

DIE WILDEN FUSSBALL KERLE™

EINER FÜR ALLE, ALLE FÜR EINEN!

DAS RENNEN

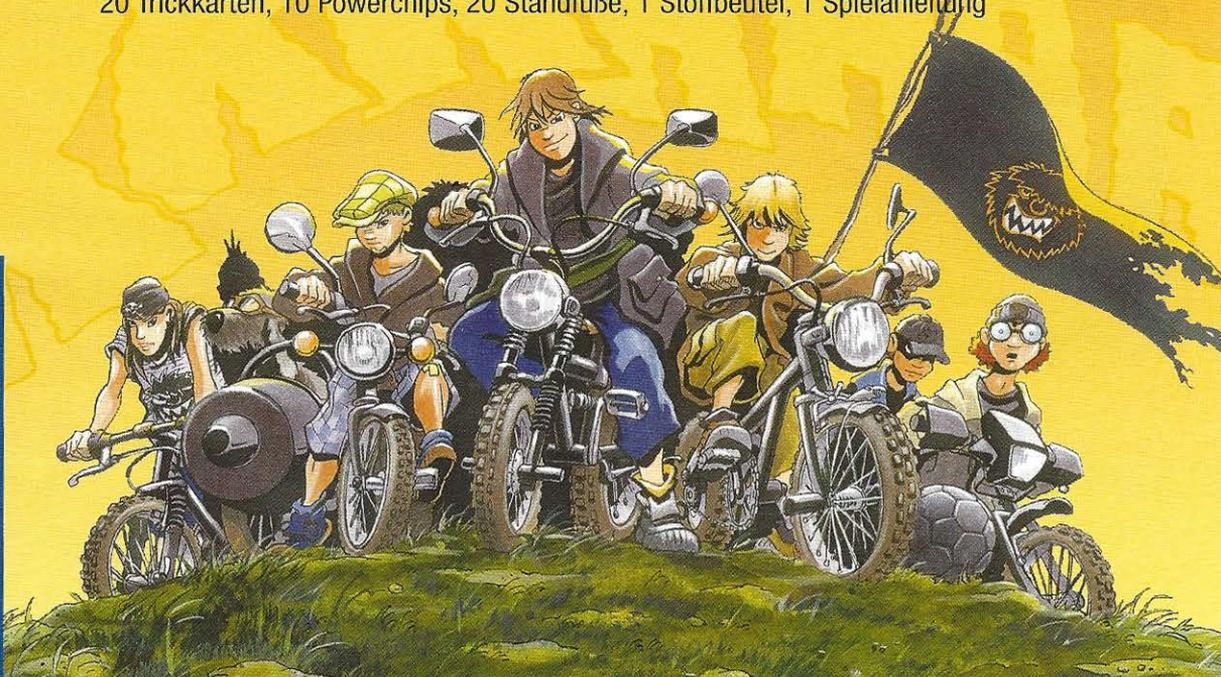
Schnelle Bikes und fiese Tricks - Jeder Zentimeter zählt!

Ein turbulentes Radrennen
für 2 bis 4 wilde Spieler ab 8 Jahren

Bei den Wilden Kerlen ist der Teufel los – die Unbesiegbaren Sieger fordern zum Fahrradduell! Runde um Runde rasen die Bikes um den Teufelstopf, den Bolzplatz der Wilden Kerle. Der Gegner lauert überall, wer gerammt wird, scheidet aus. Klingt ganz einfach, hätten beide Mannschaften nicht jede Menge Tricks auf Lager: Nur wer Geschicklichkeit, Taktik und Mut beweist, bleibt als Letzter im Rennen und erobert den Teufelstopf für seine Mannschaft!

● Spielmaterial

1 Spielplan, 20 Spielfiguren: 10 Wilde Kerle und 10 Unbesiegbare Sieger, 1 Streckenmesser, 20 Trickkarten, 10 Powerchips, 20 Standfüße, 1 Stoffbeutel, 1 Spielanleitung

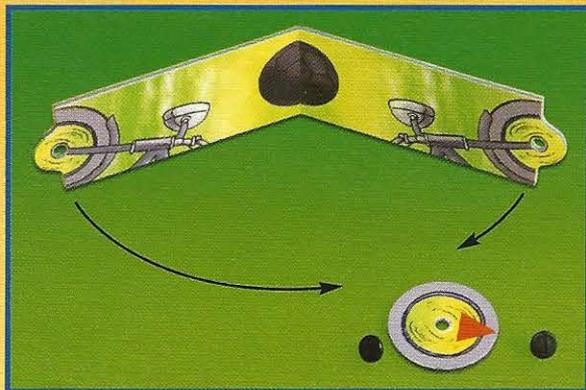


KOSMOS

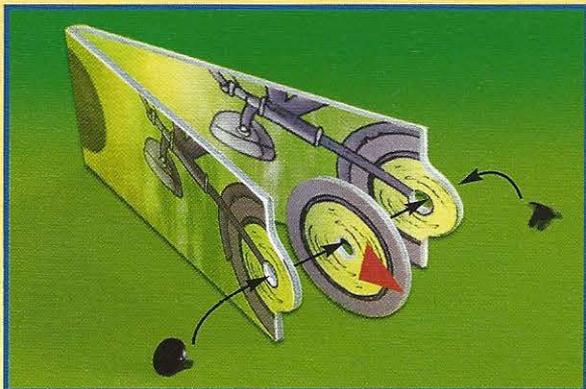
● Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr das Spielmaterial vorsichtig aus den Stanztafeln. Die 10 Spielfiguren der Wilden Kerle steckt ihr in die roten Standfüße, die 10 Unbesiegbaren Sieger in die blauen Standfüße. Dann baut ihr den Streckenmesser zusammen:

1. Streckenmesser an der Mittellinie umknicken.



2. Rad in den Zwischenraum einschieben, so dass die Löcher des Rades und des Streckenmessers übereinanderliegen. Dann das Rad beidseitig mit den Druckknöpfen befestigen. Sollte das Rad sich nicht drehen, sind die Druckknöpfe zu fest und müssen ein wenig gelockert werden.



3. Fahrtechnik: Nehmt den Streckenmesser an den beiden Kanten zwischen Daumen, Zeige- und Mittelfinger und bewegt ihn mit leichtem Druck nach vorne. Am besten ihr übt das Fahren mit dem Streckenmesser ein paar Mal vor Beginn des Spiels.



Genug geübt? Dann legt den Spielplan in die Mitte des Tisches und den Streckenmesser daneben. Alle Spielfiguren werden in den schwarzen Stoffbeutel gelegt.

Nun geht es an die Verteilung der Mannschaften: Wenn ihr zu zweit seid, spielt ihr gegeneinander. Seid ihr zu mehreren, bildet ihr zwei Teams. Jeder Spieler/jedes Team wählt eine Mannschaft und erhält die 10 Trickkarten und 5 Powerchips in der Farbe seiner Mannschaft. Legt die Trickkarten als verdeckten Stapel vor euch ab.

Auf dem Spielfeld gibt es rote und blaue Startfelder, jeweils mit den Nummern von 1 bis 10. Die beiden Spieler/Teams ziehen immer abwechselnd eine Spielfigur aus dem Beutel und stellen sie der Reihe nach auf die farblich entsprechenden Startfelder. Es wird jeweils mit dem Startfeld Nummer 1 begonnen. Die Spielfiguren werden dabei quer zur Spur aufgestellt.



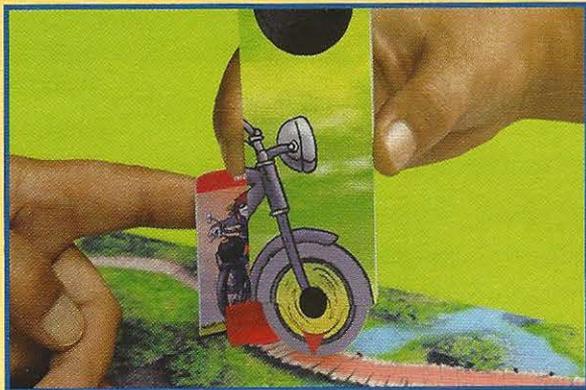
● Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt und wählt einen beliebigen Rennfahrer seiner Mannschaft aus. Diesen zieht er mit Hilfe des Streckenmessers auf der Spur in Pfeilrichtung vorwärts.

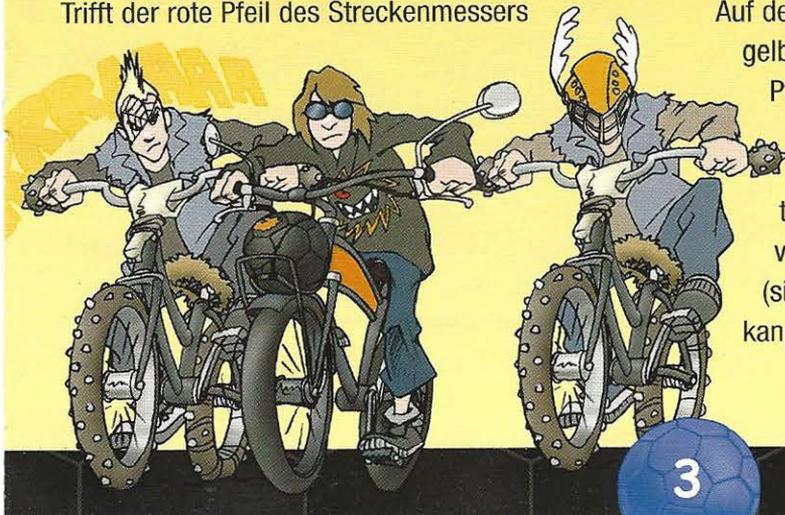
Die beiden Mannschaften spielen immer abwechselnd. Wird im Team gespielt, kommt innerhalb des Teams reihum ein anderer Spieler als Teamchef an die Reihe.

● Fahren mit dem Streckenmesser

1. Der Spieler wählt einen Rennfahrer seiner Mannschaft aus und setzt den Streckenmesser direkt vor diesem auf die Spur. Dabei muss der rote Pfeil des Streckenmessers senkrecht nach unten auf die Spur zeigen und der hintere Teil des Streckenmessers die Spielfigur berühren.



2. Nun wird mit dem Streckenmesser auf der Spur eine ganze Umdrehung vorwärtsgefahren. Trifft der rote Pfeil des Streckenmessers



wieder senkrecht auf die Spur, ist die Fahrt exakt an dieser Stelle beendet.



3. Anschließend wird die Spielfigur mit der anderen Hand auf der Spur nachgezogen, bis sie den hinteren Teil des Streckenmessers berührt.



Sobald ein Rennfahrer ausgewählt und berührt wurde, muss dieser auch bewegt werden!

● Die Rennspuren

Auf dem Spielfeld gibt es sandfarbene, rote und gelbe Spuren. Die Rennfahrer fahren immer in Pfeilrichtung, zunächst aber nur auf den sandfarbenen und roten Spuren. Die gelben Spuren führen direkt zum Teufelstopf und dürfen bis zum großen Finale, kurz vor Ende des Spiels, nicht befahren werden (siehe hierzu weiter unten). An Kreuzungen kann auf eine andere Spur gewechselt werden.

Ist die Spur frei, so wird mit dem Streckenmesser immer eine ganze Umdrehung vorwärtsgefahren. Stehen andere Rennfahrer im Weg, endet die Fahrt mit dem Streckenmesser, sobald dieser auf die in der Spur stehende Spielfigur auffährt. Dabei werden Spielfiguren der **eigenen Mannschaft überholt** und **gegnerische Spielfiguren gerammt**.

Aber Achtung:

Der Streckenmesser muss den Rennfahrer vor dem Abfahren einer ganzen Umdrehung **berühren**, nur dann kann dieser überholt oder gerammt werden.

● **Überholen eigener Spielfiguren**

Trifft der Rennfahrer während seines Zuges auf eine Spielfigur der eigenen Mannschaft, wird diese überholt.

Der Überholer rückt vor und nimmt den Platz der überholten Spielfigur ein. Diese wird direkt dahinter in den Windschatten gestellt. Anschließend ist die gegnerische Mannschaft am Zug.



Der Überholer Blau 2 rückt vor und nimmt den Platz von Blau 3 ein. Blau 3 wird direkt hinter Blau 2 gestellt.



● **Rammen gegnerischer Spielfiguren**

Trifft der Rennfahrer während seines Zuges auf eine gegnerische Spielfigur, wird diese gerammt. Das Rammen einer gegnerischen Spielfigur will gut überlegt sein, denn manchmal gerät dabei der eigene Fahrer aus der Spur.

Jeder Rennfahrer hat einen Wert und je nach der Höhe des Wertes gibt es beim Rammen drei Möglichkeiten:



Blau hat den Wert 5 und rammt Rot, der den Wert 4 hat.

1. Rammen einer Spielfigur mit niedrigerem Wert

Steht ein gegnerischer Rennfahrer mit einem niedrigeren Wert im Weg, kommt dieser aus dem Spiel. Der angreifende Rennfahrer rückt vor und nimmt dessen Platz ein.

2. Rammen einer Spielfigur mit höherem Wert

Versperrt ein gegnerischer Rennfahrer mit einem höheren Wert die Spur, kann der Gegner nur mit dem Einsatz einer geeigneten Trickkarte gerammt werden: Es kommt zum **Trickduell** (siehe unten).

3. Rammen einer Spielfigur mit gleichem Wert

Greift ein Spieler einen gegnerischen Fahrer mit gleichem Wert an, kann er sich entscheiden. Rammt er den Gegner ohne Einsatz einer Trickkarte, dann sind beide Fahrer gleich stark und kommen beide aus dem Spiel. Spielt der angreifende Spieler eine Trickkarte aus, kommt es ebenfalls zum **Trickduell**.

● Das Trickduell

Es gibt zwei Möglichkeiten, den Gegner zum Trickduell herauszufordern: beim Rammen oder in der Trickzone.

1. Rammen

Rammt ein Rennfahrer eine gegnerische Figur mit gleichem oder höherem Wert, kommt es zum Trickduell. Der Spieler stellt seinen Rennfahrer direkt hinter die gegnerische Spielfigur und verkündet laut: „Trickduell!“ Der angreifende Spieler wählt eine seiner Trickkarten aus und legt sie verdeckt vor sich ab.

Der Gegner kann nun, **muss** aber **nicht**, ebenfalls eine Trickkarte verdeckt ausspielen. Die Spieler drehen die Karten um und zählen den Wert der Trickkarte zum Wert der jeweiligen Spielfigur dazu. Hat der Gegner zu seiner Verteidigung keine Trickkarte gespielt, wird nur der Wert seines Rennfahrers gewertet. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis hat das Trickduell gewonnen und seine Spielfigur bleibt im Rennen. Der Verlierer nimmt seinen Rennfahrer aus dem Spiel. Die ausgespielten Trickkarten werden ebenfalls zur Seite gelegt.



Beispiel: Jojo hat den Wert 3 und spielt die Trickkarte 5. Sein Ergebnis ist also 8. Rotze hat den Wert 1 und spielt die Trickkarte 8. Sein Ergebnis ist 9. Rotze gewinnt das Duell. Jojo kommt aus dem Spiel.

Haben beide Spieler das gleiche Ergebnis, kommen beide Rennfahrer aus dem Spiel. Anschließend ist die gegnerische Mannschaft am Zug.

Hat ein Spieler/ein Team alle Trickkarten verbraucht, so kann er gegnerische Rennfahrer mit höherer Spielernummer nicht mehr rammen.

2. Trickzone und Trickduell

Auf dem Spielfeld gibt es 6 Trickzonen. Hier sind die roten Spuren dicht nebeneinander und der Gegner lauert auch auf der **benachbarten** Spur.

In einer Trickzone darf sich auf jeder der beiden Spuren nur **ein** Rennfahrer derselben Mannschaft befinden. Steht bereits eine Spielfigur der eigenen Mannschaft auf einer der beiden Spuren, darf kein weiterer Rennfahrer derselben Mannschaft auf dieser Spur in die Trickzone einfahren.

Der Gegner lauert nur auf einer Spur

Nähert sich ein Spieler mit einem Rennfahrer einer Trickzone und auf **einer** der beiden Spuren lauert bereits eine gegnerische Spielfigur, so muss sich der Spieler zunächst für eine der beiden Spuren entscheiden:

Fährt er mit seinem Rennfahrer auf **derselben Spur** in die Trickzone, auf der bereits ein gegnerischer Rennfahrer steht, kann er den Gegner nach oben beschriebenen Regeln rammen.

Zieht er mit seiner Spielfigur auf der **benachbarten Spur** in die Trickzone, vollendet der Spieler zunächst die Fahrt mit dem Streckenmesser.

Anschließend **muss** er den Gegner auf der Nachbarspur zum Trickduell herausfordern.



Achtung!

Hat ein Spieler keine Trickkarten mehr, kann er den Gegner nicht mehr zum Trickduell auffordern. Fährt er dennoch in eine Trickzone, kann ihn allerdings der Gegner bei seinem nächsten Zug zum Trickduell fordern.

Der Spieler wählt eine Trickkarte aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Beim Trickduell in einer Trickzone muss der Gegner nun ebenfalls eine Trickkarte ausspielen. Beide Karten werden gleichzeitig umgedreht und zum Wert der jeweiligen Spielfigur dazugezählt. Hat der Gegner keine Trickkarte mehr, wird nur der Wert seines Fahrers gewertet. Der Sieger des Trickduells bleibt in seiner Spur, der Verlierer sowie die eingesetzten Trickkarten kommen aus dem Spiel. Danach ist die andere Mannschaft am Zug.

Der Gegner lauert auf beiden Spuren

Lauert in einer Trickzone auf beiden Spuren eine gegnerische Figur, muss sich der angreifende Spieler für eine Spur entscheiden. Auf dieser Spur **muss** er genau **eine** Aktion ausführen:

- **entweder** Rammen des Gegners auf der gleichen Spur
- **oder** Trickduell mit dem Gegner auf der Nachbarspur.

Anschließend ist der Gegner am Zug. Dieser kann nun aus der Trickzone flüchten oder er bleibt in der Trickzone und fordert nun seinerseits den Gegner zum Trickduell heraus.



Beispiel:

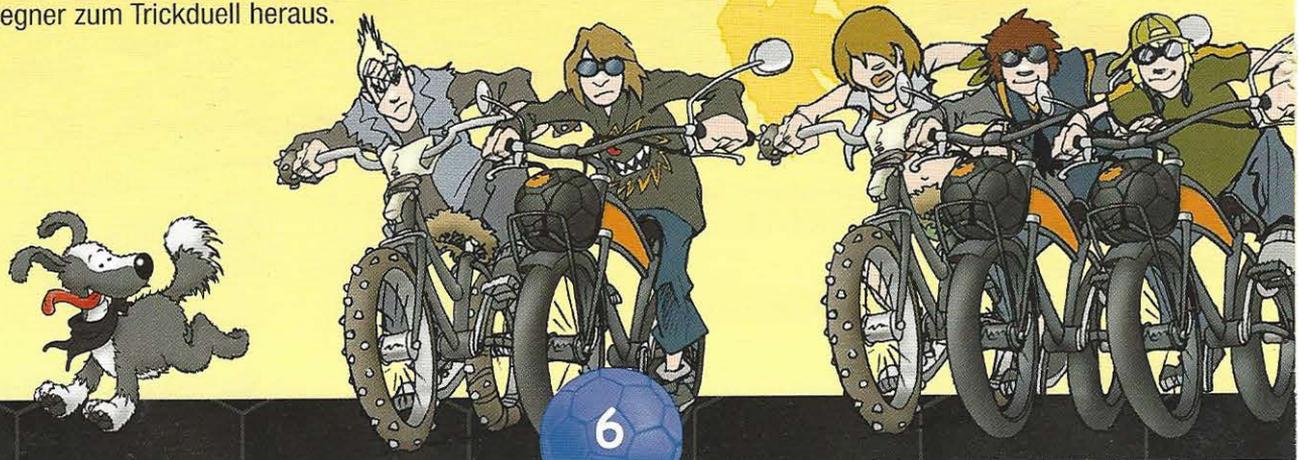
1. Blau 5 wählt die rechte Spur und rammt erfolgreich Rot 3. Dann ist Rot 1 am Zug und kann nun entweder aus der Trickzone flüchten oder Blau 5 zum Trickduell fordern.

Oder:

2. Blau 5 wählt die linke Spur, kann aber aufgrund der längeren Entfernung Rot 1 nicht rammen. Blau 5 muss nun Rot 3 zum Trickduell auffordern.

Aufgepasst!

Solange sich zwei gegnerische Rennfahrer auf benachbarten Spuren in einer Trickzone befinden, muss der Spieler, der an der Reihe ist, entweder mit seinem Rennfahrer aus der Trickzone flüchten oder den Gegner zum Trickduell fordern. Dies gilt auch, wenn eine Tricksituation übersehen wurde und erst später im Spiel bemerkt wird.



● Die Powerchips

Mit dem Einsatz eines Powerchips können die Spieler entweder mit einer beliebigen Spielfigur die doppelte Fahrtstrecke zurücklegen oder den Wert einer Trickkarte verdoppeln. **Pro Zug darf nur ein Powerchip eingesetzt werden!**

1. Doppelte Fahrtstrecke

Um zwei volle Umdrehungen mit dem Streckenmesser fahren zu können, muss ein Spieler vor der Fahrt einen Powerchip einsetzen. Trifft der rote Pfeil zum zweiten Mal senkrecht auf die Spur, ist die Fahrt beendet und der Rennfahrer wird nachgezogen. Der Powerchip kommt aus dem Spiel und die gegnerische Mannschaft ist am Zug. Auch bei doppelter Fahrtstrecke gilt: Rennfahrer der eigenen Mannschaft werden überholt und gegnerische Spielfiguren gerammt.

2. Doppelte Trickkarte

Wird eine Trickkarte gespielt, kann deren Wert durch den Einsatz eines Powerchips verdoppelt werden. Der Spieler legt mit seiner Trickkarte **gleichzeitig** einen Powerchip aus und verkündet laut: „Power-Trick!“ Dabei spielt es keine Rolle, ob der Spieler sich im Angriff befindet oder angegriffen wird. In beiden Fällen wird der Wert einer Trickkarte vom betreffenden Spieler sofort verdoppelt.

Achtung!

Der Powerchip muss mit dem Ablegen der Trickkarte gespielt werden. Ein späteres Ausspielen ist nicht erlaubt.

Nun wird abgerechnet! Der Spieler mit der höheren Summe aus dem Wert des Fahrers und doppeltem Wert der Trickkarte gewinnt das Duell. Ausgespielte Powerchips gehen aus dem Spiel.

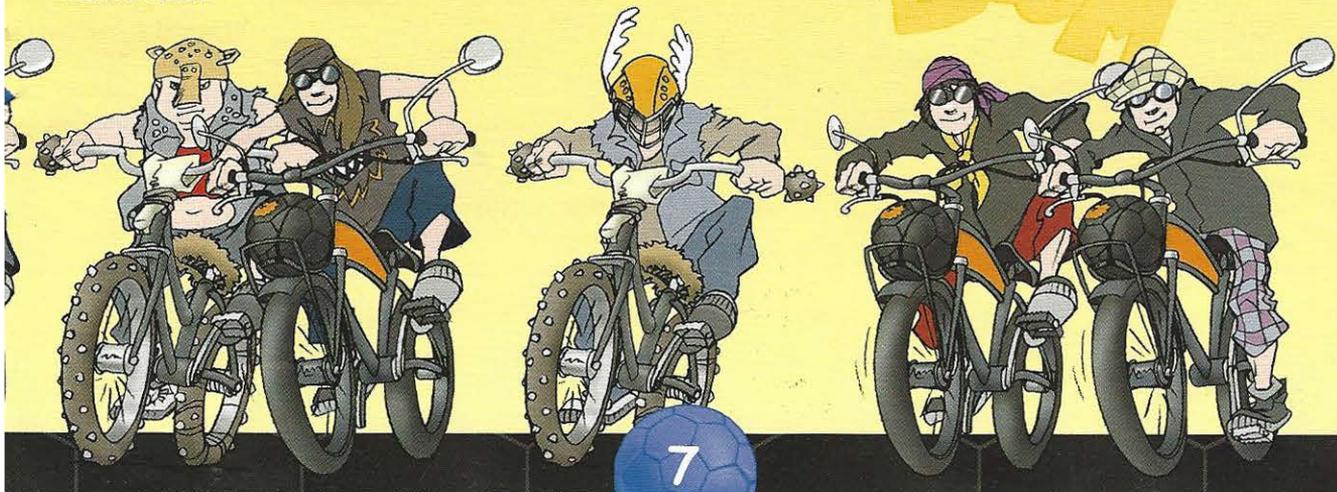
● Das Finale im Teufelstopf

Sobald **insgesamt** nur noch **6 Spielfiguren** im Rennen sind, heißt es: Auf zum wilden Finale im Teufelstopf!

Nun sind auch die gelben Spuren für das Rennen geöffnet! Die Spieler ziehen pro Runde eine Spielfigur ihrer Wahl mit dem Streckenmesser auf dem schnellsten Weg in Richtung Teufelstopf in die Mitte des Spielplans. Auch auf den gelben Spuren darf gerammt oder überholt werden!

Erreicht ein Spieler mit einem Rennfahrer seiner Mannschaft den Teufelstopf, ist die Fahrt mit dem Streckenmesser für diese Spielfigur beendet. Sie wartet dort auf das Ankommen eines gegnerischen Rennfahrers oder auf Unterstützung aus dem eigenen Team, um den Teufelstopf zu verteidigen.

Sobald eine gegnerische Spielfigur in den Teufelstopf einfährt, kommt es zwischen den beiden Rennfahrern zum Duell. Beide Spieler können pro Runde jeweils eine Trickkarte und einen Powerchip einsetzen, wenn sie noch welche übrig haben. Der Angreifer muss beginnen.



Der Rennfahrer mit der höheren Gesamtwertung gewinnt den knallharten Zweikampf und bleibt im Teufelstopf. Dort wartet er auf die Ankunft des nächsten gegnerischen Rennfahrers. Und wieder kommt es zum Duell. Der Verlierer muss das Feld räumen.

Manchmal ist der Gegner zu langsam, so dass eine zweite Spielfigur derselben Mannschaft den Teufelstopf als nächste erreicht. In diesem Fall warten die beiden Fahrer gemeinsam auf die Ankunft des Gegners.

Beim Duell werden die beiden Werte der Spieler und gegebenenfalls der Wert einer Trickkarte und eines Powerchips zusammengezählt und mit dem Gegner verglichen.

● Ende des Spiels

Sobald ein Spieler mit dem letzten Rennfahrer seiner Mannschaft den Teufelstopf erreicht hat, darf der Gegner in jeder Runde mit einem Rennfahrer ohne Unterbrechung in den Teufelstopf fahren. Dort kommt es zum Duell.

Das Spiel endet, sobald von einer Mannschaft keine Spielfiguren mehr im Rennen sind. Der Spieler, dessen Spielfigur noch auf dem Spielplan steht, hat den Teufelstopf für seine Mannschaft erobert und damit das Spiel gewonnen. Sind die letzten Rennfahrer beider Mannschaften gleich stark, gibt es ein Unentschieden. Aber ihr wisst ja, jedes Unentschieden fordert ein Rückspiel!

„Die Wilden Kerle“ © dreamotion media GmbH

Spielidee: Kai Haferkamp, Gerti Köpf

Illustrationen: Jan Birck

Gestaltung: Bluguy Grafik-Design

Redaktion: Gerti Köpf

© 2006 Kosmos Verlag

Postfach 106011 • D-70049 Stuttgart

Tel.: +49(0)711-2191-0 • Fax: +49(0)711-2191-422

www.kosmos.de • info@kosmos.de

Art.-Nr. 696030

