



Willkommen in der Welt der Untergrund-Rennen

Dein Ziel? Der König der Straßen zu werden, indem du deine Autos, die Crew, Updates und Fähigkeiten nutzt. Du startest wie jeder andere von ganz unten, mit einem D-Klasse-Wagen, um Rennen zu gewinnen und Kredit zu verdienen. Mit diesem Kredit wirst du in der Lage sein, Autoteile zu kaufen, Crew-Mitglieder anzuheuern oder in die nächste Klasse aufzusteigen. Eine andere Möglichkeit, Kredit zu erlangen, ist es, deinen Wagen auf einer Automesse voller Stolz zu präsentieren. Sei der Erste, der ausreichend Goldtrophäen gewonnen hat und zum unumstrittenen „König der Straßen“ gekrönt wird!

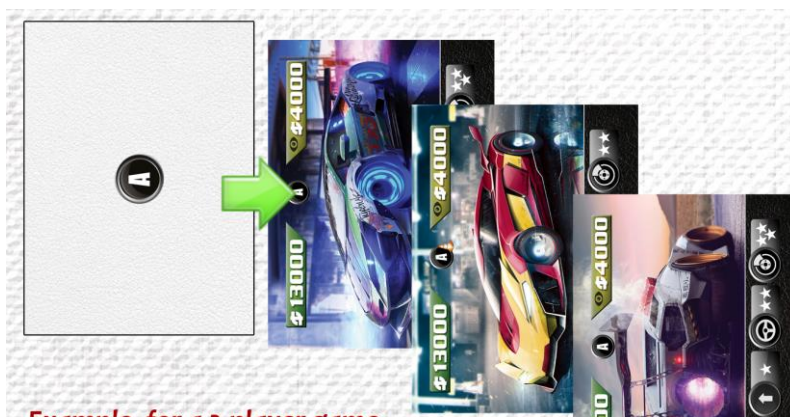
Spielmaterial: Spielplan, 6 Spielertableaus, 6 Autospielsteine, Upgrade-Kartendeck, Streckenkartendeck, Wagenklassendecks A, B, C und D, 54 Holzklötzchen, 5 Automessekarten, Ziellinienmarker, Startspielerplättchen, Reifenmarker und Pfeilmarker.

SPIELAUFBAU

Platziere den Spielplan in die Mitte des Tisches.

Sortiere die Kartendecks und mische jedes davon einzeln.

Lege von jedem der Wagenklassendecks A, B und C eine Karte mehr, als die Spieleranzahl beträgt, offen aus. Diese Karten repräsentieren den Autohändler, bei dem ihr neue Autos kaufen könnt. Entferne die übrigen Karten dieser Wagenklassen aus dem Spiel.



Lege beispielsweise für ein 2-Personenspiel je 3 Autos der Klassen A, B und C offen aus. Für ein 3-Personenspiel deckst du je vier Autos auf usw.

Teile an jeden Spieler zwei D-Klasse-Wagen aus, die er offen vor sich auslegt. Bekommt ein Spieler zwei D-Klasse-Wagen mit identischen Merkmalen, wirft er eines davon ab und zieht ein anderes nach. Entferne die übrigen D-Klasse-Wagen aus dem Spiel.



Gib jedem Spieler ein Spielertableau und sowohl das Auto als auch die Holzklötzchen in der dazu passenden Farbe. Alle Spieler platzieren auf ihr Spielertableau ein Klötzchen auf die Zahl „2“ der Kreditanzeige und je 1 Klötzchen auf die vier Symbolfelder der Merkmalanzeige. Zudem stellt jeder jeweils ein Klötzchen auf seine Trophäensymbole auf dem Spielplan.



Teile an jeden Spieler 3 Streckenkarten aus (diese Karten werden vor den anderen Spielern geheim gehalten). Platziere das restliche Streckenkartendeck auf das dafür vorgesehene Feld des Spielplans.



Platziere das Upgrade-Deck auf dem Spielplan und decke eine Karte mehr, als die Spieleranzahl beträgt, auf. Das ist der Laden, in dem ihr Upgrades für eure Autos kaufen oder Crew-Mitglieder anheuern könnt.



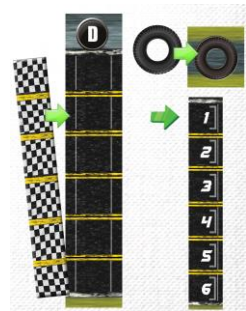
Decke beispielsweise drei Karten in einem 2-Personen-Spiel auf, 4 in einem 3-Personen-Spiel, 5 in einem 4-Personenspiel usw.

Lege eine Automessekarte **weniger**, als die Spieleranzahl beträgt, offen auf dem Spielplan aus. Die übrigen Automessekarten werden aus dem Spiel entfernt.



In einem 4-Personen-Spiel werden beispielsweise drei Automessekarten ausgelegt.

Platziere den Ziellinienmarker auf die Strecke und zwar unterhalb des D-Klassen-Symbols. Lege den Reifenanzeiger auf dessen Feld auf dem Spielplan. Platziere den grünen Pfeilanzeiger so auf die Fahrbahnanzeige, dass er auf Fahrbahn 1 zeigt.



Wählt einen Startspieler aus und gib ihm den Startspielermarker.

Startet die Motoren! ... Ihr seid startklar!



RUNDENÜBERSICHT

Das Spiel wird in Runden mit jeweils 4 Phasen gespielt. In jeder Runde führen die Spieler die folgenden Phasen in dieser Reihenfolge aus:

1. Der Startspieler legt die Wagenklasse für das Rennen fest.
2. Alle Spieler führen Aktionen aus, bis sich jeder für das Rennen qualifiziert oder gepasst hat.
3. Das Rennen der gewählten Klasse wird entlang der 2 ausliegenden Steckenabschnitte ausgetragen.
4. Aufräumen

PHASE 1: DIE RENNKLASSE FESTLEGEN



Der Startspieler wählt eine Wagenklasse für das Rennen dieser Runde aus. Dadurch wird festgelegt, wo der Ziellinienmarker auf der Strecke platziert wird. Der auswählende Spieler muss ein Auto dieser Klasse (in seinem Spielbereich) besitzen. Das bedeutet, dass in der ersten Runde ein D-Klassen-Rennen stattfinden wird. Der Ziellinienmarker wird auf der Strecke unterhalb des Buchstabensymbols der festgelegten Wagenklasse platziert.

Die gewählte Klasse legt die Wagenklasse des Autos fest, welches ein Spieler in dieser Runde für das Rennen benutzen darf. **Wird zum Beispiel die Klasse B gewählt, dürfen die Spieler in dieser Runde während der Rennphase nur B-Klasse-Wagen nutzen.**

PHASE 2: SPIELER FÜHREN AKTIONEN AUS

Beginnend mit dem Startspieler führt jeder Spieler im Uhrzeigersinn in seinem Zug eine Aktion aus. Dieses wird so lange fortgesetzt, bis alle Spieler die Aktion „Qualifikation“ gewählt oder gepasst haben. Damit endet diese Phase.

Ein Spieler kann nur eine dieser Aktionen während seines Spielzuges durchführen. (Ein Spieler hat während dieser Phase mehrere Spielzüge und kann eine Aktion wählen, die er in einem vorherigen Spielzug bereits genutzt hat, falls diese Aktion verfügbar ist.)

Liste der Aktionen, die während der Phase 2 durchgeführt werden dürfen:

- **Zum Laden gehen**
- **Zur Automesse gehen**
- **Zum Autohändler gehen**
- **Eine Rennstrecke auswählen**
- **Qualifikation für das Rennen**

oder **PASSEN**

AKTION „ZUM LADEN GEHEN“:

Der Laden bietet jede Runde neue verfügbare Autoteile zum Verkauf an. Wählt ein Spieler diese Aktion, kann er ein Upgrade kaufen. Der Kaufpreis des Upgrades entspricht der Zahl in der grünen Box in der oberen linken Ecke der Karte. Du kannst während dieser Aktion nur ein Upgrade kaufen.

Hast du ein Upgrade gekauft, ordnest du es einem deiner Autos zu, indem du es unterhalb dieses Autos platzierst, so dass die Merkmale (und Sterne) sichtbar bleiben. Alle Autos verfügen über vier Merkmale in dieser Reihenfolge: Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Handling und Bremsen. Jedes Upgrade modifiziert ein bestimmtes Merkmal. Jedem Auto darf nur ein Upgrade derselben Farbe/Typs zugeordnet werden. **Ein Auto, welches sich zurzeit auf einer Automesse befindet, kann nicht upgegradet werden.** Sobald ein Upgrade zugeordnet wurde, kann es nicht mehr zu einem anderen Auto umgelegt werden.



Crew-Mitglieder sind weder „farb-kodiert“ noch einem bestimmten Auto zugeordnet, wenn sie angeheuert werden. Du legst sie offen vor dir aus, bis du die Aktion „Qualifikation“ wählst. Nachdem du ein Upgrade gekauft hast, legst du **keine** andere Karte vom Deck nach. (Der Laden benötigt Zeit, um den Vorrat aufzufüllen)



NOS: Dieses Upgrade trägt nicht zum Liebhaberwert des Autos bei und kann nur einmal genutzt werden. Nachdem du deinen Autospielstein versetzt hast, darfst du ein zugeordnetes NOS nutzen und abwerfen, um drei zusätzliche Felder zu fahren. Du darfst einem Auto nur ein NOS zuordnen.

CREW-MITGLIEDER sind keiner Farbe zugeordnet. Daher kannst du einem Auto vor einem Rennen mehr als eines zuordnen. Nichtsdestotrotz darfst du niemals zwei Crew-Mitglieder mit der gleichen Illustration besitzen. Du darfst während der Laden-Aktion zwar das gleiche Crew-Mitglied anheuern, musst danach aber sofort eines von beiden abwerfen. Denk daran, dass Crew-Mitglieder nur in dem Moment einem Auto zugeordnet werden, wenn der Spieler die Aktion „Qualifikation“ wählt.



ELITE-CREW-MITGLIEDER-Karten bieten dir zwei Optionen: die linke oder die rechte Seite. Diese Karten platzierst du seitlich unter dein Auto - anstatt unterhalb. Sie erhöhen ein Merkmal um zwei Sterne, aber reduzieren ein anderes um einen Stern.

Bei diesen Karten handelt es sich um eine Minierweiterung, die, wenn gewünscht, aus dem Spiel entfernt werden kann.



So sieht ein Auto aus, wenn ihm Bremsen und Reifen zugeordnet worden sind. Diese Upgrades werden unterhalb des Autos platziert:



So sieht ein Auto aus, wenn ihm zusätzlich ein NOS und ein Elite-Crew-Mitglied zugeordnet wurden:



AKTION „ZUR AUTOMESSE GEHEN“:

Diese Aktion kannst du nur wählen, wenn auf dem Spielplan Automessekarten verfügbar sind. Wenn du diese Aktion wählst, dann nimmst du eine Automessekarte vom Spielplan und legst sie auf eines deiner verfügbaren Autos. Nachdem du eine Automessekarte auf dein Auto platziert hast, erhältst du sofort Kredit in Höhe des Liebhaberwerts (die Zahl in der gelben Box in der oberen rechten Ecke einer Karte) des Autos und dessen Upgrades. Aber du solltest das Auto mit Bedacht auswählen, da es die ganze Runde dort bleibt, so dass du dieses Auto weder upgraden noch für das Rennen nutzen kannst. Du darfst eine Automessekarte nicht auf ein Auto legen, mit dem du dich während der Runde qualifiziert hast. Du darfst aber während einer Runde mehrere deiner Autos auf verschiedenen Automessen präsentieren.

Versetze das Klötzchen auf deiner Kreditanzeige entsprechend der bei der Automesse verdienten Summe (des Liebhaberwerts des Autos).



Lege eine Automessekarte auf eines deiner Autos.



Erhalte Kredit in Höhe des Gesamtliebhaberwerts dieses Autos. **In diesem Fall würdest du 6000 Kredit verdienen.**

Aktualisiere deinen Gesamtkredit auf deinem Spielertableau.

AKTION „ZUM AUTOHÄNDLER GEHEN“:

Wenn du diese Aktion wählst, kannst du beim Autohändler Autos KAUFEN und/oder VERKAUFEN.

Der Preis eines Autos entspricht der Zahl in der grünen Box in der linken oberen Ecke einer Karte. **Du darfst ein Auto kaufen, welches bis zu einer Klasse höher ist als irgendeines deiner Autos, das du besitzt.** (Sobald du einen D-Klasse-Wagen besitzt kannst du einen C-Klasse-Wagen kaufen. Um einen A-Klasse-Wagen zu kaufen, musst du einen B-Klasse-Wagen besitzen). Selbstverständlich kannst du

immer ein Auto einer niedrigeren Klasse kaufen, wenn du das brauchst. Nachdem du ein Auto gekauft hast, legst du es offen in deinen Spielbereich.

Beim Autohändler kannst du ein Auto auch verkaufen (zusammen mit allen Upgrades). Addiere die Kaufpreise des Autos und aller Upgrades, die ihm zugeordnet sind, und erhalte die Hälfte dieser Summe als Kredit (abgerundet). Das verkaufte Auto wird zusammen mit allen Upgrades, die diesem Auto zugeordnet sind, zurück zum Autohändler gelegt. Ein Spieler kann sich dafür entscheiden, dieses Auto zu kaufen, indem er dessen Gesamtpreis bezahlt. Während einer Autohändler-Aktion darfst du sowohl kaufen als auch verkaufen. Du darfst aber jeweils nur ein Auto kaufen und ein Auto verkaufen. Autos und Updates können nicht getrennt voneinander verkauft werden.

In einem 2-Personen-Spiel sollte der Autohändler zu Beginn in etwa so aussehen:



Vergesse nicht, deinen Gesamtkredit auf dem Spielertableau zu reduzieren bzw. zu erhöhen, wenn du ein Auto gekauft oder verkauft hast. Du musst ein Auto kaufen oder verkaufen, wenn du diese Aktion gewählt hast.

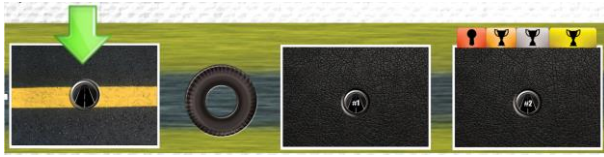
AKTION „EINE RENNSTRECKE AUSWÄHLEN“:

Du wählst eine Strecke, auf der das nächste Rennen stattfinden wird. Du kannst diese Aktion nur wählen, wenn auf dem Spielplan ein leeres Streckenfeld verfügbar ist. Wenn du diese Aktion wählst, ziehst du eine Streckenkarte vom Stapel. Du MUSST dann eine deiner Streckenkarten von der Hand ausspielen und verdeckt auf ein verfügbares Streckenfeld auf dem Spielplan legen. Es gibt dort zwei Felder, auf denen du eine Streckenkarte platzieren kannst. Wenn das Deck aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und daraus ein neues Deck gebildet.

(Die Strategie hierbei ist, eine Strecke zu wählen, mit der dein qualifiziertes Auto gut zurechtkommen wird. Wenn dein Auto zum Beispiel über ein gutes Handling verfügt, solltest du eine Streckenkarte auslegen, die ein Handling-Symbol zeigt, ODER du solltest, wenn du befürchtest, dieses Rennen zu verlieren, eine Polizeikarte in das Streckenfeld mit der Zahl 2 legen).

Beachte: Bei den Polizei-Streckenkarten handelt es sich um eine Mini-Erweiterung und du kannst entscheiden, diese aus dem Spiel zu entfernen.

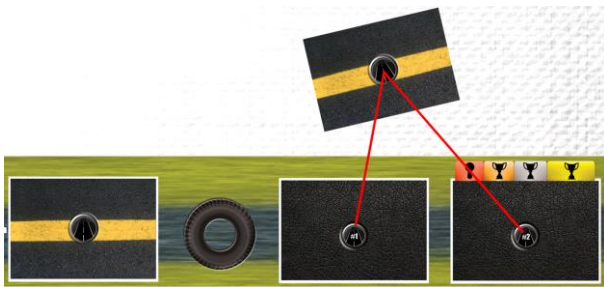
1.) Ziehe eine Karte vom Streckenkartendeck auf dem Spielplan.



2.) Wähle eine Streckenkarte von deiner verdeckten Hand.



3.) Lege diese Karte verdeckt auf eines der verfügbaren Streckenfelder.



AKTION „QUALIFIKATION FÜR DAS RENNEN“:

Die Qualifikation für das Rennen erlaubt es dir, deinen Autospielstein an der Startlinie zu platzieren. Wenn du diese Aktion wählst, stellst du deinen Autospielstein an die Startlinie auf die oberste verfügbare Fahrbahn der Strecke (1-6). Die Zahlen der Startaufstellung geben die Reihenfolge vor, in welcher die Autos während des Rennens bewegt werden (das Auto auf der 1.Fahrbahn wird zuerst bewegt, dann das Auto auf der zweiten Fahrbahn usw.).

Wenn du dich qualifizierst, musst du eines deiner Autos, welches du besitzt und welches mit der Wagenklasse des Rennens übereinstimmt, auswählen. Anschließend darfst du diesem Auto Crew-Mitglieder zuordnen.

Platziere dein Auto:



Ordne Crew-Mitglieder von dir zu:



Passe zuletzt die Klötzchen auf deinem Spielertableau an, damit die Anzeige mit der Gesamtzahl der Sterne der Merkmale deines Autos übereinstimmt. Für jedes der vier Merkmale addierst du die Sterne und versetzt das Klötzchen auf die Gesamtsumme des jeweiligen Merkmals. Die Elite-Crew-Mitglieder führen dazu, dass du ein paar Sterne verlierst (während sie andere hinzufügen). Daher solltest du klug entscheiden, ob du sie für dieses Rennen nutzen möchtest oder nicht.



Dieses Auto hat 3 Sterne Höchstgeschwindigkeit, null Beschleunigung, 3 beim Handling und 6 beim Bremsen! Das NOS fügt keinem Merkmal etwas hinzu. Dieser Spieler kann es aber nach der Bewegung abwerfen, um 3 zusätzliche Felder zu fahren.



Mit dem Platzieren deines Autospielsteins an der Startlinie ist die Aktionsphase für dich nicht beendet. Du kannst weiterhin eine Aktion wählen, wenn du das nächste Mal an der Reihe bist. Wenn du kein Auto hast, welches du zum Rennen schicken kannst, kannst du dich nicht qualifizieren und musst eine andere Aktion wählen oder passen. Wenn du „PASSEN“ wählst, endet damit für dich die Aktionsphase.

Wichtig:

Wenn alle Spieler die Aktion „Qualifikation“ gewählt oder gepasst haben, dann endet die Aktionsphase sofort. Es können keine weiteren Aktionen gewählt werden und das Spiel wird mit Phase 3 fortgesetzt... DAS RENNEN!

PHASE 3: DAS RENNEN!

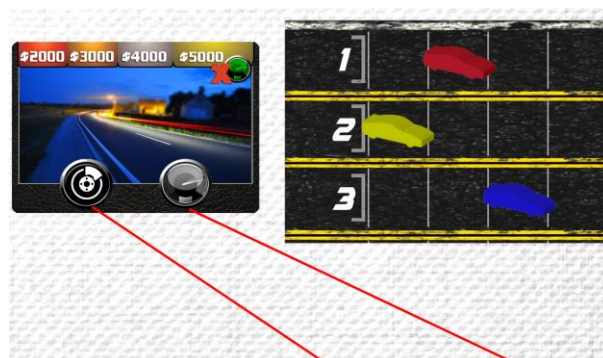
Bevor das Rennen gestartet wird, werden, sofern vorhanden, freie Streckenfelder von links nach rechts mit der jeweils obersten Karte von Streckenkartendeck ungesehen und verdeckt auslegend aufgefüllt.



Das Rennen startet mit dem Umdrehen der ersten Streckenkarte, wobei sichergestellt wird, dass die Preise zu den Fahrbahnen zeigen.



Auf der Streckenkarte werden zwei Merkmale angezeigt. Jeder Spieler bewegt nun seinen Autospielstein um so viele Felder, wie es dem Wert des jeweiligen Merkmals auf seinem Spielertableau entspricht. Dabei wird nach der Reihenfolge der Merkmale auf der Streckenkarte vorgegangen. Die Autos werden in der Reihenfolge der Fahrbahnen von 1-6 gezogen. Zuerst für das erste Merkmal auf der Streckenkarte, anschließend für das zweite.



Beispiel: Diese Streckenkarte zeigt zuerst **Bremsen** und dann **Höchstgeschwindigkeit**. Der rote Spieler auf der 1.Fahrbahn zieht sein Auto auf der Strecke um den Wert, der auf seinem Spielertableau für das Merkmal Bremsen angezeigt wird, vor. Danach verfährt der gelbe Spieler in Fahrbahn 2 ebenso usw. Wenn alle Spieler sich entsprechend ihres Bremsenwertes bewegt haben, wird dieser Vorgang von Fahrbahn 1 ausgehend mit dem Wert für das Merkmal Höchstgeschwindigkeit wiederholt.

PHASE 3: DAS RENNEN! Fortsetzung:

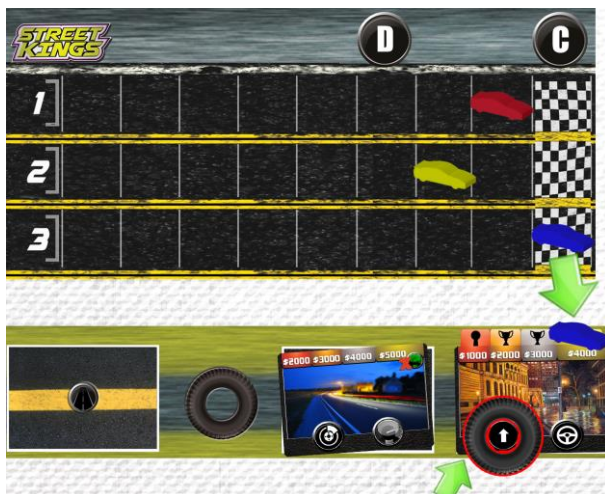
Nachdem beide Merkmale der Streckenkarte abgehandelt wurden, wird die zweite Streckenkarte aufgedeckt. Nun werden die Autos wieder bewegt, diesmal anhand der Merkmale auf der zweiten Streckenkarte.



Beispiel: Diese Rennstrecke erfordert zu Beginn Bremsen, dann Höchstgeschwindigkeit, dann Beschleunigung und schließlich Handling.

Nur die zweite Streckenkarte wird für die Verteilung der Preise an die Spieler genutzt. (4000 Kredit für den Ersten, 3000 für den Zweiten, 2000 für den Dritten, 1000 für den Vierten.)

Wenn ein Auto die Ziellinie erreicht, wird der Autospielstein oberhalb des entsprechenden Preises abgestellt: also das siegreiche Auto oberhalb der Goldtrophäe, der Zweitplatzierte oberhalb Silber und so weiter. Wenn ein Auto, nachdem alle vier Merkmale der Streckenkarten abgehandelt worden sind, die Ziellinie noch nicht erreicht hat, wird das Rennen wieder mit der ersten Streckenkarte fortgesetzt (so als würde man weitere Runden fahren.)



Nutze während des Rennens den Reifenmarker, um das aktuell abzuhandelnde Merkmal zu kennzeichnen, und den Pfeilmarker, um die aktuelle Fahrbahn zu markieren. So weißt du immer, womit es weitergeht, auch wenn du das Spiel einmal unterbrechen musst.

PREISE VERTEILEN:

Wenn alle Autos die Ziellinie erreicht haben, ist es an der Zeit, die Trophäen zu überreichen. Dabei gehst du von links nach rechts, beginnend mit dem letztplatzierten Auto, vor. Die Sechst- und Fünftplatzierten erhalten keinen Kredit, aber immerhin eine rote Preisschleife. Der Vierte bekommt eine Preisschleife und Kredit, der Dritte bekommt Bronze und Kredit, der Zweite bekommt Silber und

Kredit. Abschließend bekommt der Gewinner Gold und Kredit. Die Spieler versetzen das Klötzchen auf der entsprechenden Trophäenanzeige auf dem Spielplan, um die Trophäen nachzuhalten.



Hat ein Spieler insgesamt zwei Trophäen derselben Art erhalten, muss er diese zwei sofort in eine Trophäe des nächsten Levels eintauschen.

(Beispiel: Wenn du deine zweite Bronzetrophäe erhältst, gibst du beide ab und erhältst dafür eine silberne. Solltest du dadurch das zweite Silber erhalten haben, gibst du beide Silbertrophäen ab, um eine Goldtrophäe zu erhalten.)



Wichtig: Die 7. Goldtrophäe kannst du nicht durch das „Eintauschen“ erhalten. **Diese muss durch einen Sieg in einem Rennen gewonnen werden.** Die überzähligen Silbertrophäen behältst du einfach; sie können am Ende des Spiels als Tiebreaker herangezogen werden.



Das rote X auf der zweiten Streckenkarte bedeutet, dass der Gewinner des Rennens das entsprechende Upgrade des Siegerautos abwerfen muss. Falls das Auto nicht über ein solches Upgrade verfügt, passiert nichts.



Handelt es sich um eine Polizeikarte, muss der Gewinner entscheiden, ob er ein beliebiges Upgrade seiner Wahl abwirft ODER ein Bußgeld in Höhe von 2000 Kredit zahlt.

Crew Mitglieder können niemals auf diese Weise abgeworfen werden.

Die Spieler nehmen ihren Autospielstein wieder zu sich, nachdem sie ihren Preis erhalten haben.

PHASE 4: AUFRÄUMEN:

- Lege die Automessekarten zurück auf den Spielplan.
- Entferne die Streckenkarten vom Spielplan und wirf sie auf den Streckenkartenablagestapel neben dem Streckenkartendeck ab.
- Der Startspielermarker wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben.
- Wirf ALLE Karten im Laden ab und decke neue Upgrades auf – eines mehr als die Spieleranzahl beträgt.

STARTET EINE NEUE RUNDE!

SPIELLENDE / MEISTERSCHAFTS-RUNDE!

Wenn ein Spieler seine 7. Goldtrophäe durch einen Rennsieg errungen hat, findet noch EINE spezielle Runde statt: die Meisterschaft!

Wichtige Regel:

Du darfst die 7. Goldtrophäe nicht ertauschen. Sie muss durch einen Rennsieg gewonnen werden. Allerdings darfst du deine anderen Goldtrophäen ertauschen.

Diese Runde unterscheidet sich in mancher Hinsicht von den anderen Runden. Spielt diese finale Runde mit den folgenden Regeländerungen:

- Der Ziellinienmarker wird zur Wagenklasse A platziert. Der Startspieler kann die Wagenklasse für dieses Rennen nicht auswählen.
- Lege eine Zufallsstrecke aus, indem du die beiden obersten Streckenkarten vom Streckenkartendeck verdeckt auf die Streckenfelder auslegst. Die Spieler können in dieser Runde keine Streckenkarten spielen.

Am Ende der Meisterschafts-Runde wird der Spieler mit den meisten Goldtrophäen zum „König/Königin der Straßen von _____“ ernannt.
(Name eurer Stadt)

Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler mit den meisten Silbertrophäen. Sollte weiterhin Gleichstand herrschen, vergleicht die Bronzetrophäen und schließlich die Preisschleifen.

Besteht immer noch ein Gleichstand, entscheidet der Spieler mit den meisten Autos diesen für sich. Der endgültige Tiebreaker ist der Kreditstand.

VARIANTEN:

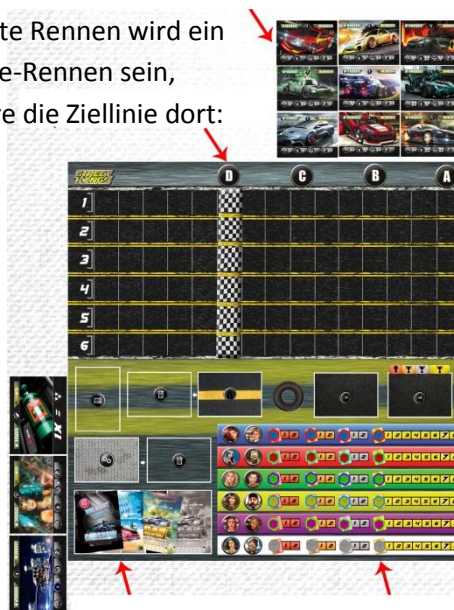
- 2-Personen-Spiel: In einem 2-Personen-Spiel kontrolliert jeder Spieler 2 Charaktere. Der Spielaufbau erfolgt wie in einem 4-Personen-Spiel. Als Startspieler und in den Aktionsrunden wechseln sich die Spieler ab. Jeder Spieler verfügt weiterhin über ein Handlimit von Streckenkarten, nicht 6.
- Kürzeres Spiel (empfohlen für das Spiel mit 5 – 6 Spielern): Während des Spielaufbaus erhält jeder Spieler sowohl einen Wagen der D-Klasse als auch einen der C-Klasse. Jeder Spieler erhält zudem ein zufälliges Upgrade (kein Crew-Mitglied) für jedes dieser Autos. Das Spiel endet, wenn ein Spieler seine 5. Goldtrophäe errungen hat – statt erst nach seiner siebten.
- Nur noch 60 Sekunden: Verkaufte Autos werden zurück in die Spielschachtel gelegt, nicht zum Autohändler.

- Die Welttournee:
Während des Spielaufbaus erhält jeder Spieler 1 zufälliges Auto von jeder Wagenklasse und 1 zufälliges Upgrade (keine Crew-Mitglieder) für jedes dieser Autos. In diesem Spiel wählt nicht mehr der Startspieler die Wagenklasse für das nächste Rennen aus. Stattdessen wechselt sie jede Runde zur nächsten Klasse. Nach der höchsten Wagenklasse beginnt es wieder von vorn. Demnach findet in der ersten Runde ein D-Klasse-Rennen statt, in der zweiten Runde eines der C-Klasse, in der dritten eines der B-Klasse, in der vierten eines der A-Klasse, in der fünften eines der D-Klasse und so weiter.
- Wetten / Pink Slips:
Bevor die erste Streckenkarte aufgedeckt wird, können die Spieler darauf wetten, wer als Erster ins Ziel fahren wird, und dabei Kredit, Autos oder sogar Trophäen einsetzen.
- Unter der Motorhaube: Ordne Upgrades einem Auto verdeckt zu und decke sie erst auf, wenn du dich qualifizierst.
- Exzelente Auswahl: Wenn ein Spieler die Aktion „Zum Laden gehen“ wählt, darf er vor dem Kauf die dort ausliegenden Karten abwerfen und die gleiche Anzahl vom Nachziehstapel aufdecken.
- Hausregeln: Stelle gerne eigene Hausregeln auf, wie beispielsweise andere Siegbedingungen oder das Weglassen von Karten wie NOS oder Crew-Mitglieder. Keine Meisterschafts-Runde usw. Sei kreativ und habe Spaß!

BEISPIELAUFBAU DES SPIELPLANS:

Stelle den Autohändler für jede der Wagenklassen A, B und C zusammen, indem du ein Auto mehr, als die Spieleranzahl beträgt, aufdeckst:

Das erste Rennen wird ein D-Klasse-Rennen sein, platziere die Ziellinie dort:



Decke ein Upgrade mehr, als die Spieleranzahl beträgt, auf.

Lege eine Automessekarte mehr, als die Spieleranzahl beträgt, bereit.

Jeder Spieler platziert ein Klötzchen auf die Trophäensymbole seiner Trophäenanzeige.

Die Felder auf dem Spielplan mit dem Mülleimersymbol sind für abgeworfene Karten (Upgrades, Stecken und Autos).



Das Pylonensymbol auf den Karten kennzeichnet die Promo-Karten. Du kannst dich bei den Kickstarter-Unterstützern für diese zusätzlichen Karten bedanken. Sie sind diejenigen, die geholfen haben, diese Promos zu ermöglichen!

SPIELTESTER:

Giancarlo Caltabiano
James Simionato
Johnny Palumbo
Marco Piovesan
Shaun Ventura
Nick Delnero
Simon Elias
Joe Amato

ENTWICKELT VON:



HERAUSGEGEBEN VON:



MINI-ERWEITERUNG „SPONSOREN“:

Die Sponsoren-Erweiterung fügt dem Spiel ein 10-Karten-Deck hinzu. Um mit dieser Erweiterung zu spielen, mische dieses Kartendeck und platziere es neben den Spielplan. Lege 3 Karten davon offen aus.

Wenn ein Spieler eine Sponsorenkarte erfüllt, erhält er die unten auf der Karte angegebene Belohnung. Die Karte wird dann aus dem Spiel entfernt und eine neue dafür aufgedeckt. Es sollten immer 3 Sponsorenkarten verfügbar sein.

WICHTIG:

Ein Spieler darf pro Runde nur 1 Sponsorenkarte erfüllen.



Wenn ein Spieler zwei Trophäen derselben Art in eine eines höheren Levels eintauscht, erfüllt er das entsprechende dieser Ziele und erhält die unten auf der Karte angegebene Belohnung (Kredit).



Wenn ein Spieler zur gleichen Zeit auf zwei Automessen Wagen präsentiert, erfüllt er dieses Ziel und erhält 2000 Kredit.



Wenn ein Spieler ein Auto der nächsten Wagenklasse kauft, erfüllt er dieses Ziel und erhält 2000 Kredit.



Wenn ein Spieler sich für ein Rennen qualifiziert und die Merkmale seines Wagens alle über 3 sind, erfüllt er dieses Ziel und erhält 3000 Kredit.



Wenn ein Spieler 3 verschiedene Basis-Crew-Mitglieder in seinem Spielbereich hat, erfüllt er dieses Ziel und erhält 2000 Kredit.



Wenn ein Spieler ein Auto mit allen 4 verschiedenen Arten von Upgrades besitzt, erfüllt er dieses Ziel und erhält 2000 Kredit.



Wenn ein Spieler in einer Runde nicht am Rennen teilnimmt, erfüllt er dieses Ziel und erhält 3000 Kredit. Falls zwei oder mehr Spieler nicht am Rennen beteiligt sind, erfüllt derjenige das Ziel, der als erster gepasst hat.



Wenn ein Spieler aufgrund eines Rennens ein Upgrade verliert, darf dieser Spieler einen anderen auswählen, der dann ebenfalls ein Teil seiner Wahl verliert.
Auge um Auge!

