

WERTUNG

Jedes Fahrzeug, das bei einem Überholvorgang bewegt wird, zählt einen Punkt für den Spieler, der den Stich macht.
Im oben genannten Beispiel bekommt Katrin also 3 Punkte.
Die Punkte werden für jeden Spieler fortlaufend auf dem Block notiert.

Ausnahme: Der Startwagen zählt zwar nicht als Punkt mit, er verdoppelt aber die Punkte der anderen Autos, die mit ihm bewegt wurden.
Der schwarze Startwagen wird immer nur mit anderen Wagen mitbewegt, er kann nie einen Überholvorgang einleiten.

NACHZIEHEN

Wenn ein Stich beendet und der Überholvorgang abgeschlossen ist, dann ziehen die Spieler beginnend bei dem Spieler, der den Stich gemacht hat, Karten vom verdeckten Ziehstapel nach, bis jeder Spieler wieder 6 Karten auf der Hand hat. Die Karten der Stiche werden auf einem **Ablagestapel** gesammelt.

WER SPIELT ZUM NÄCHSTEN STICH ALS ERSTER AUS?

Zum nächsten Stich spielt der Spieler als erstes aus, der im vorhergehenden Stich als **erster gepaßt** hat.

SPIELLENDE

Wenn der Ziehstapel leer ist muß man, wenn man passt und noch Karten auf der Hand hat, eine beliebige seiner Karten auf den Ablagestapel abwerfen. Wer keine Karten mehr auf der Hand hat, muß einfach so passen.
Das Spiel ist zu Ende, wenn kein Spieler mehr eine Karte ausspielen kann.

GEWINNER

Der Spieler mit den meisten Punkten bei Spielende hat gewonnen.

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH unter Lizenz

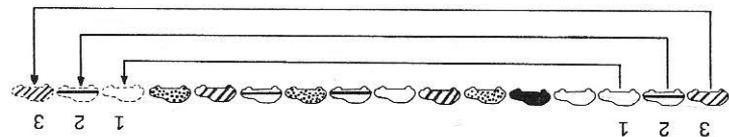
MCMXCIII

4

3

von ganz hinten nach ganz vorn und bekommt 3 Punkte.
hinterste grüne Auto, danach das gelbe Auto und als letztes das blaue Auto
Katrin paßt, so daß Harry den Stich bekommt. Harry bewegt zuerst das
muß jetzt seine "125" Schnell-Karte legen um den Stich zu bekommen.
machen. Nun ist Katrin wieder an der Reihe und legt die grüne "120". Harry
auf der Hand hat, denn sie will sie für später aufheben und mehr Punkte damit
kann. Harry legt die grüne "70". Dort paßt, obwohl sie die grüne "100" auf
paßt, weil er nur eine grüne "30" auf der Hand hat und nicht ausspielen
Beispiel: Katrin spielt die grüne Tempokarte mit dem Wert "40" aus. Bert

Abb. 2 Beispiel eines Überholmanövers



zeigt:
Kartenstichs bewegt werden, danach die anderen, so wie das Beispiel es
Autoschlange gestellt. Zuerst muß das hinterste Auto in der Farbe des
stehenden Autos werden in umgekehrter Reihenfolge an die Spitze der
Das hinterste Auto in der Farbe des Kartenstichs und alle dahinter

ÜBERHOLVORGANG

Der Spieler, der die höchste Karte gelegt hat gewinnt den Stich und darf
einen **Überholvorgang** in der Farbe des Stiches einleiten.
haben oder ein Spieler die Limit Karte "130" gespielt hat.

Solange ein Spieler nicht paßt, kann er in einem Stich mehrmals an die
Reihe kommen. Die Reihe endet erst wenn bis auf einen Spieler alle gepaßt
jede Farbe gespielt werden.
höher im Wert sein. Die schwarzen Karten sind wie Joker und können auf
Wenn man eine Karte dazulegt, muß sie die gleiche Farbe haben **und**

2. Eine Karte dazulegen

nächsten Stich eine Karte an.
Ein Spieler, der paßt kann in den laufenden Stich keine Karte mehr
ablegen. Der erste Spieler, der in einem Stich paßt, spielt als erster zum

1. Passen

RASANT

Ein total abgefahrenes Kartenspiel !!

Spieler: 2 - 5

Alter: 6 - 106 Jahre

56 Karten
12 Autos je drei in 4 Farben
1 schwarzer Startwagen
1 Bleistift
1 Block
1 Spielanleitung

Kurze Spielbeschreibung

Durch geschicktes sammeln und ausspielen der Karten möglichst viele Punkte zu bekommen, indem man Autos an die Spitze der Autoschlange führt.

SPIELVORBEREITUNG

Der **schwarze Startwagen** wird als erstes Auto aufgestellt.
Die anderen Autos werden in beliebiger Reihenfolge hinter den Startwagen auf den Tisch gestellt. Alle Autos fahren in die gleiche Richtung wie der Startwagen.



Abb. 1 Startaufstellung

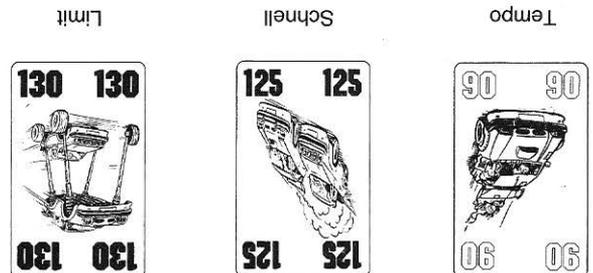
Es wird ein Geber bestimmt, der die Karten mischt und jedem Spieler **6 Karten** austeilt. Die Spieler nehmen die Karten verdeckt auf die Hand.
Die verbleibenden Karten bilden den verdeckten **Ziehstapel**.

WIE ENTSTEHT EIN STICH?

Ein Stich entsteht durch das Ablegen von Karten aus der Hand. Der Spieler nach dem Geber legt als erster eine Karte aus. Diese angespielte erste Karte eines Stiches muß eine Tempo-Karte in einer der 4 Farben grün, gelb, rot oder blau sein. Danach folgen die anderen Spieler im Uhr-
dazu legen. Wer an der Reihe ist kann **entweder** passen **oder** eine Karte

Punkte bringt.
damit einen Überholvorgang einzuleiten, der die zum Sieg notwendigen
In dem Spiel Rasant werden Karten ausgespielt, um Stiche zu machen und

SPIELABLAUF



Es gibt **Tempo-Karten** in den vier Farben grün, gelb, rot und blau mit den
Zahlenwerten "10" bis "120".
Außerdem gibt es 8 Karten mit schwarzen Zahlen, die wie ein Joker alle
Farben ersetzen, das sind 5 **Schnell-Karten** mit dem Zahlenwert "125" und
3 **Limit-Karten** mit dem Zahlenwert "130".

DIE KARTEN