

HURRY, AUF!



*Ein Wettrennen auf Radkappen
für 3 bis 6 Fahrer ab 9 Jahren, von Antoine Bauza.*

Hinweis

Wir empfehlen, vor der ersten Partie die Spielregeln vollständig durchzulesen, um sich einen guten Überblick zu verschaffen.

Dann baut das Spiel so auf wie im Paragraph „Inhalt und Spielaufbau“ beschrieben.
Lest die Regeln nochmals, indem ihr mit dem Spiel beginnt.

INHALT UND SPIELAUFBAU

Das Startfeld wird auf dem Tisch platziert, so dass es den gleichen Abstand zu allen Mitspielenden einhält.

Die aus 36 Feldern bestehende Rennstrecke wird, ausgehend vom Startfeld und bis zur Ziellinie, nach Belieben der Teilnehmer zusammengesetzt. Die Strecke kann also bei jedem Rennen unterschiedlich sein.



- a 1 Würfelbecher und sechs Farbwürfel, die als TANK bezeichnet werden**
Sie werden vor dem Spieler, der anfängt (der jüngste Mitspieler), platziert.



- b 18 Trumpf-Chips**
Jeder Fahrer nimmt 3 Trumpf-Chips (einen von jeder Sorte), die er vorsich auslegt.



- c 6 PÖPPEL in sechs Farben**
Die sechs PÖPPEL werden auf die Sonnenschirme auf dem Startbrett gestellt.



- d 6 Bonus-Chips**
Sie werden mit dem Stern nach oben beliebig auf die Sternfelder auf der Rennstrecke verteilt.



- 1 TURBO-Würfel aus Holz**
6 Chips „Zweite Chance“
1 Chip „Rote Laterne“
Sie werden neben das Startfeld gelegt.



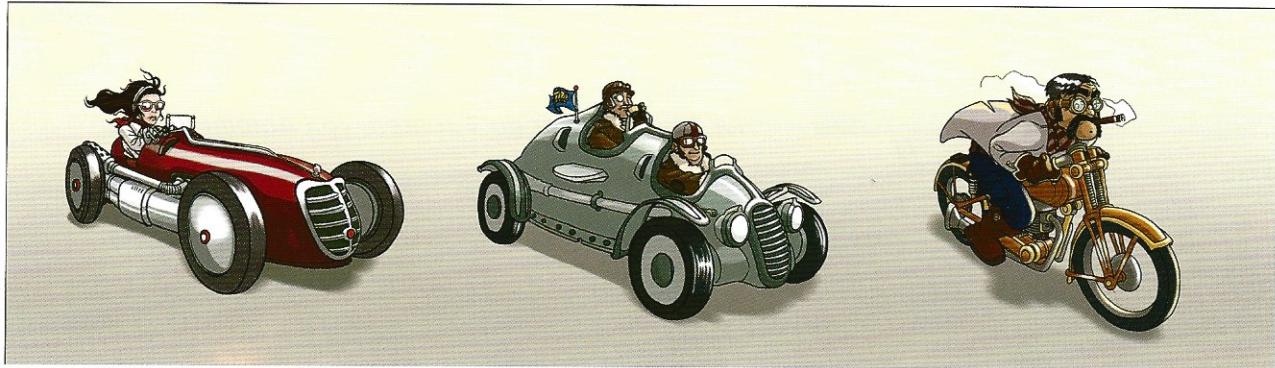
6 Boliden

Jeder Fahrer stellt seinen Boliden auf die Startlinie.



NB: Achtung : Bei weniger als 6 Mitspielern werden je 1 Pöppel und 1 Tank der gleichen Farbe pro fehlendem Spieler aus dem Spiel genommen.





Claudia

Stolz und unabhängig, will die attraktive Römerin den Beweis antreten, dass Frauen den Pistenmachos an Wagemut und Schnelligkeit in nichts nachstehen. Ihr Charme wird nur von ihrer Entschlossenheit übertroffen, als erste Frau eine internationale Trophäe zu gewinnen.

Sir Stephen

Was wäre ein Rennen ohne die Gelassenheit und den typisch britischen Humor eines Sir Stephen. Dieser englische Aristokrat überlässt das Fahren seinem ihm nie von der Seite weichenden Butler, freilich ohne es zu unterlassen, ihm während des Rennens Tee schlürfend zahlreiche Ratschläge zu erteilen.

El Gato

Auf direktem Wege aus Kuba angereist, trägt dieser mysteriöse Abenteurer seine monströsen Zigarren spazieren. Niemand kennt seine wahre Identität. Man nennt ihn „die Katze“ aufgrund seiner erstaunlichen Fähigkeit, immer wieder auf den Rädern zu landen, wenn er wieder einmal mit seinem Motorrad von der Piste abgekommen ist.



Tony & Anne-Marie

Geniale Bastler und Mechaniker, die eher wenig mit den oberen Zehntausend anfangen können, verdankt das bescheidene Paar aus Frankreich seine Teilnahme dem bewundernswerten Engagement ihrer Familie und Bekannten: Eltern, Onkel, Tanten, Cousins, Freunde und Nachbarn haben zusammengelegt, damit die Beiden mitmachen können. Der Wunsch, ihre Helfer nicht zu enttäuschen, gleicht ihre Unerfahrenheit mit dieser Art Wettbewerb aus. Und ihr in der Garage zusammengebautes Gefährt ist wirklich sehr, sagen wir, „individuell“.

Oliver & Dorothea

Als würdige Vertreter der Schweiz beschenkt dieses Pärchen die großen und kleinen Fans am Rand der Piste mit zugeworfenen Schokoladentafeln. Ihre gute Laune und ihr geruhsamer Schweizer Akzent haben die ganze Côte d'Azur bezaubert. Denn obgleich sie selten gewinnen, kommen die Zwei doch immer ... auf die Minute pünktlich an! Ja, ja, Schweizer Präzision eben...

Fritz & Birgitt

Dieses Team von der anderen Rheinseite überlässt nichts dem Zufall. Minutiöse Vorbereitung im Hinblick sowohl auf die Mechanik als auch auf die körperliche Verfassung, beste Streckenkenntnis – jedes kleinste Detail zählt. Und die Ergebnisse lassen nicht auf sich warten, denn sie haben die beiden letzten Rennen gewonnen. Ihr kleiner Spleen: Bei ihren Siegesfeiern ziehen sie bayerisches Bier dem üblichen Champagner vor.

1925 - Cannes – Hotel des Automobil-Clubs

In traumhafter Umgebung zwischen Meer und Bergen, steht der Startschuss zur prestigeträchtigen Rallye „Cannes Monaco“ unmittelbar bevor.

Die Straßen im Hinterland der Côte d'Azur sind eng, kurvenreich und voller Tücken. Der Veranstalter der Rallye, auf einen einwandfreien Verlauf des Rennens bedacht, geht die Strecke nochmals ab, um Sicherheitsvorkehrungen zu treffen. Tempolimits werden an gewissen Stellen eingeführt, damit die Teilnehmer nicht von der Strecke abkommen!

Am Steuer eures Rennwagens ist euer Ziel klar: die Ziellinie vor den Anderen zu überqueren!

Hierfür müsst ihr gute Reflexe und Geschick beweisen, euer Tempo den engen Kurven optimal anpassen und eure Trumpf-Chips überlegt einsetzen.

Nehmt jede sich bietende Chance wahr, bleibt wachsam und konzentriert, das Rennen ist sehr, sehr schnell...

SPIELVERLAUF

Jede Runde läuft in **2 Phasen** ab:

1. Eine Phase, in der jeder Fahrer gleichzeitig sich einen PÖPPEL schnappt, der dem TANK entspricht, den er benötigt.

Diese Aktion bestimmt, wie viele Felder weit ein Fahrer höchstens fahren kann. Der Wert des TANKS gibt die maximale Anzahl an Feldern an, die gezogen werden darf.

Beispiel: ein TANK mit dem Wert 5 erlaubt es, **höchstens** 5 Felder weit zu fahren.

2. Eine Phase, in der die Spieler der Reihe nach den TURBO-Würfel werfen, um die Geschwindigkeit ihres Rennwagens zu bestimmen, dann ziehen, eventuell die Trumpf-Chips einsetzen usw.

1. Wahl des TANKS

Um die Rennwagen überhaupt bewegen zu können, müssen die Fahrer sich zunächst einen PÖPPEL schnappen, der dem gewünschten TANK entspricht.

Wie wählt man seinen TANK?

Unter Berücksichtigung der Geschwindigkeitsbegrenzungen und eurer Risikobereitschaft:

- Ist die Straße vor euch gerade und ohne Tempolimit, sollte man sich tunlichst einen starken Tank sichern, etwa einen Fünfer oder Sechser.
- Ist die Straße im Gegenteil kurvenreich und die Geschwindigkeit begrenzt, ist es ratsam, sich einen kleinen Tank zu ergattern, etwa einen Zweier oder Dreier.

Wie kommt man an den TANK seiner Träume? **Seid eben einfach schneller...**

Wie funktioniert das?

Der jüngste Teilnehmer beginnt, nimmt den Würfelbecher, gibt die TANK-Würfel hinein, schüttelt alles kräftig und lässt die Würfel im Becher auf den Tisch fallen, ohne dass jemand die Würfel zu sehen bekommt. Alle Fahrer halten nun eine Hand auf den Rücken und legen die andere flach auf den Tisch. Sind alle soweit, lüftet der Anfangsspieler den Würfelbecher.

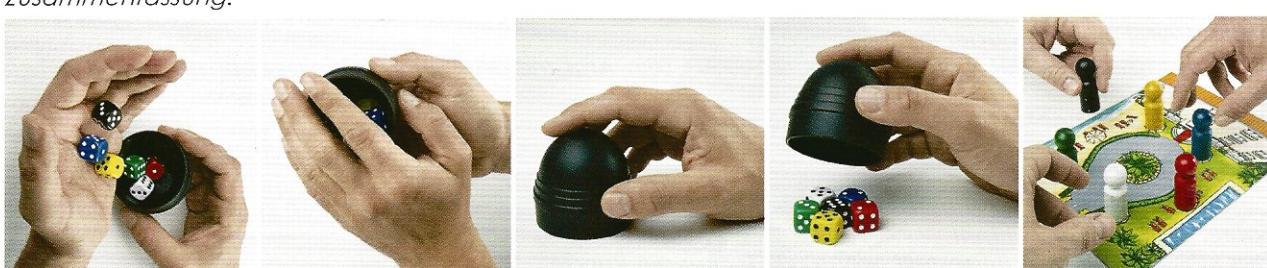
In diesem Moment gilt es für alle Fahrer, gleichzeitig und so schnell wie möglich:

- den TANK, der ihrer Strategie am ehesten entspricht, auszumachen,
- den entsprechenden PÖPPEL (gleiche Farbe wie der TANK) zu schnappen und vor sich hinzustellen.

3 ptsWer nicht schnell genug war, den gewünschten PÖPPEL zu ergreifen, muss sich eben mit einem von denen begnügen, die übrig sind...

Hat jeder Spieler einen PÖPPEL an sich genommen, wird jeder TANK seinem PÖPPEL zugeordnet, ohne das Ergebnis zu verändern. So wird also jeder Fahrer einen TANK und einen PÖPPEL gleicher Farbe vor sich stehen haben.

Zusammenfassung:



2. Vorrücken der Rennwagen

Der Spieler, der gewürfelt hat, zieht als erstes seinen Rennwagen vor, dann sein Nachbar zur Linken usw.

Diese Spielphase besteht aus 2 Teilen:

> (An)werfen des TURBOS (der neutrale Holzwürfel) und Neuberechnung der Geschwindigkeit.

> Ziehen des Fahrzeugs unter Beachtung der Tempolimits.

Berechnung der Geschwindigkeit des Rennwagens

Der Fahrer würfelt mit dem TURBO-Würfel. Die Augenzahl wird zum Wert des TANKS hinzugezählt. Das Ergebnis mit 10 multipliziert ergibt die Geschwindigkeit des Fahrzeugs.

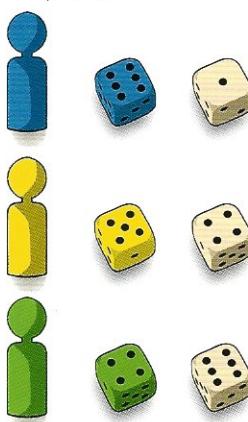


Beispiel: Lea hat den roten TANK mit dem Wert 5 ergattert. Sie wirft den TURBO -Würfel und erzielt eine 4. Ihre Geschwindigkeit beträgt also $(5+4) \times 10 = 90 \text{ km/h}$.

Vorrücken des Rennwagens

Die Zugweite wird vom Wert des TANKS bestimmt, es sei denn, das Fahrzeug ist zu schnell..

Beispiele:



a Sir Stephen Tempo = 70 km/h

Sein TANK gestattet es, 6 Felder weit zu fahren. Ohne Tempolimits einhalten zu müssen, kann er 6 Felder weit ziehen bis auf Feld 3. Er nimmt sich den Bonus-Chip dieses Feldes und legt ihn offen (also mit dem Stern nach unten) vor sich aus.

b El Gato Tempo = 90 km/h

Mit seinem TANK könnte er 5 Felder weit fahren, jedoch ist auf dem dritten Feld (2) das Tempo auf 70 km/h begrenzt!! Er darf das Tempolimit nicht überschreiten und muss also auf dem zweiten Feld (1) stehen bleiben:

c Claudia Tempo = 100 km/h

Ihr TANK erlaubt es ihr, 4 Felder weit zu fahren, jedoch ist das Tempo auf dem folgenden Feld auf 90 km/h begrenzt!! Claudia darf das Tempolimit nicht überschreiten und muss also stehen bleiben.

Sie zieht dafür einen Chip „Zweite Chance“.

Spezialfälle

Muss ein Fahrzeug stehen bleiben, erhält sein Fahrer einen Chip „Zweite Chance“ (siehe unter Einsatz der Spezial-Chips).

Kommt ein Fahrzeug auf einem Feld mit einem Bonus-Chip zu stehen, nimmt der Fahrer diesen Chip an sich und legt ihn offen (mit dem Stern nach unten) vor sich ab (siehe unter „Einsatz der Spezial-Chips“).



rote Laterne (Bonus)

Am Ende einer Runde, wenn alle Fahrzeuge gezogen wurden, wird der Chip „Rote Laterne“ auf das Feld des Fahrers gestellt, der alleine an letzter Stelle liegt.

In der nächsten Runde darf dieses Fahrzeug, bevor der TURBO (an)geworfen wird, 1 Feld vorziehen, ohne Berücksichtigung eines eventuellen Tempolimits.

ENDE EINER RUNDE

Am Ende jeder Runde werden die PÖPPEL zufällig auf die Sonnenschirme des Startfelds verteilt, und die TANK-Würfel landen wieder im Würfelbecher.

Der Anfangsspieler der vorigen Runde übergibt sein Amt mitsamt dem Würfelbecher an seinen linken Nachbarn.

Jetzt kann eine neue Runde beginnen!

ENDE DES RENNENS

Der erste Fahrer, der die Ziellinie überquert, hat gewonnen. Ihm werden alle Ehren zuteil und die anderen Fahrer applaudieren ihm!!!

Das Klassement wird aufgestellt, wenn alle Fahrer die Runde beendet haben.

EINSATZ DER SPEZIAL-CHIPS

Egal um welchen Spezial-Chip es geht (Trumpf, Zweite Chance, Bonus), jeder Fahrer darf nur einen einzigen pro Runde einsetzen.

Trumpf-Chips

Zu Beginn des Rennens erhält jeder Fahrer 3 Trumpf-Chips zur einmaligen Verwendung.
Jeder Chip wird nach Gebrauch aus dem Spiel genommen.



As der Straße

Mit diesem Trumpf-Chip benötigt man keinen TURBO. Der Fahrer zieht seinen Boliden entsprechend dem Wert des TANKS, ohne Tempolimits beachten zu müssen! Dieser Chip kann nicht eingesetzt werden, wenn der Fahrer zuvor schon den TURBO-Würfel geworfen hat.



Nitro

Mit Nitroglyzerin sollte man vorsichtig umgehen! Während eines vollständigen Zuges, das heißt ohne dass das Fahrzeug wegen eines Tempolimits hat stehen bleiben müssen, darf der Fahrer sozusagen gratis 1 Feld weiterfahren (ohne sich an ein eventuelles Tempolimit auf diesem Feld halten zu müssen).



Hupe

Dieser Chip kann ausgespielt werden, kurz bevor der Würfelbecher gelüftet wird, muss aber laut angesagt werden. So kann man etwa laut „Tüüt-Tüüt“ rufen oder ein anderes von den Mitspielern anerkanntes Hupsignal von sich geben.

Die Hupe gestattet es, seinen TANK vor den andern Fahrern auszuwählen. Wer die Hupe einsetzt, lüftet leicht den Würfelbecher, so dass er (und nur er!) sich die Werte der TANK-Würfel ansehen kann, ohne sie zu berühren, und nimmt seinen Lieblings-TANK an sich, den er vor sich abstellt. Das Spiel geht dann normal weiter.

Sollten mehrere Fahrer gleichzeitig den Hupe-Chip ausspielen, gilt die Reihenfolge, in der sie „gehupt“ haben.

Chip Zweite Chance



Dieser Chip gestattet, den TURBO-Würfel ein zweites Mal zu werfen, sollte das erste Ergebnis dem Fahrer nicht gefallen. Er muss dann aber das Ergebnis des zweiten Wurfs akzeptieren. Der Chip wird dann aus dem Spiel genommen. Kein Fahrer kann mehr als einen Chip „Zweite Chance“ auf einmal besitzen.

Bonus-Chips

Kommt ein Fahrzeug am Ende des Zuges auf einem Feld an, auf dem ein Bonus-Chip liegt, nimmt der Fahrer diesen Chip an sich und legt ihn offen, d.h. mit dem Stern nach unten, vor sich ab. Er kann ihn später einsetzen (Ausnahme: Panne „Leerer Tank“).



Abkürzung

Mit diesem Chip darf man für 1 Bewegungspunkt abkürzen und ein in gerader Linie befindliches Feld direkt anfahren, ohne die dazwischenliegenden Kurven mit ihren Tempolimits ausfahren zu müssen. Nach Gebrauch wird dieser Chip aus dem Spiel genommen.

Beispiel: Fritz & Birgitt

Berechnete Geschwindigkeit = 90 km/h

Aufgrund des zu hohen Tempos könnte dieser Rennwagen eigentlich nur 1 Feld (1) weit fahren. Doch durch Ausspielen des Abkürzungs-Chips kann er die drei Kurvenfelder mit ihrem Tempolimit von 70km/h und 80km/h (2) vermeiden und weiterfahren.





Windschatten

Dieser Bonus-Chip muss gespielt werden, bevor der TURBO-Würfel geworfen wird. Er ermöglicht, seinen Rennwagen bis auf das Feld direkt hinter dem Vorausfahrenden vorzuziehen (im Windschatten eben), ohne auf das Tempolimit achten zu müssen. Anschließend führt der Fahrer seinen normalen Zug aus. Der Chip hat keine Auswirkung auf den Vorausfahrenden. Nach Gebrauch wird der Chip aus dem Spiel genommen.



Reparatur

Mit diesem Chip bekommt ein Fahrer einen bereits zuvor ausgespielten Trumpf-Chip wieder zurück und kann ihn ein zweites Mal einsetzen. Nach Gebrauch wird der Chip aus dem Spiel genommen.



Öl

Dieser Chip begrenzt auf 50 km/h die Geschwindigkeit auf dem Feld, auf das er gelegt wird. Am Ende seines Zuges kann ein Fahrer diesen Chip auf eines der Felder legen, die er gerade überquert hat, einschließlich dasjenige, auf dem er seinen Zug beendet hat.



Tausch

Dieser Chip erlaubt es, seinen PÖPPEL mitsamt TANK mit einem Mitspieler eigener Wahl zu tauschen. Sehr praktisch für den, der zu langsam war, um den in einer bestimmten Situation optimalen TANK zu ergattern... Nach Gebrauch wird der Chip aus dem Spiel genommen.



Leerer Tank

Achtung!! Unter den Bonus-Chips versteckt sich auch der furchtbare Chip „Leerer Tank“! Wer diesen Chip aufnimmt, MUSS ihn in der nächsten Runde ausspielen. Egal welchen TANK der Fahrer bekommt, er zählt dann nur 1... Danach wird der Chip aus dem Spiel genommen.

Turnierregeln

Die Rennen verlaufen schnell. Es ist deshalb interessant, mehrere Rennen nacheinander zu fahren und eine Meisterschaft auszutragen.

Für jedes Rennen wird ein neuer Kurs abgesteckt.

Die Mitspieler vereinbaren, wie viele Rennen gefahren werden. Wer am Schluss die meisten Punkte hat, ist Meister.

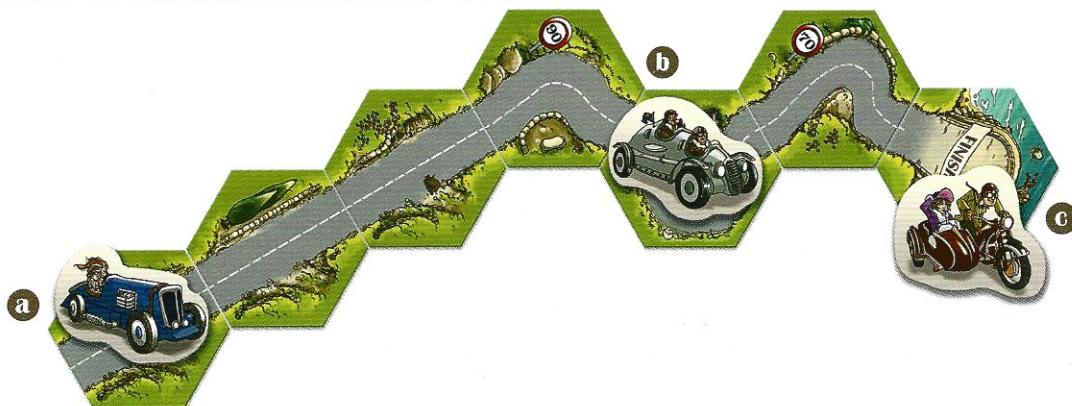
Berechnung der Punkte:

- Der Letzte oder die Letzten erhalten 0 Punkte,
- Die anderen Fahrer erhalten so viele Punkte wie ihr Felderabstand zum Letzten (Rote Laterne) beträgt,
- Der oder die Fahrer, die die Ziellinie überquert haben, erhalten 3 Extra-Punkte.

a Tony & Anne-Marie erhalten 0 Punkte.

b Sir Stephen erhält 34 Punkte.

c Oliver & Dorothea erhalten $6+3 = 9$ Punkte.



HURRY' UP!



Hurrican
Castelver 4
1255 Veyrier / CH
www.hurricangames.com

Auteur: Antoine Bauza

	04		25
	11		32
	18		39
			46