

SPIELREGELN



Was steht in der Regel	Wo
Schachtelinhalt	Seite 2
Spielaufbau	Seite 3
Spielplanübersicht, Spielschachtel Aufteilung	Seite 4
Spielziel	Seite 5
Spielablauf	Seiten 6, 7, 8, 9
Schrottplättchen	Seite 9
Liste der Schrottplättchen	Seiten 10, 11, 12
Teilekarten	Seite 13
Liste der Teilekarten	Seiten 14, 15, 16, 17
Kartmannschaft	Seiten 17, 18
Spielzug (Übersicht)	Seite 19

Deutsche Regeln: Ferdinand Köther

AUSSERDEM VON GEN42 GAMES



Gen Four Two Ltd
The Hive Studio
31 Auckland Road
Potters Bar
Hertfordshire, EN6 3EY
United Kingdom

© 2010 Alle Rechte vorbehalten

www.gen42.com



Hive für das iPhone
und den iPod Touch



Teilekarten x 80

Reifen

Grasreifen
x 16Schlammreifen
x 16

Stauraum

Gepäcktasche
x 8

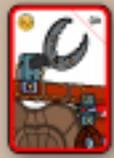
Verteidigung

Zeitbombeneinfrierer
x 4Antimagnetischer
Feldgenerator
x 4Nebelwerfer
x 4

Antrieb

Turboantrieb
x 4Düsenantrieb
x 4

Verteidigung & Heimtücke

Bombenfänger
x 4Raketenabwehr
x 4

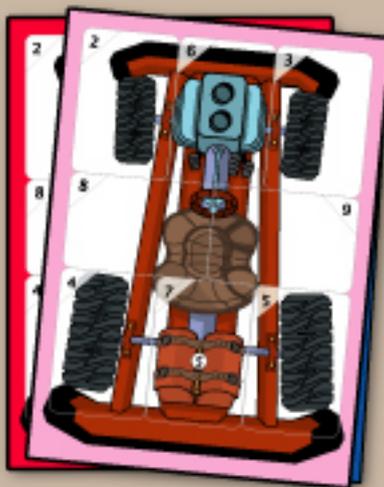
Angriff

Rammbock
x 4Raketenwerfer
x 4Bombenwerfer
x 4

2-seitiger Spielplan



Karttafeln x 8



Karts x 8



Kronkorkenplättchen x 80



Start-/Zielflaggenmarker x 48



Würfel x 15

Bewegungswürfel
x 3Turbowürfel
x 5Düsenwürfel
x 7

Schrottplättchen x 100

Säure
x 10Kleister
x 10Öl
x 10Turbosprit
x 10Düsen-sprit
x 10Bombe
x 10Zeitbombe
x 10Rakete
x 10Magnet
x 10Sprungfeder
x 10

Übersichtstafeln x 8



Aufbau

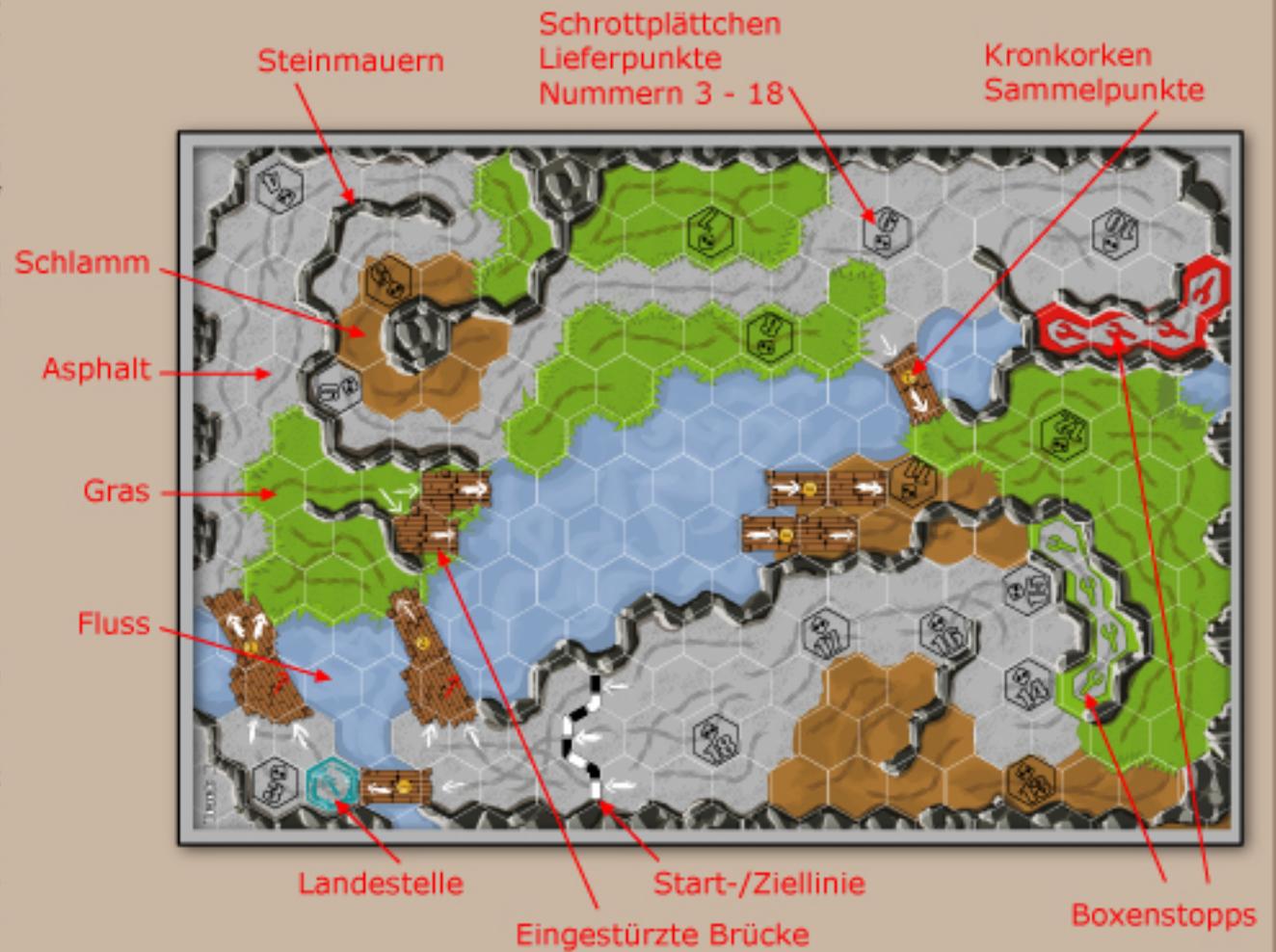
- 1) Die Spieler entscheiden, welchen Rennkurs sie benutzen wollen und legen den Spielplan in bequemer Reichweite für alle Spieler aus.
- 2) Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt das Kart und die entsprechende Karttafel, die er vor sich auslegt. Außerdem erhält jeder Spieler eine der Übersichtstafeln.
- 3) Die Schrottplättchen werden gemischt und an einer Seite des Spielplans verdeckt bereitgelegt, d. h. der Schraubenschlüssel ist sichtbar.
- 4) Die Teilekarten werden in zwei Stapel sortiert, rot und grün, und ebenfalls neben dem Plan bereitgelegt. Es ist sinnvoll, die Karten weiter in Sätze aufzuteilen (die 4 Turbomotoren zusammen, die 4 Bombenfänger zusammen usw.), um sie leichter zu finden, wenn man Teile für sein Kart kaufen will.
- 5) Die Kronkorkenplättchen, Zielflaggenmarker und Würfel werden ebenfalls bereitgelegt.
- 6) Ein Startspieler wird auf beliebige Weise bestimmt. Er setzt sein Kart auf einen der drei weißen Pfeile hinter der Start-/Ziellinie, die auf diese Linie zeigen. Vom Startspieler aus geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.



4

SPIELPLANÜBERSICHT

Auf beiden Seiten des Spielbretts ist ein Rennkurs abgebildet. Jeder Kurs besteht aus verschiedenen Geländearten wie Schlamm, Gras und Asphalt. Mitten durch den Schrottplatz verläuft ein Fluß, über den mehrere Brücken führen. Offenes Wasser darf nur an den markierten Stellen überquert werden. In der Mitte gibt es große Brücken, die eingestürzt sind, nur die beiden gegenüberliegenden Auf-fahrten sind geblieben. Man kann ver-suchen, diese Brücken zu übersprin-gen, aber der Würfelwurf muss hoch genug sein, um die andere Seite zu erreichen. Alle Brücken sind Einbahn-straßen, wie durch die weißen Rich-tungspfeile angezeigt, und können nicht in der Gegenrichtung befahren werden. Steinmauern durchziehen den Schrottplatz und begrenzen die Rennstrecke, sie können unter keinen Umständen überwunden werden. Wenn ein Kart in den Fluß gerät, bleibt es dort, bis dessen Spieler wieder an der Reihe ist. Er setzt sein Kart dann auf den Landungsplatz in Richtung des blauen Pfeils und beginnt dort seinen Spielzug.



SPIELSCHACHEL AUFTEILUNG

Es gibt viel Spielmaterial in diesem Spiel. Diese Anleitung soll helfen, es leicht wieder in der Schachtel verstauen zu können.

- Kronkorkenplättchen →
- Zielflaggenmarker →
- Teilekarten →



Das Spielbrett wird dann gefaltet und in die Schachtel gelegt. Darauf kommen schließlich alle Karttafeln, Übersichtstafeln und diese Regeln.

- Schrottplättchen →
- Karts →
- Würfel →



Spielziel

Die Spieler rasen mit ihren Karts über den Schrottplatz, und wer als erster fünf Runden absolviert hat, ist Spielsieger. Jedes Mal, wenn ein Spieler die Start-/Ziellinie passiert, erhält er einen Zielflaggenmarker.

- Wer als erster fünf Zielflaggenmarker hat, ist Spielsieger.
- Alle Zielflaggenmarker müssen immer für alle Spieler gut sichtbar sein.
- Wenn ein Spieler die Start-/Ziellinie passiert, muss er mindestens über eine Brücke fahren, bevor er die Start-/Ziellinie erneut passiert, um eine komplette Runde zu absolvieren.



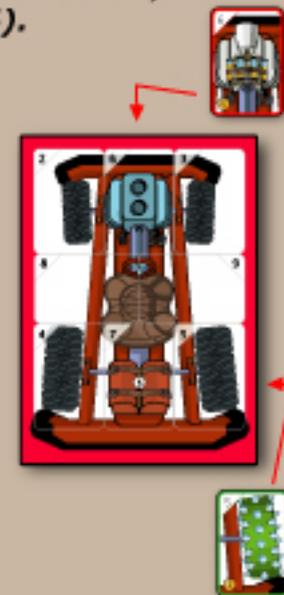
Rennteams

Es macht auch großen Spaß, im Team zu fahren, wenn 4, 6 oder 8 Spieler beteiligt sind. Man kann mit 2 Teams zu je drei Spielern fahren, 2 Teams zu je vier Spielern oder 2, 3 oder 4 Teams zu je zwei Spielern. Die Regeln bleiben unverändert, aber jedes Mitglied eines Teams muss 5 Flaggenmarker gesammelt haben, damit das Team gewinnt. Wenn ein Teammitglied 5 Flaggen hat, fährt es zwar weiter mit, um seinen Teamkollegen zu helfen, sammelt aber keine weiteren Flaggen mehr. Wenn ihre Karts auf benachbarten Feldern sind, können Teamkollegen Schrottplättchen untereinander austauschen. Auch Teilekarten können getauscht werden, aber nur, wenn die Karts in derselben Boxengasse sind (nicht unbedingt in benachbarten Boxen).

Ein Austausch wird immer vom aktiven Spieler initiiert und nur in Phase 2 (s. Seite 6).

Karts verbessern

Zu Spielbeginn haben alle Spieler die gleiche Grundausstattung auf ihrer Karttafel. Auf ihrer Fahrt über den Schrottplatz können sie in den beiden Boxengassen anhalten, um ihre Karts zu verbessern. Die grünen Teilekarten können nur in der grünen Boxengasse erworben werden und die roten nur in der roten Boxengasse. Die Teile werden auf bestimmte Positionen der Karttafeln gelegt („montiert“), wie durch die Nummer in der Ecke jeder Teilekarte vorgegeben, und dürfen nicht an anderen Stellen montiert werden.



Startsatz 1

OPTIONALER Aufbau (macht das Spiel etwas kürzer)

Folgende Änderung wird beim Spielaufbau vorgenommen:

Auf der Rückseite jeder Karttafel sind zwei Startsätze zu sehen, mit 1 und 2 markiert, jeweils einzigartig für jeden Kartfahrer. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem bereits montierten Startsatz seiner Wahl.

Hinweis: Alle Spieler müssen zustimmen, wenn mit dieser Option gespielt wird.

Startsatz 2

Jeder Spieler absolviert in seinem Spielzug die folgenden 6 Phasen in genau dieser Reihenfolge. Nicht alle Phasen und damit verbundenen Aktionen müssen unbedingt ausgeführt werden, aber wer eine Phase beginnt, kann nicht mehr zu einer vorherigen Phase zurückkehren.

Hinweis: Eine Zusammenfassung des Spielablaufs steht auf Seite 19.

Phase 1. Heimtückische Fallen stellen

Beim Rennen auf dem Schrottplatz sammeln die Spieler Schrottteile (Plättchen) ein, die Fallen oder Waffen darstellen, und kaufen verschiedene Geräte, um sie gegen die anderen Spieler einzusetzen. Fallen oder Waffen, die gegen andere Spieler benutzt werden, müssen jeweils in eins der sechs an das eigene Kart angrenzenden Felder gesetzt werden.

Dabei gibt es einige Einschränkungen. Fallen oder Waffen dürfen nicht gesetzt werden:

- jenseits einer Mauer (außer Raketen);
- auf ein Feld, auf dem bereits eine Falle liegt oder gerade ein Kart steht (außer Raketen und Bomben);
- auf Flussfelder;
- in Boxengassen.

Fallen und Waffen dürfen ausdrücklich gesetzt werden auf:

- Schrottplättchen Lieferpunkte, Kronkorken Sammelpunkte und Brücken.

Hinweis: Jede Falle oder Waffe kann nur ein Mal ausgelöst werden. Nachdem sie ausgelöst wurde, wird das Plättchen vom Spielplan genommen und unter den Vorratsstapel der Schrottplättchen gelegt.

Geräte: Manche Geräte wie Bombenfänger und Raketenabwehr dienen zwei Zwecken, wovon die „Heimtücke“ als zweite auch in dieser Phase benutzt wird (s. Seite 15 Heimtücke von Bombenfänger & Raketenabwehr).



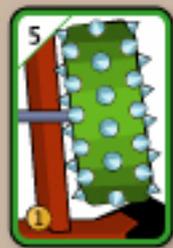
Phase 2. Teile für das eigene Kart kaufen

Beim Stopp in einer Boxengasse kann ein Spieler mit seinen gesammelten Kronkorken neue Teile für sein Kart kaufen. Alle gekauften Kartteile müssen auch sofort montiert werden. Wenn an der Stelle bereits ein gekauftes Teil montiert ist, muss der Spieler dieses erst wieder unter den Stapel zurücklegen, bevor er das neue montieren kann. Jeder Spieler kann so viele Teile kaufen, wie er es sich leisten kann. Rote Teile können nur in der roten Boxengasse gekauft werden, grüne nur in der grünen. Die Kosten jedes Teils sind auf jeder Karte im Kronkorkensymbol angegeben. Die bezahlten Kronkorken kommen zurück in den Vorrat.

Sprit für Düsen- und Turbomotoren tanken

Überall auf der Rennstrecke können Sprit Schrottplättchen (s. Seite 10 Sprit) gegen die entsprechenden Würfel eingetauscht werden (weiß für Turbo, rot für Düsen). Diese Würfel werden auf das entsprechende Kartteil gelegt.

Hinweis: Sprit Schrottplättchen dürfen nur dann gegen die entsprechenden Würfel eingetauscht werden, wenn der Spieler auch diesen Antrieb in seinem Kart eingebaut hat.



Teilekosten

Phase 3. Würfeln und bewegen

Die Spieler bewegen ihre Karts, indem sie mit grünen Würfeln werfen (plus weiße und/oder rote, falls möglich und gewünscht) und ihr Kart die entsprechende Anzahl Hexfelder vorwärtsbewegen. Beim Start der Bewegung auf Asphalt wird normalerweise mit 3 grünen Würfeln gewürfelt. Durch spezielle am Kart montierte Teile können zusätzliche Würfel benutzt werden (wie z. B. Turbo- oder Düsenantrieb) oder der Würfelwurf um weitere Punkte erhöht werden (wie z. B. mit Spezialreifen). Ein Spieler kann immer weniger Würfel benutzen, als ihm zustehen, muss das Ergebnis aber immer komplett ausfahren. Es muss immer mindestens 1 grüner Würfel geworfen werden, außer bei bestimmten Fallen oder wenn der Spieler rückwärtsfährt (s. Rückwärtsfahren, Seite 7).

Hinweis: Alle gewählten Würfel müssen in einem Wurf gewürfelt werden. Zum Beispiel darf ein Spieler nicht erst 3 grüne Würfel werfen und dann beschließen, noch einen weißen Turbowürfel zu benutzen, nachdem er das Ergebnis gesehen hat. Die Geschwindigkeit (= Bewegungsweite) wird nicht durch Schlamm, Gras oder Brücken vermindert. Wer seine Bewegung allerdings auf einer dieser Geländearten **beginnt, muss folgende**

Einschränkungen beachten:



Gras: Wer seine Bewegung auf Gras beginnt, darf nur 1 grünen Würfel benutzen und keine Turbo- oder Düsenwürfel. Für jeden an seinem Kart montierten Grasreifen wird das Würfelergebnis des Spielers um 1 erhöht.

Beispiel: Der Spieler würfelt eine 4 und hat zwei Grasreifen an seinem Kart. Insgesamt bewegt er sein Kart um 6 Felder vorwärts.

Schlamm: Wer seine Bewegung auf Schlamm beginnt, darf nur 1 grünen Würfel benutzen und keine Turbo- oder Düsenwürfel. Bei einem Ergebnis von 3 bis 6 fährt der Spieler entsprechend vorwärts, bei 1 oder 2 bleibt er im Schlamm stecken. Für jeden an seinem Kart montierten Schlammreifen wird das Würfelergebnis des Spielers um 1 erhöht. **Beispiel:** Der Spieler würfelt eine 1 und hat zwei Schlammreifen an seinem Kart. Er bewegt sein Kart um 3 Felder vorwärts.

Warnung: Ohne Schlammreifen kann ein Spieler eventuell lange im Schlamm stecken bleiben.

Tipp: Wer keine Schlammreifen montiert hat, sollte vielleicht besser zurücksetzen anstatt zu riskieren, stecken zu bleiben (s. u. Rückwärtsfahren).

Brücke: Wer seine Bewegung auf einer Brücke beginnt, darf nur 1 grünen Würfel benutzen und keine Turbo- oder Düsenwürfel.

Hinweis: Wer über eine eingestürzte Brücke zu springen versucht, braucht ein hohes Ergebnis, um den Sprung zu schaffen. Wer das nicht schafft, fällt ins Wasser und bleibt dort bis zu seinem nächsten Spielzug. Dann setzt er sein Kart auf den Landeplatz in Richtung des blauen Pfeils und startet von dort.

Rückwärtsfahren

Alternativ kann ein Spieler immer beschließen, NICHT zu würfeln und stattdessen 1, 2 oder 3 Felder rückwärts zu fahren. Das geschieht Schritt für Schritt, entweder gerade zurück oder nach links oder rechts. Bei jedem rückwärts gefahrenem Feld muss das Kart immer in die Richtung des Feldes weisen, aus dem es gekommen ist. Siehe Abbildung unten (blaue Pfeile zeigen die Rückwärtsbewegung).

Folgende Regeln sind dabei zu beachten:

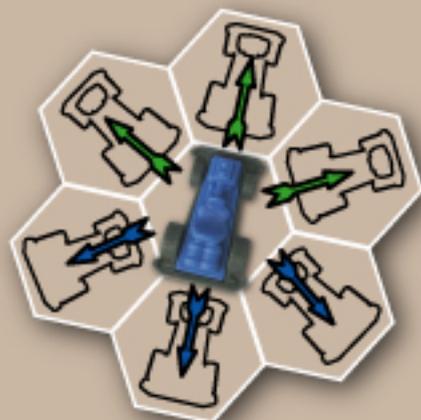
- Beim Rückwärtsfahren dürfen andere Karts nicht gerammt werden.
- Brücken sind Einbahnstraßen (s. Über Brücken fahren, Seite 8). Wenn ein Kart auf einer Brücke in die entgegengesetzte Richtung gedreht wird, muss es rückwärts in Richtung der weißen Pfeile von der Brücke fahren.



Phase 4. Schrottplättchen legen, falls möglich

Selbst während des Rennens wird auf dem Schrottplatz ständig neuer Schrott geliefert. Falls der Spieler beim Würfeln in Phase 3 mit den grünen Würfeln ein Gesamtergebnis von 3 – 18 erzielt und es auf dem Spielplan einen freien Lieferpunkt für Schrottplättchen mit dieser Nummer gibt, nimmt er ein Schrottplättchen vom Vorrat und legt es verdeckt auf diesen Lieferpunkt, ohne es anzusehen. Falls sich auf dem Lieferpunkt ein Kart befindet, eine Falle oder ein anderes Schrottplättchen, ist der Punkt nicht frei und es wird kein Schrott geliefert.

Hinweis: Für Schrottlieferungen gilt nur das Ergebnis der grünen Würfel.



Phase 5. Mit dem eigenen Kart fahren

Nachdem der Spieler mit den von ihm gewählten Würfeln geworfen und gegebenenfalls ein Schrottplättchen gelegt hat, fährt er mit seinem Kart los. Das geschieht Feld für Feld entweder geradeaus oder nach links oder rechts. Bei jedem gefahrenem Feld muss das Heck des Karts immer in die Richtung des Feldes weisen, aus dem es gekommen ist. Siehe Abbildung unten (grüne Pfeile zeigen die Vorwärtsbewegung). Manchmal muß man im Kreis fahren, um ein Feld mit einem gewünschten Schrottteil zu erreichen oder um ein anderes Kart auf Gras, Schlamm, Wasser oder eine ausgelegte Falle zu stoßen. Auch kann es passieren, dass das Kart in die falsche Richtung zeigt und man im Kreis fahren muss, um wieder in die richtige Richtung zu gelangen.

Auf oder über Fallen fahren

Wer auf ein Feld mit einer Falle gerät, wird sofort von deren Wirkung betroffen, falls möglich (s. Liste der Schrottplättchen Seiten 10 - 12). Anschließend kann das Kart seine Fahrt fortsetzen, falls es dazu in der Lage ist und noch Bewegungspunkte übrig sind.



Über Brücken fahren

Auf Brücken kann nur von einem angrenzenden Feld aus in Richtung des weißen Pfeils gefahren werden, für manche Brücken gibt es zwei Felder, von denen aus sie befahren werden können. Von einer Brücke herunter kann man nur auf das Feld fahren, worauf der weiße Ausgangspfeil zeigt. Der rote Pfeil auf manchen Brücken zeigt die Stelle, an welcher ein auf der Brücke fahrendes Kart in den Fluss gestoßen werden kann (s. u. Andere Karts während der eigenen Fahrt rammen).

Durch nur ein Feld breite Gassen fahren

Prinzipiell kann man in jede Richtung über den Parcours fahren, auch durch die schmalen Gassen, die nur ein Feld breit sind. Dabei muss man aber damit rechnen, andere Karts zu rammen oder von anderen Karts blockiert zu werden.



Andere Karts während der eigenen Fahrt rammen

Während der eigenen Bewegung kann ein Spieler andere Karts rammen, falls möglich. Dabei wird das gerammte Kart auf das nächste Feld in die Richtung gestoßen, in welche das sich bewegende Kart zum Zeitpunkt des Zusammenstoßes fuhr. Das gerammte Kart behält seine Richtung bei, d. h. es wird nicht gedreht. Anschließend kann das sich bewegende Kart seine Fahrt fortsetzen und das gerammte überholen, falls die Bahn frei ist. Falls aber kein Weg um das gerammte Kart herumführt, bleibt das rammende Kart auf dem Feld stehen, auf dem vorher das gerammte stand und der Rest der Bewegung verfällt. Ein Spieler darf dasselbe Kart nicht mehrmals während derselben Bewegung rammen, darf während einer Bewegung aber mehrere verschiedene Karts rammen und weiter fahren, falls möglich.

Außerdem gelten beim Rammen folgende Regeln:

- Wenn ein Kart in den Fluss gestoßen wird, bleibt es dort, bis der betroffene Spieler wieder an der Reihe ist. Er setzt dann sein Kart auf die Landestelle in Richtung des blauen Pfeils.
- Wenn ein Kart auf eine Falle gestoßen wird (oder daneben, bei bestimmten Fallen), gelten die üblichen Regeln für diese Falle.
- Wenn ein Kart auf ein Schrottplättchen gestoßen wird oder einen Kronkorken Sammelpunkt, erhält dessen Besitzer sofort den Kronkorken (s. Kronkorken Seite 13) bzw. das Schrottplättchen.
- Wer ein anderes Kart von einem Kronkorken Sammelpunkt herunterstößt und damit dessen Platz einnimmt, erhält sofort einen Kronkorken wie üblich.
- Ein Kart darf nur auf eine Brücke oder von einer Brücke herunter in Richtung der Pfeile gestoßen werden.
- Ein Kart kann nicht über eine Mauer gestoßen werden.
- Beim Rückwärtsfahren darf kein anderes Kart gerammt werden.
- Beim Rammen kann nur ein Kart betroffen werden. Wenn mehrere Karts so hintereinander stehen, dass alle um ein Feld verschoben werden müssten, kann nicht gerammt werden.



Andere Karts in den Fluss stoßen

Wenn ein Kart in den Fluss gestoßen wird, nimmt es seine Fahrt auf der Landestelle wieder auf. Falls dort eine Falle liegt, kommen erst deren übliche Regeln zur Geltung, bevor das Kart weiter fahren kann.

Falls ein anderes Kart auf der Landestelle steht, muss der Spieler aussetzen; er kann nur weiter fahren, falls die Landestelle nicht durch ein anderes Kart besetzt ist.

9

Aus Fairnessgründen sind bei der Bewegung folgende Regeln zu beachten

Ein Kart wird Feld für Feld bewegt. Nachdem ein Spieler sein Kart vorwärts oder rückwärts auf ein Feld gezogen hat, ist dieser Zug endgültig, auch wenn der Spieler seine Hand noch auf dem Kart hat. Eine Bewegung kann nie rückgängig gemacht werden, außer sie widerspricht den Regeln.

Ein Kart muss immer komplett um das gewürfelte Gesamtergebnis bewegt werden, falls möglich. Falls das nicht möglich ist, muss das Kart aber so weit wie möglich gezogen werden, auch wenn das bedeutet, ein anderes Kart zu rammen oder auf eine Falle zu geraten.

Jeder Spieler entscheidet immer selbst, wie und wohin er mit seinem Kart fährt. Er kann auch absichtlich auf ein ungünstiges Feld fahren, um seine Bewegung frühzeitig zu beenden - zum Beispiel auf eine Falle fahren.

Es ist NICHT erlaubt, gegen eine Wand zu fahren, um seine Bewegung zu beenden, wenn man drehen kann, um weiter zu fahren.

Falls es schon vor dem Würfeln keine Möglichkeit gibt, auch nur ein Feld vorwärts zu fahren und Platz vorhanden ist, um rückwärts zu fahren, muss der Spieler rückwärtsfahren (s. Rückwärtsfahren, Seite 7).

Phase 6. Die Würfel weitergeben

Der Spieler gibt die grünen Würfel an den nächsten Spieler weiter. Dieser führt nun seinen Spielzug mit den Phasen 1 bis 6 aus.

SCHROTTPLÄTTCHEN



Schrottplättchen

Im Laufe des Spiels werden Schrottplättchen auf die Schrottplättchen Lieferpunkte gelegt (nicht beim Spielaufbau). Im weiteren Verlauf werden sie durch die grünen Würfel auch wieder nachgelegt, aber nur auf freie Lieferpunkte.

Schrottplättchen bedeuten eine Menge praktischer Dinge wie Waffen, Fallen usw., die man gegen andere Spieler oder für sich selbst einsetzen kann. Jedes Mal, wenn ein Spieler auf oder über einen Schrottplättchen Lieferpunkt fährt oder darauf gestoßen wird, behält er es für späteren Gebrauch. Allerdings ist die Menge der Schrottplättchen, die man sammeln und mitnehmen kann, nicht unbegrenzt. Die Gepäcktaschen jedes Karts (auf der Karttafel) bestimmen, wie viele Schrottplättchen ein Spieler mit seinem Kart mitnehmen kann.

Hier können bis zu fünf Schrottplättchen mitgeführt werden.



Mitführen von Schrottplättchen

Alle aufgesammelten Schrottplättchen müssen in den Gepäcktaschen verstaut werden. Diese zeigen alle ein kleines weißes Sechseck mit einer Zahl; diese Zahl gibt an, wie viele Schrottplättchen in den Taschen Platz finden.

Zu Spielbeginn ist jedes Kart mit Gepäcktaschen für maximal fünf Schrottplättchen ausgerüstet. Diese Gepäcktaschen sind schon auf der Karttafel aufgedruckt. Wenn die Gepäcktaschen durch eine Teilekarte verdeckt werden, gehen alle dort verstauten Schrottplättchen verloren und der Spieler kann erst dann wieder Schrottplättchen aufsammeln, wenn er neue Gepäcktaschen erworben hat, die auf die Positionen 4 und 5 der Karttafel passen. Wenn ein Kart mehrere Gepäcktaschen hat, kann der Spieler seine gesammelten Schrottplättchen nach Belieben darauf verteilen. Eine Umverteilung von einer Gepäcktasche in eine andere kann der Spieler aber nur in seinem eigenen Spielzug vornehmen. Es ist jedem Spieler vorbehalten, seine gesammelten Schrottplättchen offen oder verdeckt zu halten.

Warnung: Wenn Gepäcktaschen von einer Rakete, Bombe usw. getroffen werden, gehen darin enthaltene Schrottplättchen verloren.

Hinweis: Es ist NICHT erlaubt, mitgeführte Schrottplättchen zurück in den Vorrat zu legen, um Platz für andere zu machen. Wer unerwünschte Schrottplättchen los werden möchte, muss sie entweder benutzen oder im Teamspiel seinen Teamkameraden geben (s. Rennteams, Seite 5).

10 LISTE DER SCHROTTPLÄTTCHEN

Sprit



Turbosprit

Ohne diesen besonderen Saft kann kein Turboantrieb funktionieren. Wer in seinem Kart einen Turboantrieb eingebaut hat, kann das Turbosprit Schrottplättchen in Phase 2 gegen die verfügbare Anzahl weißer Würfel eintauschen. Der Spieler legt die Würfel auf seinen Turboantrieb und kann sie während seines Bewegungswurfs in Phase 3 beliebig einsetzen. Ein Turbosprit Schrottplättchen kann an jeder Stelle der Rennstrecke gegen die gerade verfügbaren weißen Würfel eingetauscht werden. Nicht benutzte weiße Würfel bleiben auf dem Turboantrieb liegen, benutzte gehen anschließend sofort zurück in den Vorrat.

Düsensprit



Höchst entflammbar, aber nur hiermit läuft ein Düsenantrieb. Entsprechend dem Turbosprit kann man ein Düsensprit Schrottplättchen, falls ein Düsenantrieb im Kart installiert ist, in Phase 2 gegen die verfügbare Anzahl roter Würfel eintauschen. Der Spieler legt die Würfel auf seinen Düsenantrieb und kann sie während seines Bewegungswurfs in Phase 3 beliebig einsetzen. Ein Düsensprit Schrottplättchen kann an jeder Stelle der Rennstrecke gegen die gerade verfügbaren roten Würfel eingetauscht werden. Nicht benutzte rote Würfel bleiben auf dem Düsenmotor liegen, benutzte gehen anschließend sofort zurück in den Vorrat.

Vorsicht ist geboten bei diesem hochexplosiven Stoff:

Wenn der Spieler beim Einsatz der roten Würfel mehr als fünf 6er würfelt, egal, in welcher Farbkombination (rot, weiß, grün), explodiert der Düsenantrieb. Falls das passiert, verliert der Spieler alle roten Würfel und seinen Düsenantrieb (Teilekarte zurück zum Vorrat) und muss seinen Spielzug beenden.

Bewegungsfallen

Magnet



Die Anziehungskraft des Magneten kann der ausschlaggebende Faktor in diesem Rennen sein, bei dem jeder Zentimeter zählt! Der Magnet wird benutzt, um ein gegnerisches Kart zurück zu ziehen oder einen zurückliegenden Teamkollegen nach vorne zu holen. Der Magnet wird auf ein zum eigenen Kart angrenzendes Feld gesetzt und dann wählt der Spieler ein Kart, welches höchstens 10 Felder vom Magneten entfernt ist. Dabei zählt das Feld des gewählten Karts mit und auch das Feld des Magneten. **Ein Kart kann nicht angezogen werden** durch ein anderes Kart oder durch Mauern (man muss um Mauern herum zählen) oder über eine Brücke in falscher Richtung. Das Kart wird dann auf den Magneten gesetzt in Ausrichtung nach Wahl des aktiven Spielers. Anschließend wird der Magnet zum Vorrat der Schrottplättchen zurückgelegt.

Tipp: Der Magnet kann auch benutzt werden, um das eigene Kart noch vor dem Würfeln ein Feld vorwärts zu ziehen. Das kann sinnvoll sein, wenn man im Schlamm feststeckt und gerade dieses kleine Streckenstückchen benötigt.

Hinweis: Ein Magnet ist wirkungslos gegen Karts, die mit einem antimagnetischen Feldgenerator ausgerüstet sind (s. Seite 17).

Sprungfeder



Verursacht keinen großen Schaden, kann aber ärgerlich sein. Wer über die Sprungfeder fährt, muss dort stoppen und mit 1 Würfel würfeln:

- Bei 1 bis 3 wird die Feder ausgelöst und das Kart wird auf das Feld zurückgeschleudert, wo es sich zu Beginn der Bewegung befand. Die Ausrichtung ist beliebig und der Spielzug ist beendet. Die Falle wird entfernt und zum Vorrat zurückgelegt.

- Bei 4 bis 6 klemmt die Feder. Der Spieler fährt weiter und läßt sie liegen.

Hinweis: Wenn ein Kart auf eine Sprungfeder gestoßen wird, passiert NICHTS. Wenn der Spieler wieder an der Reihe ist, fährt er ganz normal weiter und läßt die Falle dort liegen.

Flüssigkeitsfallen



Säure

Das farblose Erscheinungsbild dieser Flüssigkeit kann täuschen, falls man denkt, es sei nicht gefährlich, denn für einen Gummireifen kann sie der Todeskuss sein. Die aufgedruckten Standardreifen, mit denen die Karts ursprünglich bestückt sind, sind säurefest.

Wer keine Schlamm- oder Grasreifen an seinem Kart montiert hat, fährt ohne anzuhalten über die Säurefalle und läßt sie einfach liegen. Wer aber Schlamm- oder Grasreifen montiert hat, muss stoppen und mit 1 Würfel würfeln:

- Bei 2 bis 5 frisst die Säure den Schlamm- oder Grasreifen der entsprechenden Position am Kart kaputt. Der Spielzug ist damit beendet. Der kaputte Reifen wird wieder unter den grünen Teilekartenstapel geschoben und die Falle zurück zum Vorrat gelegt.
- Bei 1 oder 6 schafft es der Fahrer, die Falle zu umfahren und fährt unbehelligt weiter. Die Falle läßt er liegen.



Kleister

Man schmiert den Inhalt dieser Kleistertube auf die Strecke, und schon haben die Verfolger ein klebriges Problem. Jedes Kart, das über den Kleister fährt oder darauf gestoßen wird, muss dort stoppen und den Spielzug beenden. Der Kleister bleibt zunächst liegen.

Wenn der Spieler mit dem festgeklebten Kart wieder an der Reihe ist, entfernt er den Kleister vor dem Würfeln (zurück in Vorrat), kann aber nur mit 1 Würfel würfeln.



Öl

Diese schlüpfrige Lache läßt jedes Kart, das unglücklicherweise darauf gerät, unkontrolliert ausbrechen. Ein Kart, das auf dem Öl die Bodenhaftung verliert, rutscht in Pfeilrichtung der Falle auf das nächste Feld und beendet dort seine Bewegung in entgegengesetzter Richtung.

Man sollte das Öl dort verschütten, wo es den meisten Schaden anrichten kann, z. B. am Rande des Wassers oder neben einer anderen Falle.

- Falls ein anderes Kart auf dem Feld ist, auf welches der Pfeil zeigt, wirkt das Öl nicht. Das Kart fährt einfach weiter und läßt das Öl zurück.

Explodierende Fallen und Waffen



Zeitbombe

Wer an dieser Falle nur vorbei fährt, nimmt keinen Schaden und läßt sie liegen. ABER es gibt andere Wege, die Zeitbombe zu zünden:

Wenn ein Kart seine Bewegung auf einem Feld direkt neben der Zeitbombe beendet, muß der Spieler mit 1 Würfel würfeln:

- Bei 4 bis 6 hat der Spieler Glück und die Zeitbombe tickt weiter. Sie bleibt einfach liegen.
- Bei 1 bis 3 explodiert die Zeitbombe.
- Wenn ein Kart über oder auf die Zeitbombe fährt, explodiert sie.
- Wenn ein Kart auf die Zeitbombe gestoßen wird, explodiert sie.
- Wenn ein Kart auf ein Feld neben der Zeitbombe gestoßen wird, muss der Spieler mit 1 Würfel würfeln, um zu sehen, ob sie explodiert (s. o.).

Die Explosion der Zeitbombe betrifft das auslösende Kart und alle anderen direkt neben der Zeitbombe befindlichen Karts. Alle betroffenen Karts werden in entgegengesetzte Richtung gedreht und jeder betroffene Spieler muss mit 2 Würfeln würfeln, um den Schaden zu ermitteln.

- Bei 2 - 9 wird die Teilekarte des Karts mit dieser Nummer zerstört, falls vorhanden. Die Karte wird unter den entsprechenden Stapel geschoben und die Zeitbombe zum Vorrat zurückgelegt.



Rakete

Man darf sich nicht von der geringen Größe dieses kleinen Wahnsinnigen täuschen lassen; er beißt einen eher in den Hintern, als dass er einen in Ruhe läßt.

Um eine Rakete abzuschießen:

- Der Spieler setzt die Rakete auf ein direkt an sein Kart angrenzendes Feld und wählt ein Ziel (ein einzelnes Kart, Falle oder Schrottplättchen).
- Der Spieler zählt in direkter, gerader Linie die Felder bis zum Ziel, dabei zählt das Feld der Rakete selbst NICHT mit. Raketen fliegen über alle Mauern, Karts, andere Fallen und Schrottplättchen hinweg.
- Der Spieler würfelt mit 2 Würfeln, um zu ermitteln, wie weit die Rakete fliegt.
- Eine Rakete, die ihr Ziel nicht erreicht, ist ein Blindgänger und wird zum Vorrat zurückgelegt.
- Falls das anvisierte Kart mit dem Würfelwurf getroffen wird, explodiert die Rakete und das Kart wird in die entgegengesetzte Richtung gedreht. Der Spieler des getroffenen Karts muss dann mit 2 Würfeln würfeln, um den Schaden zu ermitteln. Bei 2 - 9 wird die Teilekarte des Karts mit dieser Nummer zerstört, falls vorhanden. Die Karte wird unter den entsprechenden Stapel geschoben.
- Falls die Rakete eine anvisierte Falle bzw. anvisiertes Schrottplättchen trifft, wird diese bzw. dieses zerstört und zum Vorrat zurückgelegt.



Bombe

Eine Bombe ist die Rakete des armen Mannes. Bomben werden auf ein Kart, eine Falle oder ein Schrottplättchen gerollt, um sie in die Luft zu jagen. Bomben rollen in direkter, durch Hindernisse ununterbrochener Linie geradeaus auf ihr Ziel zu.

Um eine Bombe zu rollen:

- Der Spieler wählt ein Ziel (ein einzelnes Kart, Falle oder Schrottplättchen).
- Der Spieler setzt die Bombe auf ein zu seinem Kart angrenzendes Feld, das durch eine gerade Linie leerer Felder mit dem Zielfeld verbunden ist. Eine Bombe kann nicht über eine Mauer gerollt oder dahinter platziert werden (Ausnahme Bombenwerfer, s. Seite 16)
- Der Spieler würfelt mit 1 Würfel, um zu ermitteln, wie weit die Bombe rollt.
- Der Spieler zählt die Felder bis zum Ziel, dabei zählt das Feld der Bombe NICHT mit.
- Eine Bombe, die ihr Ziel nicht erreicht, ist ein Blindgänger und wird zum Vorrat zurückgelegt.
- Falls das anvisierte Kart mit dem Würfelwurf getroffen wird, explodiert die Bombe und das Kart wird in die entgegengesetzte Richtung gedreht. Der Spieler des getroffenen Karts muss dann mit 2 Würfeln würfeln, um den Schaden zu ermitteln. Bei 2 - 9 wird die Teilekarte des Karts mit dieser Nummer zerstört, falls vorhanden. Die Karte wird unter den entsprechenden Stapel geschoben.
- Falls die Bombe eine anvisierte Falle bzw. anvisiertes Schrottplättchen trifft, wird diese bzw. dieses zerstört und zum Vorrat zurückgelegt.



Diese Nummern dienen bei der Schadensermittlung zur Bestimmung, welches Teil durch eine Explosion zerstört wurde. Außerdem geben sie an, an welcher Stelle diese Teilekarten auf der Karttafel montiert werden.



Teilekarten



Wer Teilekarten kauft und an seinem Kart montiert, wenn er in einer Boxengasse anhält, gewinnt dadurch viele Vorteile wie z. B. bessere Reifenhaftung auf Gras und Schlamm, zusätzlichen Stauraum, höhere Geschwindigkeit und bessere Fallenvermeidung. Manche Teile ermöglichen es, bestimmte Angriffe auf die Gegner zu verstärken oder sogar deren Angriffe auf sie selbst zurück zu lenken. Alle Teilekarten werden auf bestimmte Positionen der Karttafeln montiert und können nicht beliebig irgendwohin gelegt werden. Auf jeder nummerierten Position kann zu gleicher Zeit jeweils nur ein Teil montiert sein. Ein Spieler kann in einer Boxengasse so viele Teile montieren bzw. austauschen, wie er bezahlen kann. Die Nummer in der Ecke der Teilekarten dient zur Bestimmung der Position der Karte auf der Karttafel und welches Teil des Karts im Schadensfall zerstört wird.

Position der Karte und Schadensbestimmung



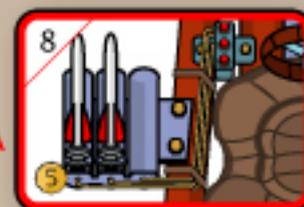
Boxengassen (dort können Teilekarten gekauft werden)

Während eines Aufenthaltes in den Boxengassen können die Spieler Teilekarten kaufen. Die Felder der Boxengassen sind durch einen Schraubenschlüssel gekennzeichnet. Es gibt zwei Boxengassen auf dem Rennkurs, eine rote und eine grüne, jeweils vier Felder lang. Die erste ist relativ kurz vor der Start-/Ziellinie, die andere etwa in der Mitte der Strecke. Man kann von beiden Enden aus in eine Boxengasse fahren.

Beim Boxenstopp kann ein Spieler Folgendes tun:

- Neue Teile für sein Kart kaufen und an den entsprechenden Positionen montieren. Alle gekauften Teile müssen sofort montiert werden. Neue Teile für Positionen, auf denen bereits eine Teilekarte liegt, dürfen erst gekauft werden, nachdem der Spieler die bereits montierten Teile zurückgelegt hat. Rote Teilekarten können nur in der roten Boxengasse gekauft werden, grüne nur in der grünen.
- Nicht mehr gewünschte, bereits montierte Teile gegen neu gekaufte austauschen. Die ausgetauschten Teilekarten werden zum entsprechenden Vorrat zurückgelegt.

Kosten einer Teilekarte



Kronkorken (damit werden Teilekarten gekauft)

Kronkorken dienen als Zahlungsmittel für den Erwerb von Teilekarten.

Kronkorken erhält man, indem man über Kronkorken Sammelpunkte fährt. Diese Sammelpunkte befinden sich auf einigen Brücken und tragen eine Zahl. Wer darauf oder darüber fährt, erhält die angegebene Anzahl Kronkorken und behält sie, um später damit Teilekarten zu kaufen.

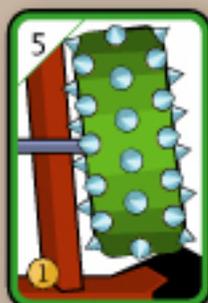
- Niemand darf mehr als 10 Kronkorken auf einmal besitzen. Wer bereits 10 Kronkorken gesammelt hat und über eine Brücke mit einem Sammelpunkt fährt, erhält keine weiteren Kronkorken mehr. Erst wenn der Spieler einige seiner Kronkorken für Teilekarten ausgegeben hat, kann er wieder neue sammeln bis zum Maximum von 10.
- Die Kosten jeder Teilekarte sind auf der Karte im Symbol eines Kronkorkens angegeben.
- Für eine Teilekarte gezahlte Kronkorken werden in den Vorrat zurückgelegt.

Die Spieler erhalten Kronkorken, wenn

- sie über einen Kronkorken Sammelpunkt fahren, darauf gestoßen werden oder ihre Bewegung darauf beenden.



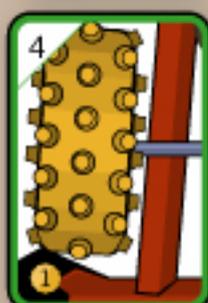
Reifen



Grasreifen

Diese Reifen sind besonders für das Fahren auf Gras geeignet. Für jeden Grasreifen, der an seinem Kart montiert ist, addiert der Fahrer 1 zu seinem Würfelwurf hinzu, wenn er seine Bewegung auf Gras beginnt.

Beispiel: Wenn ein Spieler 6 würfelt und 2 Grasreifen an seinem Kart hat, zieht er 8 Felder weit.



Schlammreifen

Diese Reifen sind besonders für das Fahren auf Schlamm geeignet. Für jeden Schlammreifen, der an seinem Kart montiert ist, addiert der Fahrer 1 zu seinem Würfelwurf hinzu, wenn er seine Bewegung auf Schlamm beginnt.

Beispiel: Wenn ein Spieler 4 würfelt und 1 Schlammreifen an seinem Kart hat, zieht er 5 Felder weit.

Hinweis: Wer nur 1 oder 2 würfelt, wenn er auf Schlamm startet und keinen Schlammreifen an seinem Kart hat, bleibt im Schlamm stecken und kann erst wieder in seinem nächsten Spielzug versuchen, loszufahren.

Tipp: Wer mindestens 2 Schlammreifen an seinem Kart hat, kann sich auf jeden Fall bewegen, auch wenn er nur eine 1 würfelt.

Antriebe



Düsenantrieb

Dieser starke, aber auch gefährliche Antrieb kann den nötigen Schub geben, den man braucht.

Den Düsenantrieb aktivieren:

- In Phase 2 kann der Spieler ein Düsensprit Schrottplättchen gegen alle verfügbaren roten Würfel aus dem Vorrat austauschen (bis zu 7 rote Würfel können im Vorrat liegen, je nachdem, wie viele rote Würfel andere Spieler gerade haben). Er legt die roten Würfel dann auf seinen Düsenantrieb.

Hinweis: Ein Düsensprit Schrottplättchen kann nur dann gegen rote Würfel eingetauscht werden, wenn der Spieler auch einen Düsenantrieb in seinem Kart hat.

- In Phase 3 entscheidet der Spieler, ob er seinen Düsenantrieb benutzt. Falls er das tut, nimmt er so viele seiner roten Würfel zu den grünen hinzu, wie er möchte. Nicht benutzte rote Würfel bleiben auf dem Düsenantrieb liegen. Die benutzten roten Würfel kommen zurück in den Vorrat und stehen damit wieder allen Spielern zur Verfügung.

Warnung: Wegen der explosiven Art dieses Treibstoffes explodiert der Düsenantrieb, falls der Spieler beim Einsatz der roten Würfel mehr als fünf 6er würfelt, egal, in welcher Farbkombination (rot, weiß, grün). In diesem Fall muss der Spieler alle roten Würfel und seine Düsenantrieb Teilekarte zum Vorrat zurücklegen und seinen Spielzug beenden.

Hinweis: Wer einen Düsenantrieb in seinem Kart montiert und keine anderen Gepäcktaschen hat als die auf seiner Karttafel aufgedruckte, verliert dadurch alle Schrottplättchen in dieser Gepäcktasche und kann darin auch keine weiteren mehr sammeln. Falls der Spieler ein Düsensprit Schrottplättchen hat, kann er es aber erst noch gegen rote Würfel eintauschen, bevor er die übrigen Schrottplättchen abwirft. Falls er das nicht tut, verliert er es.

Turboantrieb



Wer einen Turboantrieb in seinem Kart montiert hat, hat damit die nötige Leistungsreserve immer dann, wenn er sie braucht. Natürlich braucht man für diesen Antrieb auch Turbosprit.

Den Turboantrieb aktivieren:

- In Phase 2 kann der Spieler ein Turbosprit Schrottplättchen gegen alle verfügbaren weißen Würfel aus dem Vorrat austauschen (bis zu 5 rote Würfel können im Vorrat liegen, je nachdem, wie viele weiße Würfel andere Spieler gerade haben). Er legt die weißen Würfel dann auf seinen Turboantrieb.

Hinweis: Ein Turbosprit Schrottplättchen kann nur dann gegen weiße Würfel eingetauscht werden, wenn der Spieler auch einen Turboantrieb in seinem Kart hat.

- In Phase 3 entscheidet der Spieler, ob er seinen Turboantrieb benutzt. Falls er das tut, nimmt er so viele seiner weißen Würfel zu den grünen hinzu, wie er möchte. Nicht benutzte weiße Würfel bleiben auf dem Turboantrieb liegen. Die benutzten weißen Würfel kommen zurück in den Vorrat und stehen damit wieder allen Spielern zur Verfügung.

Hinweis: Turbo- und Düsenantrieb können zusammen benutzt werden, falls der Spieler auch beide Spritsorten hat. Damit ist es maximal möglich, auf Asphalt 15 Würfel zu würfeln. Damit kommt man auf der kürzesten Strecke etwa zwei Mal um den Parcours. Wer das schafft, ohne dass die Konkurrenten einem das vermessen, hat es verdient, diese Fahrt in vollen Zügen zu genießen!

Hinweis: Wer durch einen Schaden seinen Turbo- oder Düsenantrieb verliert, verliert damit auch alle seine entsprechenden noch unbenutzten Würfel.

Verteidigung & heimtückische Geräte

Bombenfänger



Verteidigung:

- **Fangen.** Wer schnell genug ist, kann hiermit eine rollende Bombe fangen und entschärfen. Wer dieses Gerät an seinem Kart montiert hat, würfelt mit 1 Würfel, wenn eine Bombe sein Kart erreicht: Bei 4 bis 6 wird die Bombe gefangen und entschärft.

Bei 1 bis 3 funktioniert das Gerät nicht und die Bombe explodiert. Es gelten die üblichen Regeln für eine Bombe, s. Seite 12.

Heimtücke:

- **Schnappen.** Der Bombenfänger kann in Phase 1 auch dazu benutzt werden, von einem benachbarten Kart ein Schrottplättchen zu schnappen. Um das zu versuchen, wählt der Spieler ein geeignetes Kart (insgesamt nur ein Versuch pro Runde) und würfelt mit 2 Würfeln. Falls der Ergebnis gleich der Nummer einer der Gepäcktaschen des Karts ist, zeigt dessen Besitzer die darin enthaltenen Schrottplättchen verdeckt vor. Der aktive Spieler wählt eins davon aus und legt es in seine eigene Gepäcktasche. Solch ein Versuch kann nur unternommen werden, wenn der Spieler noch Platz dafür in seiner Gepäcktasche hat.

Raketenabwehr



Verteidigung:

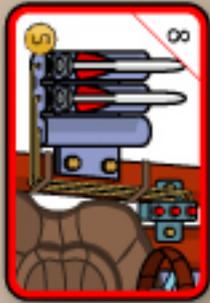
- **Abwehr.** Wenn man mit einer Rakete beschossen wird, ist es schon ganz praktisch, diese Abwehr an Bord zu haben. Sie kann das Geschoss vom Kurs abbringen und in Richtung des Absenders zurückschicken. Wer diese Abwehr montiert hat und von einer Rakete getroffen wird, würfelt mit 1 Würfel:

Bei 5 oder 6 Würfel fliegt die Rakete zurück zum Absender. Aber Vorsicht, sie könnte abermals zurückkommen, falls der ursprüngliche Absender ebenfalls eine Raketenabwehr hat und dann auch eine 5 oder 6 würfelt, usw. Wenn 1 bis 4 gewürfelt wird, explodiert die Rakete und dreht das getroffene Kart in die entgegengesetzte Richtung. Es gelten die üblichen Regeln für eine Rakete, s. Seite 12.

Heimtücke:

- **Zerschlagen.** Die Raketenabwehr kann in Phase 1 auch dazu benutzt werden, eine Teilekarte eines benachbarten Karts zu zerstören. Um das zu versuchen, wählt der Spieler ein geeignetes Kart (insgesamt nur ein Versuch pro Runde) und würfelt mit 2 Würfeln. Falls der Ergebnis gleich der Nummer einer vorhandenen Teilekarte des Karts ist, muss dessen Besitzer die zerstörte Teilekarte zum entsprechenden Vorrat zurücklegen. Falls eine Gepäcktasche getroffen wird, sind auch darin enthaltene Schrottplättchen zerstört.

Angriff

**Raketenwerfer**

Mit diesem Gerät kann man eine Rakete viel weiter abfeuern.

Wer einen Raketenwerfer an seinem Kart montiert hat und eine Rakete abfeuern will (s. Seite 12, Rakete), würfelt mit 3 Würfeln anstatt mit 2.

**Bombenwerfer**

Mit diesem Gerät kann man eine Bombe viel weiter rollen.

Wer einen Bombenwerfer an seinem Kart montiert hat und eine Bombe rollen will (s. Seite 12, Bombe), würfelt mit 2 Würfeln anstatt mit 1.

Hinweis: Mit einem Bombenwerfer kann eine Bombe auch direkt hinter einer Mauer platziert und von dort aus gerollt werden.

**Rammbock**

Wer dieses Teil an seinem Kart montiert hat, kann ein anderes Kart, das er rammt, nach Belieben ein oder zwei Felder weit wegstoßen.

Stauraum

**Gepäcktaschen**

Zusätzliche Gepäcktaschen im Kart vergrößern den Stauraum, sodass man mehr Schrottplättchen mitführen kann. In jeder zusätzlich am Kart angebrachten Gepäcktasche finden 4 Schrottplättchen Platz.

Hinweis: Wer mehrere Gepäcktaschen hat, kann während des eigenen Spielzuges seine Schrottplättchen nach Belieben um- und neu verteilen. Dabei können die Schrottplättchen offen oder verdeckt gehalten werden, ganz nach Gutdünken des Spielers.

Verteidigung



Antimagnetischer Feldgenerator

Magneten können wirklich ärgerlich sein, aber mit diesem Gerät am eigenen Kart ist Schluss mit der Belästigung. Er baut ein antimagnetisches Feld auf, das die Wirkung von Magneten auf das eigenen Kart neutralisiert. S. Seite 10 Magnet.



Zeitbombeneinfrierer

Zeitbomben können sehr zerstörerisch sein, aber mit diesem Gerät an seinem Kart braucht man sich darüber keine Sorgen mehr zu machen, da es die Uhr der Zeitbombe einfriert, wenn man daran vorbei fährt.

Hinweis: Es kann passieren, dass man damit unfreiwillig anderen Spielern hilft, wenn man neben einer Zeitbombe angehalten hat. Die Zeitbombe explodiert nicht, solange ein Kart mit einem Zeitbombeneinfrierer daneben steht.

Warnung: Falls man selbst oder ein anderes Kart direkt über eine Zeitbombe fährt, explodiert sie ohne Rücksicht darauf, ob ein Zeitbombeneinfrierer montiert ist oder nicht. S. Seite 11 Zeitbombe.



Nebelwerfer

Dieses Gerät am eigenen Kart ist sehr praktisch, falls man das Ziel eines Raketen- oder Bombenangriffes ist. Dieses Gerät vermindert das Würfelergebnis für den Angriff auf das eigene Kart um 2. S. Seite 12 Rakete und Bombe.

Beispiel: Ein Gegner würfelt bei einem Raketenangriff mit 2 Würfeln eine 9. Falls das Opfer einen Nebelwerfer hat, fliegt die Rakete nur 7 Felder weit.

Hinweis: Wer einen Nebelwerfer in seinem Kart mitnimmt und nur die auf der Karttafel aufgedruckte Gepäcktasche hat, verliert alle darin befindlichen Schrottplättchen.

KARTMANNSCHAFT OPTIONALE REGEL



Kartmannschaft

Junkyard Races dreht sich um acht Geschwindigkeitsfanatiker, die verrückt danach sind, ihre eigenen Karts zu bauen und damit Rennen zu fahren. Jedes Mitglied dieser Mannschaft hat seine eigenen Stärken und Persönlichkeit, die ihn einzigartig machen und bestimmen, wie er fährt. Auf der Rückseite jeder Karttafel ist ein Bild eines Charakters dieser Mannschaft und zwei „Startsatz“ Listen. Der Spieler wählt eine dieser Listen, mit dieser Ausrüstung beginnt er das Spiel. Er nimmt die in der Liste genannten Teilekarten und montiert sie an seinem Kart. Außerdem verstaut er die aufgeführten Schrottplättchen in seiner Gepäcktasche und nimmt die aufgeführten Kronkorken.

Mit dieser optionalen Regel wird die Spielzeit verkürzt, außerdem gewinnt das Spiel an strategischen Gesichtspunkten. Die Wahl des Charakters und des Startsatzes haben großen Einfluss auf die Spielweise.

Hinweis: Wenn mit dieser optionalen Regel gespielt wird, müssen alle Spieler damit einverstanden sein.



Pockets

Wie sein Name schon sagt, hat Pockets immer irgendwo Platz, um Dinge zu verstauen. Wer seine Taschen durchsucht, findet wahrscheinlich alles, was er immer schon suchte, und sein Kart ist da keine Ausnahme. Er hat immer genug Platz für alle verrückten Dinge, die er unterwegs findet.

Startsatz 1: 4 x Kronkorken, 1 x Kleister, 1 x Öl, 1 x Säure, 1 x Sprungfeder, 1 x Magnet, 1 x Gepäcktasche Nr. 5.

Startsatz 2: 1 x Zeitbombe, 1 x Düsenantrieb, 1 x Gepäcktasche Nr. 5.

Tiny

Ein freundlicher Riese, falls man es freundlich findet, dass man hinterrücks mit Bomben beworfen und dass das eigene Kart an die Mauern gerammt wird. Gut, ihn an seiner Seite zu haben, wenn es hart auf hart geht. Er ist sicher nicht der schnellste von allen, aber gibt nie auf, wenn es drauf ankommt.

Startsatz 1: 5 x Kronkorken, 1 x Düsensprit, 1 x Rakete, 1 x Öl, 2 x Schlammreifen Nr. 3 & Nr. 4.

Startsatz 2: 2 x Kronkorken, 2 x Rakete, 1 x Bombe, 1 x Turboantrieb.



Tilly

Lasst euch nicht von dem niedlichen Herzchendesign auf Tillys pinkfarbigem T-Shirt täuschen; sie gehört nicht zu der Sorte Mädchen, die Schokolade als Valentinsgeschenk verschicken. Genau genommen würde sie lieber einen Alligator als Schokolade verschicken, aber nur, wenn sie dich mag.

Startsatz 1: 3 x Kronkorken, 1 x Bombe, 1 x Säure, 1 x Zeitbombe, 1 x Bombenwerfer.

Startsatz 2: 2 x Kronkorken, 1 x Sprungfeder, 1 x Magnet, 1 x Bombe, 1 x Turboantrieb.

Gears

Gears nimmt sich gerne viel Zeit, seinen Motor zu tunen und bestens in Schuss zu bringen, bevor er ihn bis an die Grenzen belastet. Bei ihm dreht sich alles nur um Geschwindigkeit, es geht ihm nicht um's Persönliche und darum, den Preis zu gewinnen, Geschwindigkeit ist alles.

Startsatz 1: 2 x Kronkorken, 1 x Sprungfeder, 1 x Magnet, 1 x Zeitbombe, 1 x Turboantrieb.

Startsatz 2: 2 x Kronkorken, 1 x Rakete, 1 x Bombe, 1 x Sprungfeder, 1 x Raketenwerfer.



Candy

Süß vom Namen her, süß ... vom Namen. Man macht sie sich besser nicht zum Feind oder sollte man lieber sagen, bleibt nicht am Rande des Abgrunds stehen, wenn sich dieses Mädchen nähert. Sie schaut nur zu gerne zu, wie jemand flussabwärts treibt, während sie vorbeibraust.

Startsatz 1: 6 x Kronkorken, 1 x Kleister, 1 x Öl, 1 x Säure, 1 x Turbosprit, 1 x Rammbock.

Startsatz 2: 2 x Kronkorken, 1 x Rakete, 1 x Bombe, 1 x Zeitbombe, 1 x Turboantrieb.



Jack

Der jüngere Bruder von Candy. Er gut von seiner Schwester gelernt, süß zu sein, er ist es nur nicht. Haltet euch fern von diesem Balg und lasst euch nicht durch seine Größe täuschen, er kann richtig zulangen.

Startsatz 1: 2 x Kronkorken, 1 x Rakete, 1 x Bombe, 1 x Zeitbombe, 1 x Raketenwerfer.

Startsatz 2: 1 x Zeitbombe, 1 x Düsenantrieb, 1 x Gepäcktasche Nr. 4.

Professor

Man nennt ihn Professor, weil er wahrscheinlich der Schlaueste der Bande ist. Er hat die Raketenabwehr erfunden, den antimagnetischen Feldgenerator und den Zeitbombeneinfrierer. Falls er seine Energie dazu benutzen würde, für die Menschheit nützliche Dinge zu erfinden, würde man ihn wahrscheinlich ein Genie nennen, aber zum Unglück für die Menschheit liebt er es zu sehr, Rennen zu fahren.

Startsatz 1: 3 x Kronkorken, 1 x Magnet, 1 x Sprungfeder, 1 x Säure, 1 x Zeitbombe, 1 x Zeitbombeneinfrierer,

1 x antimagnetischer Feldgenerator.

Startsatz 2: 1 x Bombe, 1 x Säure, 1 x Düsenantrieb, 1 x Gepäcktasche Nr. 4.



Orlando

Orlando spielt gerne auf der falschen Straßenseite, er sucht immer die Gefahr. Er steigert seinen Nervenkitzel immer noch mit einer großen Portion Adrenalin. Falls er jetzt nur noch diesen Kanister mit dem roten Zeugs finden und probieren kann, wie schnell er dieses Baby treten kann.

Startsatz 1: 1 x Gepäcktasche Nr. 4, 1 x Düsenantrieb.

Startsatz 2: 3 x Kronkorken, 1 x Kleister, 1 x Öl, 1 x Säure, 1 x Sprungfeder, 1 x Düsensprit, 1 x Gepäcktasche Nr. 5.

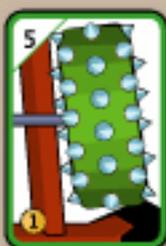


Jeder Spieler absolviert in seinem Spielzug die folgenden 6 Phasen in genau dieser Reihenfolge. Nicht alle Phasen und damit verbundenen Aktionen müssen unbedingt ausgeführt werden, aber wer eine Phase beginnt, kann nicht mehr zu einer vorherigen Phase zurückkehren. Hinweis: Der genaue Spielablauf steht auf den Seiten 4 - 9.

Phase 1. Heimtückische Fallen stellen

Der Spieler kann Fallen setzen und aktivieren, Bomben rollen, Raketen abfeuern usw., das ist alles optional. Der Spieler kann so viele Fallen legen, wie er Schrottplättchen hat, muss diese aber alle auf die sechs zu seinem Kart angrenzenden Felder setzen.

Hinweis: Einige Geräte, nämlich Bombenfänger und Raketenabwehr, dienen zwei Zwecken. Der zweite „heimtückische“ Zweck kommt auch in Phase 1 zur Anwendung (s. Seite 15 Heimtücke Bombenfänger und Raketenabwehr).



Phase 2. Teile für das eigene Kart kaufen

Beim Stopp in einer Boxengasse kann der Spieler für seine gesammelten Kronkorken Teilekarten kaufen. Diese Teilekarten werden auf die Karttafel gelegt. Alle gekauften Teile müssen auch montiert werden, und wenn Karten für Positionen gekauft werden, auf denen bereits Karten liegen, müssen diese vorher in die entsprechenden Vorräte zurückgelegt werden. Rote Karten können nur in der roten Boxengasse gekauft werden, grüne nur in der grünen.

Düsen- und Turboantriebe betanken

Überall auf der Strecke können Sprit Schrottplättchen (s. Seite 10, Sprit) gegen die entsprechenden Würfel (weiß Turbo, rot Düsen) eingetauscht werden. Die Würfel werden auf den Antrieb gelegt.



Phase 3. Würfeln und bewegen

Der Spieler würfelt mit einem bis drei grünen Würfeln, je nach Belieben und Startgelände. Zusätzlich kann er mit weißen und/oder roten Würfeln würfeln, falls sein Kart einen Turbo- und/oder Düsenantrieb hat. Man kann weniger Würfel benutzen als erlaubt, muss aber immer mindestens mit 1 grünen Würfel würfeln, außer beim Rückwärtsfahren (s. Seite 7). Ein vorhandener Turbo- oder Düsenantrieb muss nicht benutzt werden, wenn der Spieler es nicht möchte.

Phase 4. Schrottplättchen legen, falls möglich

Die Gesamtsumme der gewürfelten grünen Würfel wird ermittelt. Falls es einen freien Schrottplättchen Lieferpunkt mit dieser Nummer gibt, wird ein Schrottplättchen aus dem Vorrat verdeckt dorthin gelegt, ohne es vorher anzuschauen.



Phase 5. Mit dem eigenen Kart fahren

Der Spieler bewegt sein Kart nach folgenden Bewegungsregeln. Dabei müssen im Spiel befindliche Fallen beachtet werden und auch jegliche Verbesserungen des eigenen Karts.

Während der Bewegung können folgende Aktionen vorgenommen werden:

- Schrottplättchen und Kronkorken aufsammeln, wenn man über verdeckt liegende Schrottplättchen fährt bzw. über Kronkorken Sammelpunkte.
- Andere Karts rammen.
- Über Fallen fahren (s. Liste der Schrottplättchen auf den Seiten 10 bis 12, um zu sehen, ob man anhalten muss und welche Konsequenzen es gibt).
- In einer Boxengasse anhalten, um dort die unter Boxengassen (s. Seite 13) genannten Aktionen vorzunehmen, aber nur in Phase 2 des nächsten eigenen Spielzuges.



Phase 6. Die Würfel weitergeben

Der Spieler gibt die grünen Würfel an den nächsten Spieler weiter. Dieser führt nun seinen Spielzug mit den Phasen 1 bis 6 aus.