


KRATZ DIE KURVE



Gewinnen Sie mit ESP

KRATZ DIE KURVE



Gewinnen Sie mit ESP

SPIELANLEITUNG

Autoren: Anton Beer und
Peter Glatz

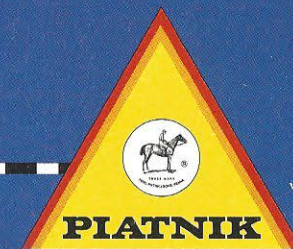
Bei Fragen und Anregungen
Wenden Sie sich bitte an die
Wiener Spielkartenfabrik Ferd.
Piatnik & Söhne, Wien.
Postfach 79

© Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne, Wien

Illustration
Mario Kessler

Wir danken allen freiwilligen
Mitspielern für ihre freundliche
Unterstützung.

In Lizenz von der
Robert Bosch GmbH, Stuttgart



Kratz die Kurve – Gewinnen Sie mit ESP

Jetzt können Sie die Vorteile von moderner Autotechnik hautnah erleben. **Kratz die Kurve** erklärt auf spielerische Art und Weise die Funktionen von **Antiblockiersystem ABS, Antriebsschlupfregelung ASR, Elektronischem Stabilitäts-Programm ESP** – und anderen Produkten.

Reisen Sie mit Ihrem Auto durch die unterschiedlichen Regionen des Spielplans, erfahren Sie, wie Ihnen ESP oder andere Produkte aus der Patsche helfen und wie Sie ohne moderne Autotechnik im Graben landen können.

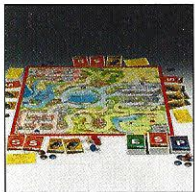
Ziel des Spiels

Gewonnen hat, wer durch geschicktes Taktieren und die richtige Kombination von Dynamik, Sicherheit und Glück als Erster ans Ziel kommt. Erwürfeln Sie sich Taler und erwerben Sie Autotechnik, um ungeschoren durch brenzlige Situationen zu kommen. Wehren Sie durch Autotechnik die Attacken Ihrer Mitspieler sowie die Unbilden des Wetters und des Verkehrs ab, und setzen Sie Ihre Karten gegen Ihre Mitspieler ein.

Wenn Ihnen dann noch das Glück beim Würfeln hold ist, steht einer spannenden Fahrt nichts mehr im Wege.

Das Spiel ist für 3-6 Spieler und für ein Spielalter ab 10 Jahren konzipiert.

Viel Spaß und viel Glück!



Differiert die Augenzahl

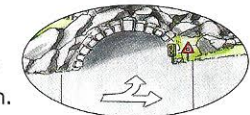
- 0 = Beide würfeln noch einmal
- 1 = Der schwächere Spieler setzt in der nächsten Runde aus
- 2 = Der schwächere Spieler geht sofort 10 Felder zurück.
- 3 = Der stärkere Spieler erhält, wenn vorhanden, 1 Produkt seiner Wahl vom schwächeren Spieler
- 4 = Der schwächere Spieler geht sofort 18 Felder zurück
- 5 = Der stärkere Spieler erhält, wenn vorhanden, 2 Produkte seiner Wahl vom schwächeren Spieler

14. Fähre/Tunneldurchfahrt

Besitzt ein Spieler die Karte Fähre/Tunneldurchfahrt, so kann er
a) im Seebereich die Fähre zur Abkürzung benutzen. Der Fährhafen muss nicht genau getroffen, sondern nur erreicht werden. Die Fähre zählt 1 Feld, die verbleibende Augenzahl wird am gegenüberliegenden Seeufer weitergefahren.



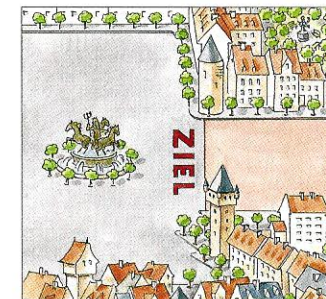
b) im Gebirge den Tunnel zur Abkürzung benutzen. Der Tunnelleingang muss nicht genau getroffen, sondern nur erreicht werden. Der Tunnel zählt 1 Feld, die verbleibende Augenzahl wird am Tunnelausgang weitergefahren.



15. Ende des Spiels

Erreicht ein Spieler das Ziel, so ist er Sieger und das Spiel ist zu Ende. Das Ziel muss nicht genau getroffen werden. Überzählige Augenzahl entfällt.

Die weiteren Platzierungen ermitteln sich aus der kürzesten Entfernung vom Ziel. Bei Gleichstand zählt das Guthaben der Spieler (Taler + Wert der Produkte in Taler).



KRATZ DIE KURVE



11. Das Spielcasinofeld

Springt ein Spieler auf das Spielcasinofeld, weil er eine entsprechende Karte gezogen hat oder zieht er dorthin, weil er sich diesen Ort frei gewählt hat, so hat er die Möglichkeit, Taler zu gewinnen oder zu verlieren. Zunächst bestimmt der Spieler seinen Einsatz; maximal 5 Taler. Dann wirft er 1 x den blauen Talerwürfel.

Ist die Augenzahl

- 1 oder 2 Einsatz geht verloren** (0 Taler)
- 3 oder 4 Einsatz x 2** (Spieler erhält insg. max. 10 Taler)
- 5 oder 6 Einsatz x 3** (Spieler erhält insg. max. 15 Taler)

Um ein zweites Mal zu spielen, muss er das Feld Spielcasino verlassen und wieder aufsuchen.



12. Das Gebirgszauberfeld

Gelangt ein Spieler auf das Gebirgszauberfeld, weil er eine entsprechende Karte gezogen oder sich diesen Ort frei gewählt hat, so kann er sich an einen anderen Ort auf dem Spielplan teleportieren.

Zu welchem Ort gesprungen wird, bestimmt der einmalige Wurf eines roten Dynamikwürfels. Ist das Feld, auf das gesprungen werden soll, bereits durch einen Mitspieler besetzt, so setzt der teleportierte Spieler sein Fahrzeug hinter das besetzte Feld.

- Augenzahl 1 auf das **Auenfeld** springen
- Augenzahl 2 auf das **Spielcasinofeld** springen
- Augenzahl 3 **mit einem roten Dynamikwürfel erneut würfeln**
- Augenzahl 4 auf das **Seefeld** springen
- Augenzahl 5 auf das **Wüstenfeld** springen
- Augenzahl 6 auf das **Meerfeld** springen



13. Das Wüstenfuchsfeld

Gelangt ein Spieler auf das Wüstenfuchsfeld, weil er eine entsprechende Karte gezogen oder sich diesen Ort frei gewählt hat, so kann er einen Mitspieler zum Kräftemessen herausfordern. Zunächst bestimmt er den Mitspieler, mit dem er sich messen will. Beide Spieler werfen nacheinander mit dem blauen Talerwürfel.

Die Spielausstattung und Grundregeln

Spielplan:

- Ein Straßennetz führt durch verschiedene Regionen. Ihre Route ist frei wählbar

Fahrzeuge:

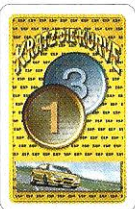
- 6 farbige Holzautos
- Vorrücken laut Augenzahl der beiden roten Dynamikwürfel
- Es dürfen nicht 2 Fahrzeuge auf einem Feld zum Stehen kommen

Taler:

- Währung des Spiels (30 x 1 Taler, 30 x 3 Taler)
- Bekommt man durch Werfen des blauen Talerwürfels gemäß Augenzahl von der Bank
- Erforderlich zum Kauf von Produkten und Bezahlen von Strafen

Produkte:

- 6 x ABS (Preis : 7 Taler)
- 6 x ASR (Preis: 10 Taler)
- 6 x ESP (Preis: 18 Taler)
- (Ein Spieler darf nur eines dieser 3 Produkte besitzen.)
- 4 x Navigationssystem (Preis: 7 Taler)
- 4 x Dynamisches Navigationssystem (Preis: 8 Taler)
- (Ein Spieler darf nur eines dieser 2 Produkte besitzen.)
- 4 x Verbrauchsgünstiger Motor (Preis: 6 Taler)
- 4 x Alarmanlage (Preis: 5 Taler)
- 4 x Klimaanlage (Preis: 4 Taler)
- 6 x Bosch Service (Preis: 4 Taler)
- (Ein Spieler darf diese 4 Produkte gleichzeitig besitzen, also maximal 4 verschiedene. Die Bosch Service Karte verfällt nach dem Einsatz und geht zurück an die Bank.)



KRATZ DIE KURVE



Würfel:

- ESP Würfel bestimmt, welche Karte gezogen wird
- Blauer Talerwürfel bestimmt durch gewürfelte Augenzahl die Anzahl der Taler, die der Spieler in diesem Zug bekommt
- 2 rote Dynamikwürfel legen durch ihre Augenzahl die Länge der Strecke fest, die vorgerückt werden darf



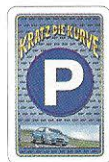
E-Karte:

- Wird gezogen, wenn ESP Würfel „E“ anzeigt
- Spieler zieht Karte selbst und liest vor
- Aktion auf Karte wird sofort ausgeführt (52 E-Karten)



S-Karte:

- Wird gezogen, wenn ESP Würfel „S“ anzeigt
- Spieler zieht Karte selbst, liest still und legt sie verdeckt vor sich ab
- Muss nicht sofort gespielt werden
- Darf nur eingesetzt werden, wenn man an der Reihe ist
- Wird eingesetzt, um Mitspieler zu bremsen, umzulenken, aussetzen zu lassen oder Ihnen Produkte oder Taler wegzunehmen
- Darf in erster Spielrunde nicht eingesetzt werden (70 S-Karten)



P-Karte:

- Wird gezogen, wenn ESP Würfel „P“ anzeigt
- Linker Nachbar des Spielers zieht Karte und liest vor
- Aktion auf Karte wird sofort ausgeführt (28 P-Karten)

Kurzspielanleitung:

- Jeder Mitspieler hat eine Kurzspielanleitung vor sich liegen

Durchführung eines Spielzugs

1. ESP-Würfel werfen und abgelesen (12-fach werfen)
2. Aus dem ESP-Würfel ergibt sich die Karte.
3. Ein Spieler liest die Karte vor und alle Mitspieler hören zu.
4. Die Aktion der Karte wird sofort ausgeführt.
5. Danach wird der ESP-Würfel wieder gewürfelt und es geht weiter.

Wichtig zu wissen:

- Ein Spieler darf nicht länger als 3 Minuten Zeit haben, um seine Karte zu lesen und die Aktion auszuführen.
- Ein Spieler darf nicht länger als 3 Minuten Zeit haben, um seine Karte zu lesen und die Aktion auszuführen.
- Ein Spieler darf nicht länger als 3 Minuten Zeit haben, um seine Karte zu lesen und die Aktion auszuführen.

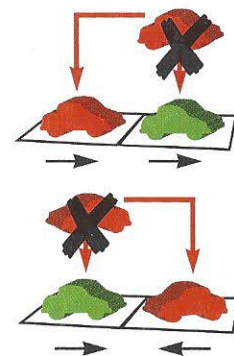
8. Überholen, Richtungsänderung und Zurückfahren

Es darf **überholt** werden. Kommen zwei Fahrzeuge in gleicher Fahrtrichtung auf demselben Feld zum Stehen, so reiht sich der Spieler, der als letzter auf das besetzte Feld gelangt, hinter dem Fahrzeug ein, das zuerst dort war.

Sie dürfen zu Beginn eines jeden Spielzuges Ihre Fahrtrichtung frei wählen. Kommen zwei Fahrzeuge in entgegengesetzter Fahrtrichtung auf demselben Feld zum Stehen, so reiht sich der Spieler, der als letzter auf das besetzte Feld gelangt, vor dem Fahrzeug ein, das zuerst dort war.

Achtung: Muss ein Spieler **zurückfahren**, so hat er sich stets in Richtung Start zu begeben.

Ausnahme: Bei einer zu erfüllenden Aufgabe muss er sich entgegen seinem Bestimmungsort bewegen. (Skizze)



9. Aussetzen

Muss ein Spieler beim Ziehen der E-, S-, oder P-Karte aussetzen, so darf er bereits in diesem Zug nicht weitermachen. Weder blaue Talerwürfel, noch rote Dynamikwürfel kommen zum Einsatz. Es dürfen keine Produkte ge- oder verkauft werden. S-Karten gegen Mitspieler finden keine Verwendung. Der Spielzug ist sofort beendet. Muss ein Spieler aufgrund einer gegen ihn eingesetzten S-Karte aussetzen, so entfällt der gesamte nächste Zug für ihn. Die S-Karte bleibt offen bei dem betreffenden Spieler liegen, bis er in der folgenden Runde ausgesetzt hat. Dann wird sie wieder unter den S-Kartenstapel gelegt.

10. Orte

Kommt ein Spieler auf einem frei gewählten oder per Karte bestimmten Ort an, das können nur sein: **Tankstelle, Polizei, Bosch Service, Raststätte, Spielcasino, Gebirgszauber und Wüstenfuchs**, so verfallen die überzähligen Augen. Diese Orte müssen also nicht genau getroffen, sondern nur erreicht werden. Springt ein Spieler aufgrund einer Aktionskarte auf einen dieser Orte (wird er zum Beispiel durch Ziehen einer E-Karte auf das Wüstenfuchsfeld geschickt), so darf er in diesem Zug nicht mehr mit den Dynamikwürfeln werfen. Zu den Orten Auenfeld, Meerfeld, ..., können Sie durch E-Karten oder das Gebirgszauberfeld gelangen. Diese Orte haben sonst keinen Einfluss auf das Spiel. Auf ihnen kann ein Spielzug auch nicht unterbrochen werden.



5. Taler

Taler sind das Zahlungsmittel bei **Kratz die Kurve**.

Taler werden mit dem **blauen Würfel** erwürfelt. Der Augenzahl entsprechend werden sie je Spielzug aus der Bank genommen.

Taler dienen zum Kauf von Produkten und zum Bezahlen von Strafen.

Wichtig:

Schulden können nicht gemacht werden. Ist ein Spieler zahlungsunfähig, so muss er Produkte verkaufen. Hat er weder Taler noch Produkte, ist er im Glück, und die Strafe verfällt.

6. Die Aufgaben

Durch das Ziehen von E-Karten oder durch Ausspielen einer S-Karte kann der Spieler eine Aufgabe erhalten.

Die E- oder S-Karte befiehlt, sich zu einem bestimmten Ort auf dem Spielplan zu begeben: **Tankstelle, Polizei, Bosch Service, Raststätte**.

Dies muss der **nächstgelegene** Bestimmungsort sein.

Damit diese Aufgabe, die sich über mehrere Runden hinziehen kann, von den Mitspielern nicht vergessen wird, legt derjenige Spieler, dem die Aufgabe zuteil wurde, die E- oder S-Karte offen vor sich ab, bis die Aufgabe erfüllt wurde. Dann wird sie unter den jeweiligen Stapel zurückgelegt.

Wichtig:

Kommt eine neue Aufgabe für denselben Spieler hinzu, verfällt die alte.



7. Die GAU(-di)

Die GAU(-di) ist der **größte anzunehmende Unfall**, der passieren kann. Bei **Kratz die Kurve** kommt die GAU(-di) einem Erdbeben gleich. Das hat zur Folge, dass Fahrzeuge, die keine Sicherheitseinrichtung haben, vom Spielplan „fliegen“. Diese Fahrzeuge müssen zurück zum Start und neu beginnen. Fahrzeuge, die **ABS** haben, bleiben auf dem Spielplan stehen. Sie müssen nicht zurück zum Start, sondern nur 5 Felder zurück. Fahrzeuge mit **ASR** „fliegen“ nicht vom Brett. Sie müssen nicht zurückfahren, sondern bleiben auf der Stelle stehen. Autos mit **ESP** sind felsenfest auf dem Spielplan verankert. Ihnen kann die GAU(-di) nichts anhaben. Sie haben die Situation mit Bravour gemeistert und rücken 5 Felder vor. Nach Positionierung der Fahrzeuge setzt derjenige Spieler, der an der Reihe ist, sein Spiel fort. **Aufgaben, die vor der GAU(-di) gestellt wurden, verlieren ihre Gültigkeit. Taler und Produkte bleiben erhalten.**

Das Spiel beginnt

1. Spielvorbereitung:

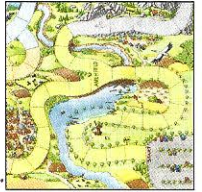
Vor Spielbeginn werden die einzelnen Stapel von **E-, S-, P-Karten** gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt. Die **Produkte, Antiblockiersystem ABS, Antriebsschlupfregelung ASR, Elektronisches Stabilitäts-Programm ESP** usw. verbleiben **in einem Stapel** in der Bank. **ESP Würfel, blauer Talerwürfel** und **2 rote Dynamikwürfel** bereitlegen. Jeder Spieler wählt eine **Fahrzeugfarbe** und nimmt eine **Kurzspielanleitung**.

Ein Spieler übernimmt die **Bank**. Die Fahrzeuge werden auf das Startfeld gestellt.

2. Los geht's:

Der jüngste Spieler beginnt. Ein Spielzug besteht aus mehreren Aktionen.

- Zuerst **ESP Würfel** werfen und entsprechende **Karte ziehen**.
- Aktion der E- und P-Karte komplett ausführen und danach unter die Kartenstapel legen. S-Karte verdeckt ablegen. S-Karte darf erst ab Runde 2 gegen Mitspieler eingesetzt werden.
- Erst jetzt den **blauen Talerwürfel** werfen und entsprechend der Augenzahl **Taler** von der Bank kassieren. Anschließend mit **beiden roten Würfeln** werfen, Augenzahlen addieren und ebenso viele **Felder vorrücken**.
- Jetzt **kann** der Spieler, der am Zug ist, beliebig viele **Produkte kaufen, die er verdeckt vor sich ablegt**, oder vorhandene Produkte an die Bank verkaufen. Der Preis ist in der Preisliste auf der Kurzspielanleitung festgelegt.
- Eine **S-Karte kann** gegen einen Mitspieler eingesetzt werden (näheres unter S-Karte) und wird dann unter den S-Kartenstapel gelegt.
- Jetzt ist der Spielzug abgeschlossen und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn führt in der gleichen Abfolge seinen Zug aus.
- Ein Tipp: S-Karten und Taler **nicht** horten.
- Sie können sich jetzt entscheiden, ob Sie weiterlesen oder ob Sie mit einem Probespiel beginnen wollen, während dessen Sie sich nach und nach in die Punkte 3 bis 15 einlesen können.





3. E-, S- und P-Karten (Aktionskarten)

E-Karten werden von demjenigen Spieler gezogen, der an der Reihe ist. Aktion der E-Karte muss sofort vom Spieler, der am Zug ist, ausgeführt werden. E-Karten können nicht behalten oder getauscht werden. Ausnahmen werden auf den Karten erläutert.

S-Karten werden von demjenigen Spieler gezogen, der an der Reihe ist. S-Karten stellen Situationen dar, die für denjenigen Mitspieler gelten, gegen den die Karte gespielt wird. S-Karten werden verdeckt abgelegt, bis sie ausgespielt werden (Erst ab 2. Spielrunde möglich!). Pro Spielzug darf gegen jeden Mitspieler höchstens eine S-Karte eingesetzt werden. Der Spieler, gegen den eine S-Karte eingesetzt wird, muss die Aktion sofort ausführen. Die Wirkung einer S-Karte kann durch den Besitz von Produkten eventuell aufgehoben oder sogar umgekehrt werden, was auf den jeweiligen Karten näher erläutert wird.

P-Karten werden vom linken Nachbarn gezogen. Dieser liest den Text laut vor. Die Aktion der P-Karte muss sofort vom Spieler, der an der Reihe ist, ausgeführt werden. P-Karten können nicht behalten oder getauscht werden. Die Wirkung einer P-Karte kann durch den Besitz von bestimmten Bosch Erzeugnissen eventuell abgewehrt oder sogar umgekehrt werden.



4. Die Produkte

Manche Produkte verbessern die sicherheitstechnischen Eigenschaften des Fahrzeugs: ABS, ASR oder ESP.

Andere bringen mehr Komfort, sparen Kraftstoff oder helfen, den richtigen Weg zu finden. Produkte der modernen Autotechnik wehren negative Ereignisse der P-Karten ab und verhindern Attacken der Mitspieler durch S-Karten.

Nach abgewehrter Attacke/Ereignis verbleiben sie beim Spieler.

Die Produkte können bei der Bank ge- oder verkauft werden. Je Spielzug können beliebig viele Produkte ge- oder verkauft werden. Es ist nicht erlaubt, ein und dasselbe Produkt doppelt zu besitzen.

Wichtig:

Zieht der Spieler bei einem Mitspieler ein Produkt, über das er bereits verfügt, so wird das entsprechende Produkt bei der Bank in Taler umgetauscht. Dies kann er auch tun, wenn er das gezogene Produkt nicht behalten möchte.

Produkte müssen verkauft werden, um bei Zahlungsunfähigkeit Schulden begleichen zu können.

Produkte werden gegen Abgabe von Talern an die Bank erworben.

Die Preisliste:

Achtung: Ein Spieler darf nur eines dieser 3 Produkte besitzen!

Elektronisches Stabilitäts-Programm ESP	18 Taler
Antriebsschlupfregelung ASR	10 Taler
Antiblockiersystem ABS	7 Taler

Um die Karte „ESP“ kaufen zu können, muss die Karte „ASR“ oder die Karte „ABS“ verkauft werden.

Achtung: Ein Spieler darf nur eines dieser 2 Produkte besitzen!

Dynamische Navigation	8 Taler
Navigation	7 Taler

Um die Karte „Dynamische Navigation“ kaufen zu können, muss die Karte „Navigation“ verkauft werden.

Achtung: Ein Spieler darf diese 4 Produkte gleichzeitig besitzen; also maximal 4 verschiedene!

Verbrauchsgünstiger Motor	6 Taler
Alarmanlage	5 Taler
Klimaanlage	4 Taler
Bosch Service	4 Taler

Die Karte „Bosch Service“ verfällt nach Einsatz und geht zurück an die Bank. Alle anderen Produkte verbleiben beim jeweiligen Spieler, bis sie abgegeben werden müssen, verkauft werden oder von einem Mitspieler gezogen werden.

Produkte werden nach Erwerb vom jeweiligen Spieler verdeckt abgelegt, um seinen Mitspielern den gezielten Einsatz von S-Karten zu erschweren.

