn verlässt und muss sofort die angegebene Anzahl Reifenchips bezahlen. Er kann keine Karten

ablegen, nur Reifenchips können verwendet werden. Wenn der Fahrer nicht genug Reifenchips hat, scheidet er aus. Dieses Handicap gilt nicht für Roboter.



Der Fahrer erhält die angegebene Anzahl Schaden. Wenn er nicht genug Slots hat, um den Schaden auf seiner Rennwagenübersicht zu absorbieren, scheidet er aus. Dieses Handicap gilt nicht für Roboter.



Der Fahrer vergeudet Zeit abseits der Bahn und er erleidet in der nächsten Runde das entsprechende Handicap auf seine Bewegung.

PIT

Der Fahrer muss in der Runde, die der folgt, in der wieder auf die Bahn gefahren ist, einen Boxenstopp durchführen.

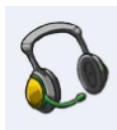


Ausfall/SC. Der Fahrer zerstört sein Rennwagen und scheidet aus dem Rennen aus. Wenn das SC Symbol gezeigt wird, dann erscheint sofort das Safety Car.

### Auffahren auf die Bahn

Wenn es dem Fahrer gelingt, die Kontrolle über seinen Rennwagen zurück zu gewinnen, wird dieser an der Seite der Bahn auf die Wiedereintrittsposition gestellt, die auf der Abseits-Bahn-Spurlinie aufgedruckt ist (grüner Rennwagen). Ein Fahrer in einer Wiedereintrittsposition blockiert keine anderen Fahrer. Er beendet seine Runde sofort, ohne eine weitere Aktion durchzuführen. In der folgenden Runde (Wiedereintrittsrunde) wird er nicht in der Lage sein, an einem Positionskampf teilzunehmen. Er spielt seine Runde, nachdem alle Fahrer in dem Bremsabschnitt, in dem er die Kontrolle verloren hat. Wieder auf die Bahn zu fahren, kostet 1 Bewegungspunkt und der Rennwagen wird hinter allen anderen in dem Abschnitt aufgestellt. Wenn er Handicaps auf die Bewegung erhalten hat, werden diese von seiner Bewegungspunktsumme abgezogen. Wenn die Bewegung dadurch null wird oder auch negativ, wird der Rennwagen einfach im Wiedereintrittsabschnitt hinter allen anderen aufgestellt.

In der Wiedereintrittsrunde darf der Fahrer keinen Boxenstopp durchführen. Wenn ein vorgeschriebener Boxenstopp für das Auftanken fällig wäre, dann hat der Rennwagen nun einen leeren Tank und scheidet aus.



*Gehe keine sinnlosen Risiken ein. Es gibt Momente in einem Rennen, wenn es wichtig ist, eine späte Bremsung zu versuchen, aber in vielen anderen Fällen ist es dies nicht, einen zusätzlichen Abschnitt vorzurücken, der das Schicksal in deinem Rennen ändern kann.*

### RENNWAGENS AUS RENNEN

Wenn ein Rennwagen aus dem Rennen ausscheidet, nehme die entsprechende Rennwagenminiatur von der Bahn. Wenn es ein Spieler ist, der aus dem Rennen ausscheidet, dann wird sein Tankplättchen auch vom Rundenzähler entfernt und alle Ressourcen, die sich auf seiner Rennwagenübersicht befindet, einschließlich Flaggen, Plättchen und Schadensscheiben. Wenn es ein Roboter ist, der aus dem Rennen ausscheidet, nehme das letzte Tankplättchen des entsprechenden Typs vom Rundenzähler.

### SAFETY CAR

Sobald das Safety Car in die Bahn fährt, wird sofort die Position aller Rennwagen bestimmt. Alle restlichen Einzelrunden gehen verloren. Das weiße Safety Car wird in dem Abschnitt mit dem Führenden platziert und vor diesem aufgestellt. Die anderen Rennwagen werden hinter dem Führenden positioniert, entsprechend ihrer relativen Position, mit einem Abschnitt Abstand zwischen ihnen, so dass alle Löcher zwischen ihnen aufgefüllt werden.

Wenn Rennwagen außerhalb der Bahn gibt, wenn das Safety Car erscheint, geht man davon aus, dass sie hinter den Rennwagen in dem Bremsabschnitt platziert sind, in dem sie von der Bahn abkamen und werden auf der Bahn zurückgesetzt. Wenn es Rennwagen gibt, die in dieser einen vorgeschriebenen Boxenstopp zum Auftanken durchführen müssen, dann führen diese den Boxenstopp durch und werden in ihren jeweiligen Positionen hinter allen anderen Rennwagen aufgestellt.

Nun wird der Rundenzähler einen Slot vorgerückt und eine neue Runde beginnt. Es wird angenommen, dass jeder, nach dem Erscheinen des Safety Cars, der seine Runde noch nicht durchgeführt hat, seine Runde überspringt.

Wenn das Safety Car auf der Bahn ist, wird die Bewegung und die Aktionen der aktiven Fahrern beschränkt. Strategien, Fähigkeiten und Bewegungsboni können nicht eingesetzt werden. Die Spieler ziehen in ihrer Einzelrunde eine Karte vom Rennkartenstapel und müssen sich um einen Abschnitt bewegen, ohne Karten auszuspielen. Überholen ist nicht erlaubt. Am Ende seiner Einzelrunde muss ein Spieler eine Karte aus seiner Hand ablegen (dies kann dieselbe Karte sein, die zu Beginn der Runde gezogen wurde). Boxenstopps sind erlaubt, während das Safety Car auf der Bahn ist und wer einen Boxenstopp durchführt, wird einen Abschnitt hinter den letzten Rennwagen auf der Bahn gestellt.

### NEUSTART

Das Safety Car verlässt die Bahn zu Beginn der nächsten Rennetappe, zur selben Zeit, wenn die aktiven Flaggen entfernt werden. Jetzt gelten alle Regeln normal und das Rennen kann neu gestartet werden. In der Runde, in der das Rennen neu gestartet wird, ist es möglich, Rennwagen durch Aufwenden von 1 Bewegungspunkt zu überholen oder zu überrunden, als ob der Abschnitt eine Gerade sei.

Wenn das Safety Car die Bahn in die letzte Etappe des Rennens erscheint, beenden in der letzten Runde des Rennens alle Rennwagen hinter dem Safety Car, in ihren jeweiligen eingefrorenen Positionen.



*Wie in den richtigen Rennen bevorteilt das Erscheinung des Safety Cars einigen Fahrer und behindert andere. Unvorhergesehene Ereignisse sind für Autorennen typisch.*

### ZUSATZREGELN

#### WIEDEREINSTIEG

Wenn alle Spieler zustimmen, diese Regel zu Beginn des Rennens zu verwenden, dann gilt sie, sonst wird sie ignoriert. Nachdem ein Spieler ausgeschieden ist, kann er das Rennen wieder aufnehmen, in dem er den Roboter an letzter Position ersetzt. Der Spieler entfernt alle Schäden

und füllt die Reifen seines Rennwagens und die Karte in der Hand wieder auf, wie bei einem Boxenstopp.

## **KURZES RENNEN**

Wenn alle Spieler zustimmen, diese Regel zu Beginn des Rennens zu verwenden, dann gilt sie, sonst wird sie ignoriert. Das Rennen ist etwa ein Drittel kürzer als das reguläre Rennen und die letzte Runde eines kurzen Rennens ist auf dem Rundenzähler angegeben. In einem kurzen Rennen ist es nicht erlaubt, wenn Reifenpunkte aufgewandt werden, mit Karten zu bezahlen, es dürfen nur Reifenchips benutzt werden.

## **JUNIORENVARIANTE**

Wenn man Race! mit seinen Kindern spielen möchte, verwenden die folgenden vereinfachten Regeln:

### **START**

Wie im Basisspiel, außer:

- verwenden weder Tankplättchen noch die Auftankregeln
- verwenden keine Strategien

## **BEWEGUNG**

Wie im Basisspiel, außer:

- wenn Reifenchips aufzuwenden sind, benutzt nur Reifenchips
- alle Tests sind Blindtests

## **ÜBERHOLEN**

Wie im Basisspiel, außer:

- Überholen in Geraden und Bremsabschnitten kostete 1 Bewegungspunkt
- Überholen in Kurven gekostet 2 Bewegungspunkte
- Positionskampf und späte Bremsung werden nicht verwendet

## **RENNENDE**

Wie im Basisspiel, außer:

- das Rennen ist ein kurzes Rennen



### Monza, Runde 18

Abb. 1 - Bob (der grüne Rennwagen) führt das Rennen an, gefolgt von den zwei SUPERSCHNELLEN Robotern und Alan (der rote Rennwagen). Bob, der erste SUPERSCHNELLE und Alan haben sich bereits bewegt. Der zweite SUPERSCHNELLE zieht 4 Abschnitte, hält in einem Bremsabschnitt vor der Variante Ascari. Dirk kontrolliert die orangene Flagge und beschließt, dass der SUPERSCHNELLE eine späte Bremsung versuchen muss. Der Wert, der zu erreichen ist, ist 50, aber die Karte, die vom Stapel gezogen wird, hat einen Prüffaktor von 75. Der SUPERSCHNELLE hat Pech und fliegt von der Bahn. Ein zweiter Blindtest ist erforderlich, wie auf der Spurlinie, die von der Bahn führt, angegeben ist. Der Wert, der zu erreichen ist, ist wieder 50, aber die Karte, die gezogen wird, hat einen Prüffaktor von 62. Der SUPERSCHNELLE zerlegt seinen Rennwagen und wird aus dem Rennen genommen. Wie auf der Spurlinie, die von der Bahn führt, angegeben, fährt das Safety Car auf die Bahn.

Abb. 2 - alle anderen Fahrer verlieren ihre Einzelrunde und das Safety Car wird vor Bob positioniert, und alle anderen Rennwagen werden mit einem Abschnitt Abstand zwischen ihnen aufgestellt. Dank des Unfalls haben Carl und Dirk mehrere Abschnitte zu Alan und Bob aufgeschlossen.

