

AUSGEBREMST

**Auf 8!!!! verschiedenen Pisten
die Konkurrenten überlisten.**

**Ein taktisches Familienspiel
im Banne der Motoren.**

Für 3–6 Spieler ab 10 Jahren.

Inhalt:

- 3 doppelseitige Spielplanhälften
- 2 Clips
- 6 Rennwagen und 6 Plastikfüßchen
- 6 x 28 Rennkarten in unterschiedlichen Farben
- 6 x 4 Stapelkarten

Spielidee:

AUSGEBREMST ist ein äußerst amüsanter Familienspiel, bei dem die Spieler allerdings berechnend taktisch und skrupellos aggressiv spielen müssen, um auf ihre Kosten zu kommen. Wer das nicht beherzt, wird kaum einen Blumentopf gewinnen und wohl auch weniger Spaß haben.

Ein guter Pilot darf also während des Rennens keine Rücksicht auf seine Konkurrenten nehmen, sondern muß versuchen, sie vor den Kurven auszubremsen, um sie auf die punkteraubenden Außenbahnen abzudrängen. Oder sie in den Schikanen und am Boxenausgang zu blockieren, um sie so zum unfreiwilligen Aussetzen zu zwingen. Und so gibt es noch viele weitere Tricks und Taktiken, um sich die bestmögliche Ausgangsposition für den Zieleinlauf zu verschaffen.

Es können insgesamt bis zu 8 Rennen auf 8 verschiedenen Pistenkombinationen ausgetragen werden. Am besten, man legt vorher fest, wieviele Rennen gefahren werden.

In jedem Rennen gehen 6 Rennwagen an den Start, unabhängig von der Spieleranzahl.

Ein Rennen geht immer über 3 Runden, inklusive Boxenstop.

Für Siege und Plazierungen gibt es Punkte als Belohnung. Wer nach 8 oder weniger Rennen die meisten Punkte gesammelt hat, darf sich als der große Champion feiern lassen.

FAMILIEN-SPIELREGEL

Vorbereitung:

Vor dem Start erhält jeder Spieler einen Rennwagen und den farblich dazugehörigen Rennkartensatz. Jeder Spieler sortiert aus seinem Kartensatz folgende 4 Karten aus:

2 x »6«

1 x »5«

1 x »4«

Wenn weniger als 6 Spieler teilnehmen, bleiben die übrigen Kartensätze für die herrenlosen Autos, die ebenfalls mitfahren, ungekürzt. Die aussortierten Karten werden beiseite gelegt, da sie nur für die Profiregel benötigt werden. Das gleiche gilt für die nummerierten Stapelkarten.

Welcher Rennkurs?

Durch verschiedenartiges Kombinieren der 3 doppelseitigen Spielplanhälften lassen sich insgesamt 8 Strecken zusammenstellen.

Die entsprechenden Spielplanhälften werden mit den Clips aneinandergeschlossen, damit sie nicht auseinanderrutschen können.

Manche Strecken werden im Uhrzeigersinn und manche gegen den Uhrzeigersinn gefahren.

Das erste Rennen findet im Uhrzeigersinn auf dem Bleifuß-Drom statt.

REIHENFOLGE DER PISTENKOMBINATION VOM ERSTEN BIS ZUM ACHTEN RENNEN:

Reihenfolge	Pisten-Kombination	Fahr-richtung	Renndistanz	Schwierigkeitsgrad der Piste
1.	Bleifuß-Drom	rechts*	74 Felder	leicht
2.	Plattfuß-Circuit	rechts	76 Felder	mittel
3.	Nürburg-Ring	rechts	80 Felder	schwer
4.	Bleifuß-Circuit	links**	73 Felder	leicht
5.	Nürburg-Drom	links	80 Felder	schwer
6.	Plattfuß-Ring	links	77 Felder	mittel
7.	Nürburg-Circuit	rechts	79 Felder	schwer
8.	Plattfuß-Drom	links	77 Felder	mittel

* rechts – rechtsherum, also im Uhrzeigersinn / ** links – linksherum, also gegen den Uhrzeigersinn

Natürlich kann die Pisten-Reihenfolge auch anders ausfallen, wenn man nicht alle 8 Strecken fahren will.

Startaufstellung

1. Rennen:

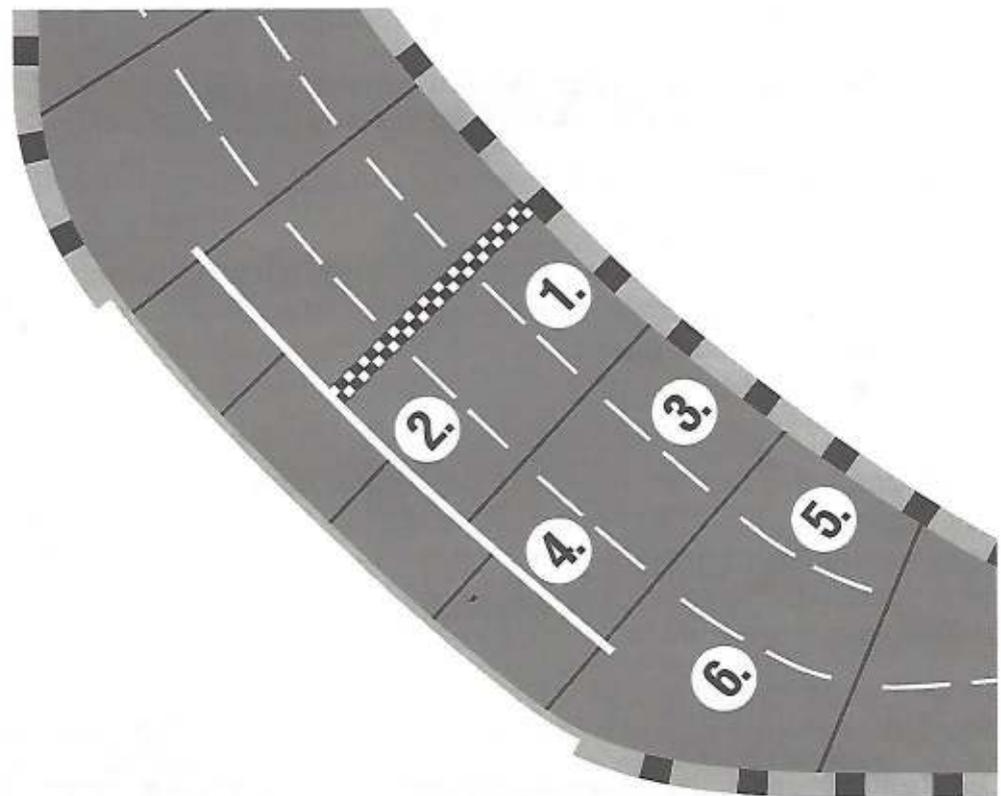
Es sind immer 6 Rennwagen am Start, auch wenn weniger als 6 Spieler teilnehmen. Die herrenlosen Autos nehmen dann, quasi als fahrende Schikanen, am Rennen teil.

Die Startaufstellung wird zwischen den Spielern ausgelost: jeder Spieler zieht blind eine Karte aus seinem Rennkartensatz. Der Spieler mit der höchsten Zahl darf seinen Rennwagen auf den besten Startplatz stellen. Alle anderen Teilnehmer folgen im Uhrzeigersinn.

Wenn weniger als 6 Spieler teilnehmen, werden die herrenlosen Autos auf die besten Startplätze gestellt.

Erst danach folgt der Spieler mit der höchsten Zahl, usw. Wenn z. B. nur 3 Spieler teilnehmen, belegen die 3 übriggebliebenen Wagen die Startplätze 1–3.

So wird's gemacht:



**Die mittlere
Fahrspur
bleibt frei!**

2.–8. Rennen:

Ab dem 2. Rennen entspricht die Startaufstellung immer dem Zieleinlauf des vorhergegangenen Rennens, mit Ausnahme der herrenlosen Rennwagen bei weniger als 6 Spielern. Sie belegen bei allen Rennen immer die besten Startplätze, unabhängig von ihren vorherigen Plazierungen.

Erst danach folgt der Siegerwagen des vorhergegangenen Rennens. Ihm folgt der Zweitplatzierte, usw.

Sollten im vorhergegangenen Rennen mehrere Spieler das Ziel nicht erreicht haben, entscheidet die Distanz bis zum Zielstrich in Feldern. Wer dem Ziel am weitesten entfernt war, bekommt den schlechtesten Startplatz im nächsten Rennen.

Sitzordnung:

Die Sitzordnung entspricht immer der Startfolge, was beim ersten Rennen automatisch gegeben ist.

Die Spieler setzen sich nach jedem Rennen entsprechend dem Zieleinlauf des vorhergegangenen Rennens um. Der Sieger bleibt immer sitzen, während die anderen Spieler sich im Uhrzeigersinn, entsprechend ihrer Platzierung, um ihn gruppieren. Der zweite sitzt links vom Sieger, der dritte links vom zweiten, usw.

Das Rennkartenprinzip:

Vor dem Rennen mischt jeder Spieler seinen Rennkartensatz und legt ihn verdeckt vor sich auf den Tisch.

Die Rennkartensätze für die herrenlosen Autos (bei weniger als 6 Spieler) werden zwischen dem bei der Startaufstellung am schlechtesten und dem am besten platzierten Spieler, ebenfalls verdeckt, in einer Reihe aufgelegt.

Jeder Spieler nimmt sich von seinem verdeckt liegenden Stapel die obersten 3 Karten. Er schaut sie sich an, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.

In der Familienspielregel kommen den Punkten neben den Zahlen keine Bedeutung zu.

Wenn weniger als 6 Spieler teilnehmen, eröffnen die herrenlosen Rennwagen das Rennen, indem ein Spieler, der Reihe nach, die jeweils oberste Rennkarte von deren Stapeln aufdeckt und den dazugehörigen Rennwagen um die entsprechende Felderzahl vorwärtszieht, und zwar, wenn möglich, immer für den Rennwagen optimal auf der Ideallinie, usw. Siehe dazu bitte auch „HERRENLOSE RENNWAGEN“.

Wenn der 1. Spieler an der Reihe ist, legt er eine seiner 3 Rennkarten offen vor sich aus und zieht seinen Rennwagen um die entsprechende Felderzahl vorwärts. Anschließend ergänzt er die abgelegte Rennkarte durch die oberste Karte von seinem Kartenstapel, so daß er immer 3 Rennkarten auf der Hand hat. Danach folgen in der gleichen Art und Weise die restlichen Spieler im Uhrzeigersinn.

Jedes Rennen geht über eine Distanz von 3 Runden, wobei jeder Teilnehmer während des Spielverlaufs seinen Rennwagen einmal durch die Boxengasse lenken muß.

Die Rennkarten stellen einen knapp bemessenen Punktevorrat dar, den jeder Spieler braucht, um ein Rennen zu überstehen.

Wer mit seinem Rennwagen in den Kurven immer auf der kürzesten Ideallinie, nämlich der Innenbahn, fährt, braucht die wenigsten Felder zurückzulegen und damit die wenigsten Kartenpunkte.

Ein Rennkartensatz hat 84 Punkte. Unter der Rubrik Renndistanz (S. 2), kann die genaue Anzahl von Spielfeldern abgelesen werden, die mindestens zurückgelegt werden muß, wenn man aus der ersten Startreihe startet und immer auf der Ideallinie, (d.h. kürzester Weg) fährt. Daraus läßt sich leicht absehen, wie oft ein Spieler sich Umwege, sprich zusätzliche Felder, in Außenkurven erlauben kann, um noch das Ziel zu erreichen. Wer z. B. aus der 2. Startreihe startet, muß schon 1 Feld mehr zurücklegen, usw.

So ergeben sich 8 völlig unterschiedliche Rennverläufe, die jeweils eine andere Taktik erfordern.

Die Zugregeln

Spielfeld:

Auf jedem Spielfeld darf nur 1 Rennwagen stehen.

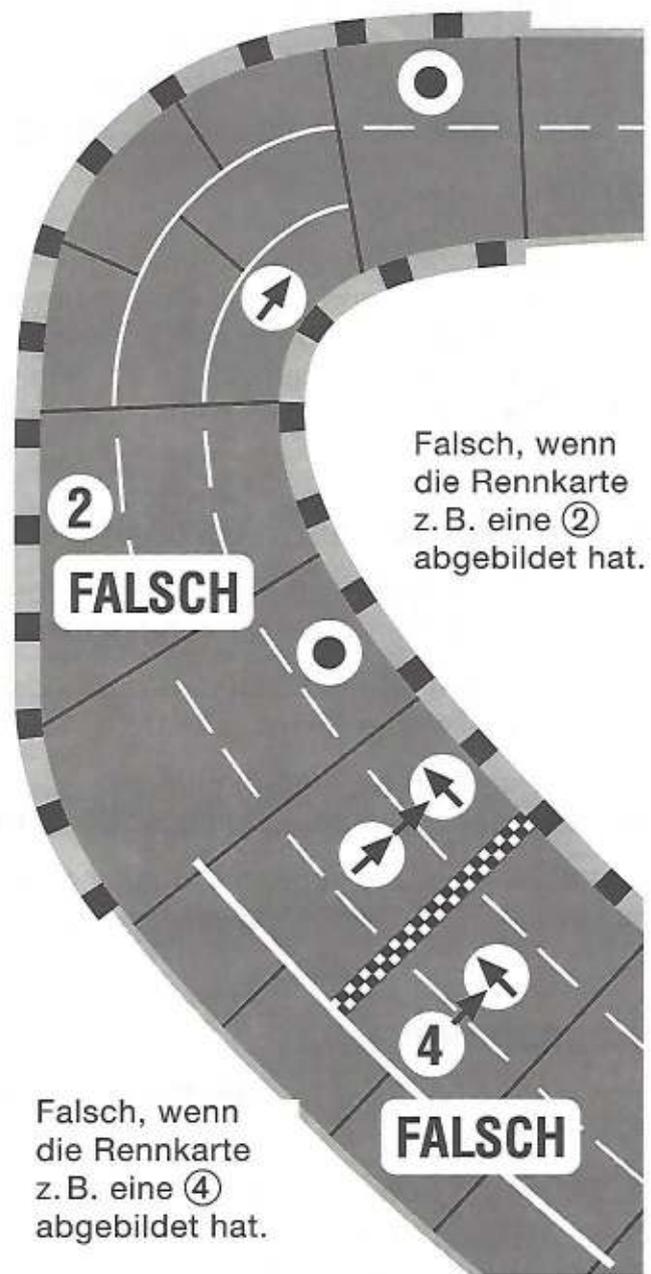
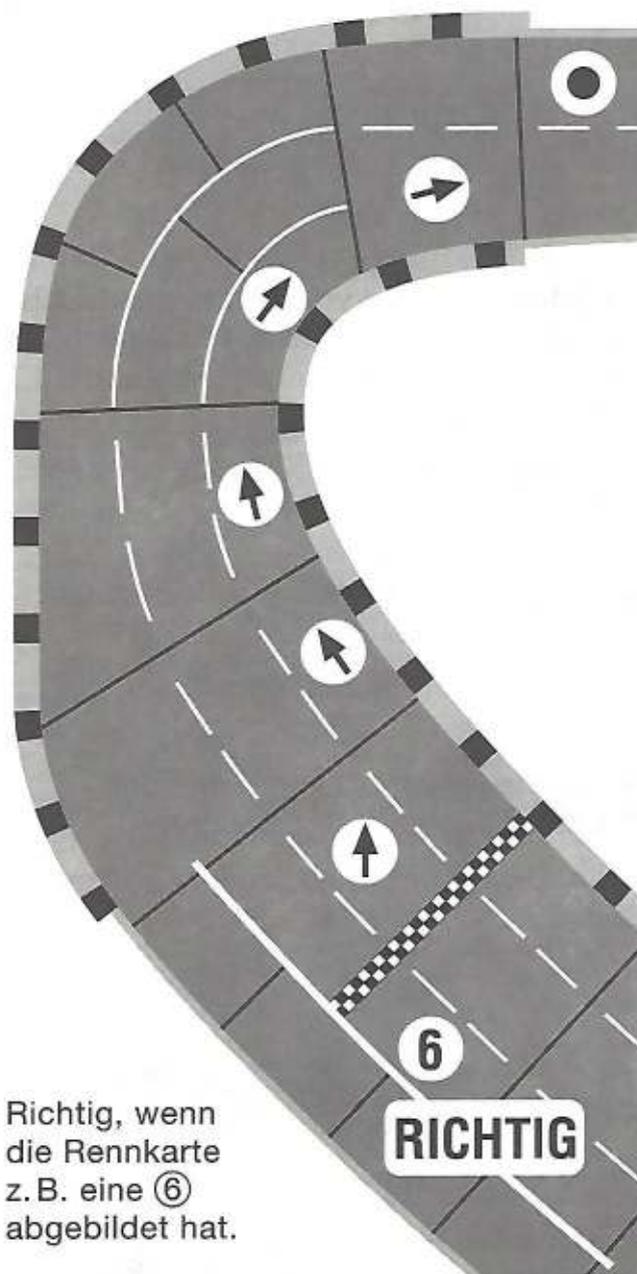
Nur vorwärts:

Die Rennwagen dürfen nur vorwärts gezogen werden.

Fahrspurwechsel:

Die Rennwagen dürfen ihre Fahrspur wechseln, indem sie bei jedem Feld vorwärts zugleich ein Feld seitwärts ziehen (Diagonalzug).

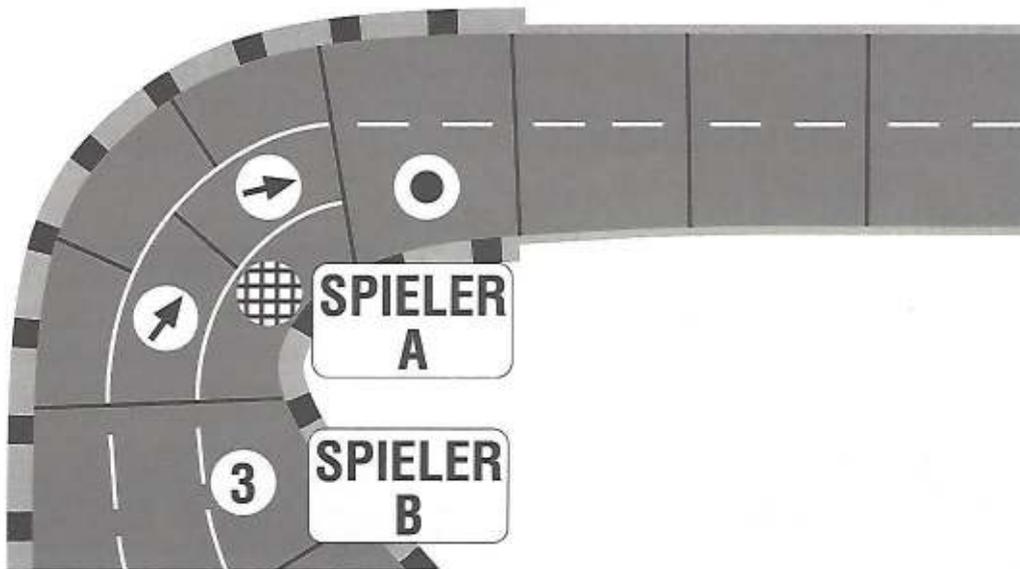
Ein reiner Seitenzug ist nicht erlaubt.



Es ist ratsam, sich vor jedem Zug die Strecke genau anzuschauen, denn manche Spielfelder können zur Blockierfalle werden.

Beispiel:

Spieler B zieht eine »3« und blockiert Spieler A.



Zugzwang:

Es herrscht Zugzwang, d.h. jeder Spieler muß, wenn er an der Reihe ist, eine Rennkarte ausspielen und seinen Wagen um die exakte Felderzahl vorwärtsziehen, auch wenn er dabei Umwege in den Kurven in Kauf nehmen muß. Sollte er tatsächlich mit keiner seiner drei Karten ziehen können, da alles blockiert ist, muß er seine Karten im Zweifelsfall seinen Mitspielern zeigen und darf passen.

Sonderregel „Rennkarte 6“:

Außer am Start, darf der in Führung liegende Spieler keine 6er Karte spielen, auch dann nicht, wenn er die Führung mit einem Konkurrenten teilen muß.

In den Kurven entscheiden die Anzahl der Felder bis zum Kurvenende, um zu bestimmen, wer in Führung liegt.

Das gleiche gilt für die Boxengasse. Hier werden die Felder bis zum Ende der Boxengasse, bzw. die Spielfelder bis zur Höhe der Boxenausfahrt gezählt.

Hat ein in Führung liegender Spieler dreimal die »6« auf der Hand, muß er so lange aussetzen, bis ein Konkurrent die Führung übernommen hat.

Ausnahmen:

Hat ein in Führung liegender Spieler dreimal die »6« auf der Hand, darf er ausnahmsweise eine »6« spielen, wenn...

1. Sein Auto exakt auf einem Schikanenfeld (siehe dazu „Schikanenfeld“) steht.
2. Er mit einem Mitspieler, der ebenfalls drei 6er Karten auf der Hand hat, gemeinsam in Führung liegt, und die nachfolgenden Spieler blockiert sind.

Sobald der Sieger die Ziellinie überfahren hat, dürfen die übrigen Mitspieler generell die Rennkarte mit dem Wert »6« ausspielen.

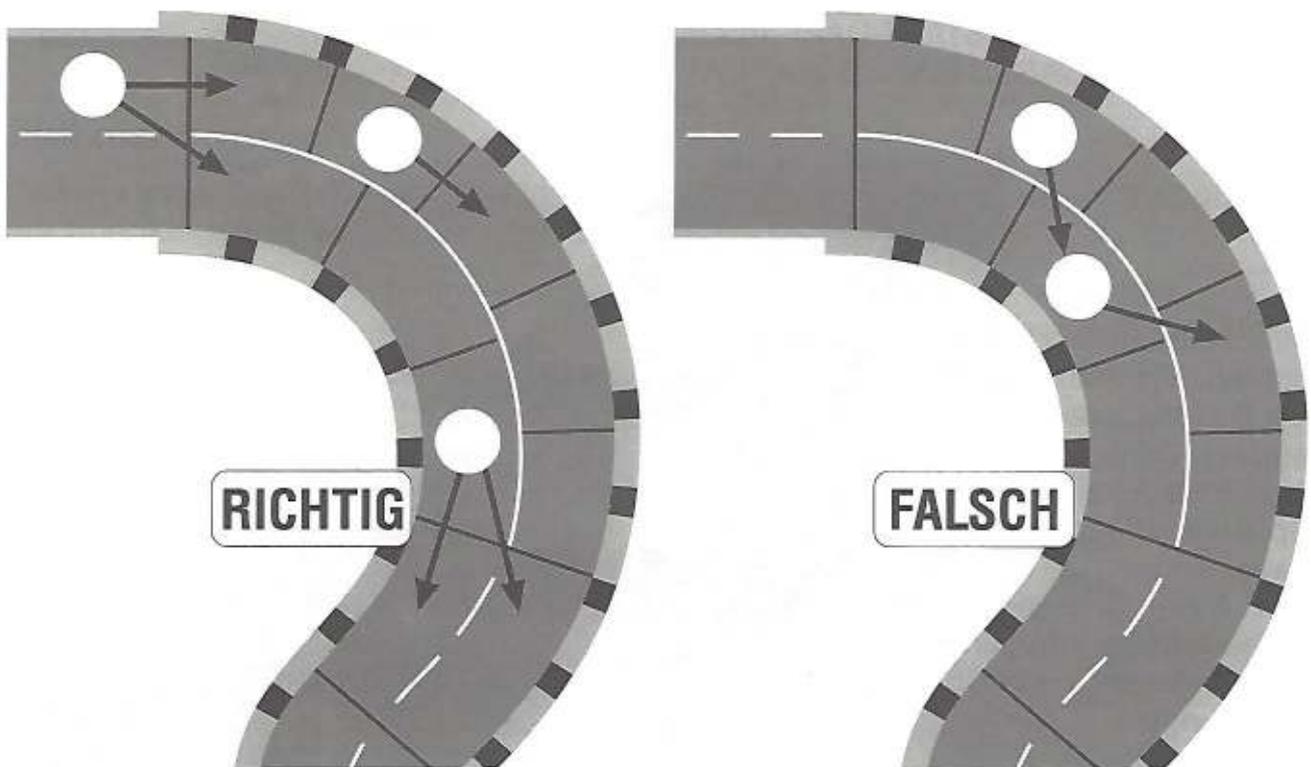
Blockiert:

Ist der Wagen eines Spielers so blockiert, daß er nicht vorwärtsgezogen werden kann, muß der Spieler aussetzen, ohne dafür eine Rennkarte abzugeben.

Durchgehende weiße Linie:

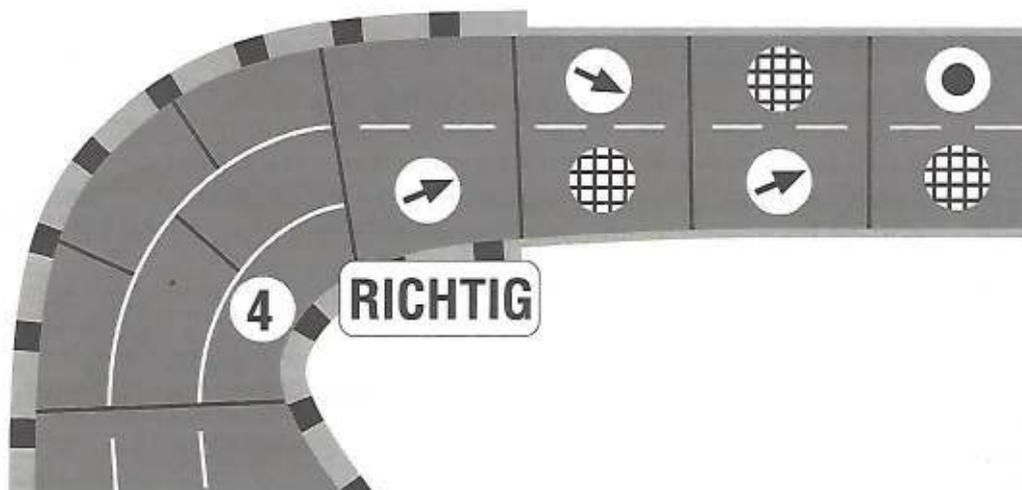
Durchgezogene weiße Linien dürfen, wie im richtigen Leben, nicht überfahren werden. Die Rennwagen müssen dann in ihrer Fahrspur bleiben.

Es kann aber vom letzten Feld vor einer durchgehenden weißen Linie die Fahrspur noch gewechselt werden.



Überholen:

Gegnerische Rennwagen können nicht übersprungen, sondern nur überholt werden. Dazu muß eine Fahrspur frei sein.



Schikanenfeld:

In den Schikanenfeldern verengt sich die Piste zu einer Fahrspur, wodurch nachfolgende Rennwagen blockiert werden können und dadurch zum Aussetzen gezwungen sind, ohne jedoch eine Spielkarte abgeben zu müssen.

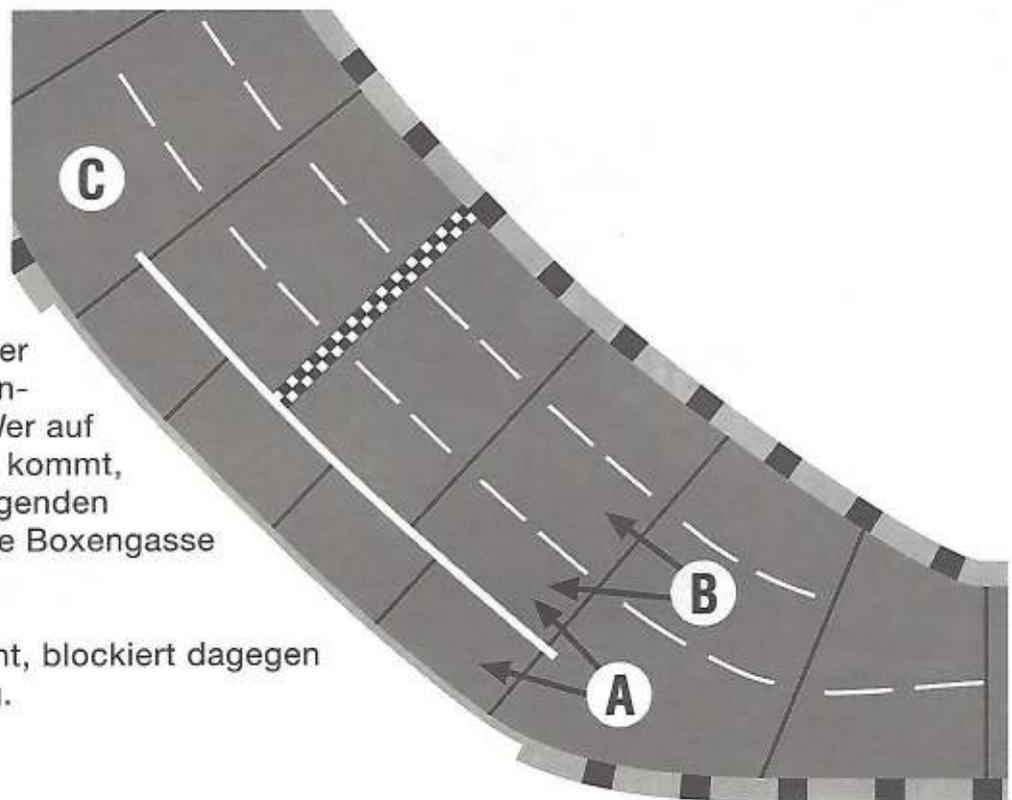
Boxenstop:

Jeder Rennwagen muß während des Rennens einmal in die Boxengasse einbiegen. Ob nach der ersten Runde oder der zweiten Runde, bleibt den taktischen Überlegungen des Spielers überlassen, denn man kann in der Boxengasse nicht überholen und kann am Gassenausgang leicht blockiert werden.

GLEICH NACH DEM START DARF ALLERDINGS NOCH NICHT IN DIE BOXENGASSE EINGEBOGEN WERDEN!

Man sollte darauf achten, wie man die Boxengasse anfährt. Denn nur über Feld A kann der Spieler in die Boxengasse einbiegen. Wer auf Feld A zum Stehen kommt, hindert die nachfolgenden Spieler daran, in die Boxengasse einzubiegen.

Wer auf Feld C steht, blockiert dagegen den Boxenausgang.



Es können mehrere Rennwagen gleichzeitig in der Boxengasse stehen.

Ein Rennwagen muß bei der Durchfahrt auf mindestens einem der Boxenfelder zum Halten kommen. Falls dies spätestens in der zweiten Runde nicht gelingt, scheidet der Rennwagen aus und wird vom Spielplan genommen.

Ist der Zugang zur Boxengasse in der zweiten Runde blockiert, muß so lange ausgesetzt werden, bis der Zugang frei wird.

Die Spieler sollten auf beigelegtem Formular mitnotieren, wer schon in den Boxen war und wer nicht (siehe „RENNLEITER“).

Bitte die beigelegten Formulare bei Bedarf fotokopieren!

Herrenlose Rennwagen:

- Herrenlose Rennwagen müssen immer zu ihrem Vorteil gezogen werden, auch dann bzw. gerade dann, wenn das zum Nachteil des einen oder anderen Spielers geschieht. Im Streitfall entscheidet die Mehrheit der Mitspieler.
- Bei einem herrenlosen Rennwagen wird immer die oberste Karte vom Kartestapel gespielt.
- Sollte die Karte nicht spielbar sein, wird sie abgelegt ohne daß der Rennwagen gezogen wird.
- Sollte das Auto so blockiert sein, daß es mit keiner Karte gezogen werden kann, wird keine Karte abgehoben.
- Die Sonderregel für Rennkarte »6« gilt auch für herrenlose Fahrzeuge, wenn sie in Führung liegen. Die 6er Karte wird zwar gespielt, aber das Auto nicht gezogen.
- Herrenlose Rennwagen gehen grundsätzlich immer schon in der 1. Runde in die Boxengasse, wenn es ihre Karten zulassen.

Ziel nicht erreicht:

Gehen einem Spieler vor der Ziellinie die Karten aus, wird sein Wagen sofort von der Strecke genommen.

Dieser Spieler erhält natürlich keine Punkte. In der nächsten Spielrunde tritt dann dieser Spieler als letzter an den Start. Sollten mehrere Spieler das Ziel nicht erreichen, so richtet sich die Startplatzierung der nächsten Runden nach der Anzahl der Spielfelder, die die Wagen noch vom Ziel trennten.

Ziel erreicht:

Nach 3 Runden gewinnt der Spieler, der als erster die Ziellinie überfährt.

Die einzelnen Rennen werden nach folgendem Punktesystem bewertet:

1. Platz	9 Punkte
2. Platz	6 Punkte
3. Platz	4 Punkte
4. Platz	3 Punkte
5. Platz	2 Punkte
6. Platz	1 Punkt

Herrenlose Rennwagen bekommen keine Punkte. Hinter ihnen platzierte Rennwagen rücken dadurch allerdings nicht automatisch auf, sondern erhalten nur die Punkte für ihre effektiv erzielte Platzierung.

Wenn alle Rennwagen ihre Punktezahl, die sie erreicht haben, wissen, wird der nächste Rennkurs aufgestellt und die Rennwagen nehmen erneut ihre Startaufstellung ein (siehe Seite 3).

Rennleiter:

Die Spieler sollen einen aus ihrer Mitte zum Rennleiter bestimmen, der die einzelnen Platzierungen (Punkte) aufschreibt und die Boxendurchfahrten der einzelnen Rennwagen pro Rennen registriert.

5 Spielprotokolle findet Ihr am Ende dieser Anleitung. Solltet Ihr mehr benötigen, müßten die Protokolle vor Spielbeginn kopiert werden. Pro Spiel braucht Ihr ein Protokoll.

Schummelkontrolle (nur bei Bedarf):

Anhand der überschüssigen Rennkartenpunkte läßt sich bei jedem Spieler leicht nachkontrollieren, ob alles mit rechten Dingen zugeht. Einfach die Länge des Kurses (siehe RENNDISTANZ) plus eventuelle Extrapunkte durch Startaufstellung und Außenkurven mit den 84 Punkten des Rennkartensatzes vergleichen. Läßt sich eine Unstimmigkeit beweisen, wird der Spieler nachträglich in diesem Rennen disqualifiziert.

PROFI-SPIELREGEL

Drei wichtige Veränderungen in der Profi-Regel ergeben ein Spiel, das den Piloten in Sachen Taktik und Konzentration mehr abverlangt und den Glücksfaktor reduziert. Ein geübter Spieler wird mehr Vorteile gegenüber einem Anfänger haben als bei der Familien-Regel und wer verliert, kann es nicht so leicht auf die unglücklich gemischten Karten schieben.

1. Mit der Profi-Regel kann jeder Spieler vor jedem Rennen zwischen 3 verschiedenen Rennkartensätzen wählen, die sich jeweils aus seiner Farbe rekrutieren.
2. Die zweite gravierende Veränderung ist die Aufteilung eines Rennkartensatzes vor jedem Rennen in 4 aussortierte Kartenstöße, von denen der Spieler gezielt seine Rennkarten abheben kann.
3. Der Spieler hat die Wahl, ob er die Renndistanz mit oder ohne Boxenstop zurücklegen will.

Spielregel:

Die Spielregel bezieht sich nur auf die Änderungen gegenüber der Familien-Regel. Alles andere bleibt wie gehabt.

Vor dem Start:

Jeder Spieler erhält einen Rennkartensatz von 28 Karten und 4 Stapelkarten in der Farbe seines Rennwagens.

Durch Aussortieren von bestimmten Karten wird daraus entweder ein schneller, ein mittlerer oder ein langsamer Rennkartensatz von exakt 84 Punkten. Der Spieler muß sich vor jedem Rennen aufs neue für einen der Kartensätze entscheiden.

Schneller Rennkartensatz:

Dazu werden aus den 28 Karten die 9 Karten, die mit 9 Punkten neben der farbigen Zahl gekennzeichnet sind, aussortiert und verdeckt zur Seite gelegt.

Es bleiben 19 Karten übrig, die sich folgendermaßen zusammensetzen:

6 x »6«
5 x »5«
3 x »4«
2 x »3«
2 x »2«
1 x »1«

Mittelschneller Rennkartensatz:

Dazu werden aus den 28 Karten die 6 Karten, die mit 6 Punkten neben der farbigen Zahl gekennzeichnet sind, aussortiert und verdeckt zur Seite gelegt.

Es bleiben 22 Karten übrig, die sich folgendermaßen zusammensetzen:

5 x »6«
4 x »5«
4 x »4«
3 x »3«
3 x »2«
3 x »1«

Langsamer Rennkartensatz:

Dazu werden aus den 28 Karten die 4 Karten, die mit 4 Punkten neben der farbigen Zahl gekennzeichnet sind, aussortiert und verdeckt zur Seite gelegt.

Es bleiben 24 Karten übrig, die sich folgendermaßen zusammensetzen:

4 x »6«
4 x »5«
4 x »4«
4 x »3«
4 x »2«
4 x »1«

Jeder der 3 Kartensätze hat seine Vor- und Nachteile und ein guter Spieler wird es jedesmal, außer von seiner Risikobereitschaft, auch von der Art des Rennkurses und von seiner Startposition abhängig machen, für welchen Rennkartensatz er sich entscheidet.

Wenn die aussortierten Karten zur Seite gelegt werden, sollten die Spieler darauf achten, daß die Konkurrenten nicht sofort erkennen können, für welchen Rennkartensatz und demzufolge für welche Taktik man sich entschieden hat.

Boxenkarte(n) hinterlegen:

Nachdem der Spieler seinen Rennkartensatz aussortiert hat, sortiert er je nach Pistenkombination und Startpositionen (siehe Tabelle) seine Boxenkarte(n) aus seinem Rennkartensatz aus und hinterlegt sie neben der Boxengasse. Diese Karte(n) darf er nur an sich nehmen, wenn er einen Boxenstop einlegt (siehe BOXENSTOP).

BOXENKARTEN-TABELLE:

Pistenkombination	Zu hinterlegende Boxenkarte aus der			Reservepunkte am Start ohne Boxenstop
	1. Startreihe	2. Startreihe	3. Startreihe	
Bleifuß-Drom	4 + 4	4 + 3	4 + 2	3
Plattfuß-Circuit	5 + 4	5 + 3	5 + 2	2
Nürburg-Ring	3	2	1	2
Bleifuß-Circuit	6 + 5	6 + 4	6 + 3	3
Nürburg-Drom	3	2	1	2
Plattfuß-Ring	4 + 2	3 + 2	3 + 1	2
Nürburg-Circuit	4 + 2	3 + 2	3 + 1	2
Plattfuß-Drom	4 + 2	3 + 2	3 + 1	2

Beispiel:

4 + 4 bedeuten, daß der Spieler 2 Karten mit jeweiligem Wert »4« neben die Boxengasse legt.

Stapelkarten sortieren:

Nachdem der Spieler auch die Boxenkarte(n) aussortiert hat, mischt er seinen Rennkartensatz gut durch, um ihn danach in 4 Kartenhäufchen auf seinen 4 Stapelkarten anzuheften. Das geht folgendermaßen:

Der Spieler hält den gemischten Kartenstoß verdeckt in einer Hand. Mit der anderen Hand schaut er die jeweils oberste Karte kurz an, um sie dann verdeckt seinen 4 Stapelkarten zuzuordnen. So entstehen 4 möglicherweise ungleiche Kartenstöße. Der Spieler entscheidet selbst, welchem der 4 Kartenstöße er welche Kartenwerte zuordnet (1–6).

Die Rennkarten müssen aber der Reihe nach, d.h. so wie sie in der Hand liegen, zugeordnet werden, immer die oberste Karte zuerst und sie dürfen nach dem Ablegen nicht noch einmal arrangiert werden.

Beispiel:

Der 1. Stapelhaufen könnte aus allen 1ern und 2ern bestehen, der 2. Stapelhaufen aus allen 3ern, der 3. Stapelhaufen aus allen 4ern und der 4. Stapelhaufen aus allen 5ern und 6ern.

Nur 2 Spielkarten auf der Hand:

Nachdem alle Spieler ihre Rennkarten auf ihren Stapelkarten plaziert haben, hebt jeder Spieler 2 Karten seiner Wahl ab. Diese sind die Startkarten.

Das Ausspielen einer Karte geht folgendermaßen:

1. Karte offen ausspielen.
2. Mit dem Rennwagen ziehen.
3. Anschließend die ausgespielte Karte durch eine der obersten Karten von einem der vier Stapel ersetzen, ohne sie jedoch vorher anzusehen. Der Spieler muß sich merken, wo er welche Karten plaziert hat. Mit diesem Vorteil, die Zahlenwerte der einzelnen Stapel in etwa zu kennen, kann er also seinen nächsten Zug im voraus berechnen – wenn ihm nicht ein anderer einen Strich durch die Rechnung macht.

Der Spieler soll immer 2 Karten auf der Hand haben. Der darauffolgende Spieler muß warten, bis der letzte Spieler seine neue Rennkarte aufgenommen hat.

Boxenstop:

Sollte sich ein Spieler nach der ersten oder zweiten Runde für einen Boxenstop entscheiden, darf er seine hinterlegte(n) Boxenkarte(n) aufnehmen, sobald er in der Boxengasse zum Stehen kommt. Die Boxenkarte ersetzt die ausgespielte Karte auf der Hand. Sind es 2 Karten, wird eine davon einem Kartenstapel zugeordnet.

EIN BOXENSTOP IST ABER KEINE PFLICHT. Wer ohne Boxenstop zu Ende fahren will, kann anhand der Boxenkartentabelle die Reservepunkte (am Start und ohne die Boxenkarte(n)) ablesen und entscheiden, ob er es auch – je nach bisherigem Rennverlauf – ohne Boxenkarte(n) bis zur Zielflagge schaffen wird.

Herrenlose Rennwagen:

Herrenlose Rennwagen müssen während des Rennens nicht an die Boxen, was nicht ausschließt, daß mit ihnen die Boxenein- und -ausfahrt blockiert werden kann.

Kontrolle:

Nach einem Rennen kontrollieren die Spieler gegenseitig die aus dem Rennkartensatz aussortierten und beiseite gelegten Rennkarten auf ihre Korrektheit. Ein falsch präparierter Rennkartensatz führt nachträglich zur Disqualifikation des Spielers in diesem Rennen.



Zur Person Wolfgang Riedesser

Wolfgang Riedesser gehört wohl zu den bekanntesten Spieleerfindern Deutschlands und ist einer der wenigen außergewöhnlichen Zeitgenossen, die ohne viel zu fragen für jeden Spaß zu haben sind.

So fuhr er letzten Frühsommer z. B. so ganz nebenbei die historische ROUTE 66 von Chicago bis Los Angeles ab, um ein möglichst authentisches Spiel für die „ROUTE 66“ zu erfinden – und hat uns mit seinem Wild-West-Rausch so richtig angesteckt.

Doch schon früher, ja eigentlich immer, zog es ihn in die weite Welt hinaus. So saß er z. B. 30jährig auf einer einsamen Insel im Atlantik, als er sich entschloß, sein Leben aufs Spiel zu setzen. Natürlich gab es zuerst viel Spaß und wenig Erfolg, doch seit Ende der 80er Jahre lebt er sehr zufrieden von der zweitschönsten Sache der Welt – dem Spieleerfinden.

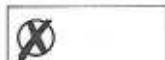
Schon über 40 seiner Spiele wurden veröffentlicht und fanden weltweit ein Millionenpublikum. Wenn Sie ihn heute fragen, was er mit den Früchten seiner Arbeit macht, wird die Antwort lauten: „Damit kaufe ich mir Zeit“.

Auf die Frage, warum er AUSGEBREMST als sein bestes Spiel bezeichnet, antwortet Wolfgang Riedesser: „Ganz einfach. Obwohl AUSGEBREMST mein erstes Spiel überhaupt war, ist es in meinem Familien- und Freundeskreis seit über 15 Jahren der absolute Hit. Wenn ich den Spaß in den unzähligen Stunden addiere, in denen wir uns ‚ausbremsten‘ und uns auf dem Spielplan das Leben schwer machten, gelacht und geflucht haben, miteinander und übereinander, kann ich nur zu einem Resümée kommen: AUSGEBREMST is the best!“

AUSGEBREMST

SPIELPROTOKOLL

Fahrer							
		Strecke					
1	Bleifuß-Drom	○	○	○	○	○	○
2	Plattfuß-Circuit	○	○	○	○	○	○
Zwischenstand							
3	Nürburg-Ring	○	○	○	○	○	○
Zwischenstand							
4	Bleifuß-Circuit	○	○	○	○	○	○
Zwischenstand							
5	Nürburg-Drom	○	○	○	○	○	○
Zwischenstand							
6	Plattfuß-Ring	○	○	○	○	○	○
Zwischenstand							
7	Nürburg-Circuit	○	○	○	○	○	○
Zwischenstand							
8	Plattfuß-Drom	○	○	○	○	○	○
Endstand							



Boxenstop bitte mit einem X im Kreis registrieren.

**Altenburger und Stralsunder
Spielkarten-Fabriken AG, ASS**
Postfach 10 03 52
70747 Leinfelden-Echterdingen

