

# ICE SNOW TAILS II



**Heiße Pfoten auf kaltem Eis**

Ein Spiel von Fraser und Gordon Lamont,  
Grafik von Bertrand Benoit und Stéphane Gantiez.



**SPIELREGEL**

# SNOW TAILS

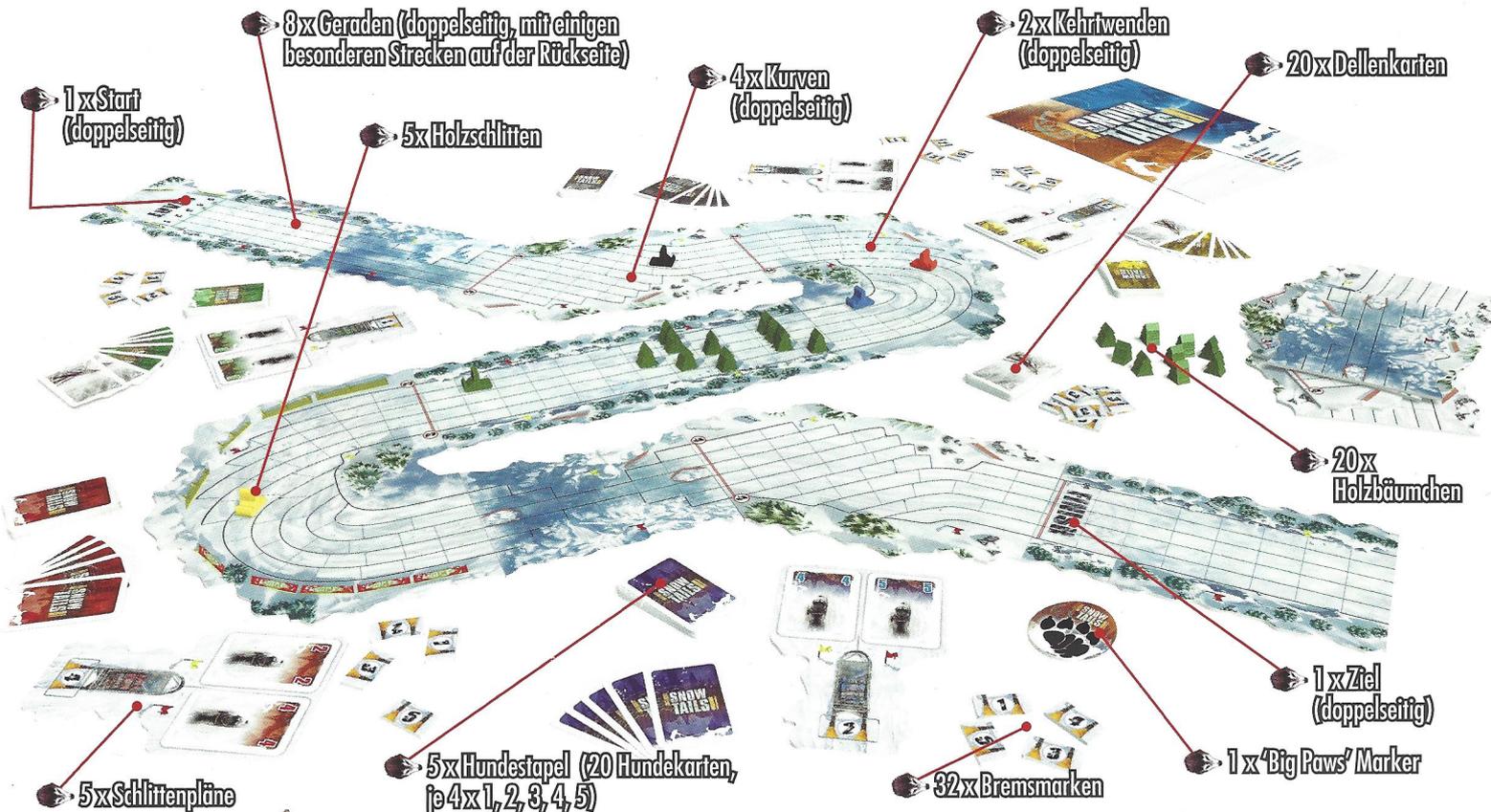
HEISSE PFOTEN AUF KALTEM EIS

In der verschneiten Welt nördlich des Polarkreises treten mutige Fahrer mit ihren Hundeschlitten in waghalsigen Rennen gegeneinander an. Die weiße

Pracht birgt zahlreiche Gefahren und nicht alle Teilnehmer werden es möglicherweise bis ins Ziel schaffen. Ihre Hunde haben nur ein Tempo: Höchstgeschwindigkeit! Greifen Sie nach den Zügeln, steigen Sie auf den Schlitten und los geht das spannende Rennen durch Eis und Schnee. Sie müssen kein Inuit sein, um das Rennen gewinnen zu können!

## Spielmaterial

*Wir wissen, dass es zuviel ist, aber Sie haben es sich verdient.*



*Lasst das Ausstanzen beginnen!*

## Spielvorbereitung

- Stellen Sie einen Rennkurs zusammen, indem Sie verschiedene Streckenabschnitte aneinanderlegen (für Ihr erstes Rennen verwenden Sie bitte den Anfängerkurs „Der Nussknacker“ auf S. 10). Die Streckenabschnitte werden immer so aneinandergelegt, dass sich die gelben Flaggen auf der linken und die roten auf der rechten Seite befinden. Ein Rennkurs kann durchaus sehr groß werden, also suchen Sie sich besser einen großen Tisch! Alternativ können Sie auch während des Rennens Streckenabschnitte nach Bedarf anlegen und entfernen.
- Ergänzen Sie die Start- und Zielabschnitte an der Rennstrecke. Der Start wird so platziert, dass der 1. Startplatz auf der Innenseite der ersten Kurve liegt (der Startabschnitt ist doppelseitig).
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält den gleichfarbigen Holzschlitten, Schlittenplan und Hundestapel.
- Jeder Spieler legt seinen Schlittenplan vor sich ab. Eine Bremsmarke mit dem Wert 3 wird in die dafür vorgesehene

Aussparung gelegt (die Hunde beginnen ebenfalls mit Tempo 3, sie sind aber bereits auf dem Plan vordruckt).

- Die Dellenkarten und die Bremsmarken werden neben die Rennstrecke gelegt.
- Jeder Spieler mischt seinen Hundestapel und legt ihn verdeckt neben seinem Schlittenplan ab.
- Der Spieler mit der heisersten Stimme wird Startspieler. Der Spieler mit der zweitheisersten Stimme wird Zweiter, usw. Weise, alte Spieler können die Spielerreihenfolge auch zufällig bestimmen.
- Der Startspieler wählt einen beliebigen freien Startplatz auf dem Startabschnitt aus und platziert dort seinen Holzschlitten. In Spielerreihenfolge wählen die anderen Spieler ebenfalls freie Startplätze. Jeder Startplatz kann nur von einem Schlitten besetzt werden.
- Anschließend nimmt jeder Spieler 5 Karten vom eigenen Hundekartenstapel auf die Hand. Ein Spieler, der sich auf den 4. Startplatz stellt, zieht eine zusätzliche Karte. Ein Spieler, der sich auf den 5. Startplatz stellt, zieht zwei zusätzliche Karten (Wichtig: Diese zusätzlichen Karten gibt es für den gewählten Startplatz. Sie sind unabhängig von der Anzahl an Mitspielern).

*Das Spiel kann nun beginnen.*

## Spielablauf

*Im Hintergrund bellen aufgeregte Hunde*

Schaut Euch das Beispiel auf Seite 9 an.

### Jede Spielrunde:

Die Spieler führen ihren Zug in Rennreihenfolge aus (der führende Spieler zuerst, siehe „Wer befindet sich in Führung“), bis alle einmal gezogen haben. In der ersten Runde ist dies identisch mit der Nummerierung der Startplätze.

Wenn sich Schlitten nebeneinander auf gleicher Höhe befinden, liegt der Schlitten in Führung, der sich (a) in einer Kurve auf der Innenseite oder (b) auf einer Geraden dichter zur Innenseite der nächsten Kurve befindet. Auf der finalen Gerade zählt die Seite mit der Zielflagge auf dem Zielabschnitt als Innenseite.

### Jeder Spieler führt in seinem Spielzug die folgenden Schritte aus:

- 1-3 Hundekarten mit gleichem Wert ausspielen.
- Den eigenen Schlitten bewegen.
- Kartenhand auf 5 Karten bringen (indem man Karten zieht oder abwirft).

### 1-3 Hundekarten mit gleichem Wert ausspielen („Auf geht's!“)

Ein Spieler muss zu Beginn seines Zugs mindestens eine Hundekarte ausspielen.

Ein Spieler darf 1, 2 oder 3 Hundekarten ausspielen.

Jede der gespielten Karten muss den gleichen Wert haben (z.B. 5, 3-3, 4-4-4, etc.).

Die Karten werden offen auf den linken und/oder rechten Hund (auf die bereits in den vorherigen Runden gespielten Karten) und/oder zum Bremsen auf den Bremsstapel gelegt (um eine Bremsmarke durch eine andere zu ersetzen). Der Bremsstapel ist ein Ablagestapel, den jeder Spieler neben seinem Schlittenplan anlegt. Auf jede Position kann innerhalb einer Runde nur eine Karte gelegt werden.

Man darf eine Karte ausspielen, die den Zustand des Schlittens nicht ändert (Die neue Karte hat den gleichen Wert wie die bereits dort liegende Karte).

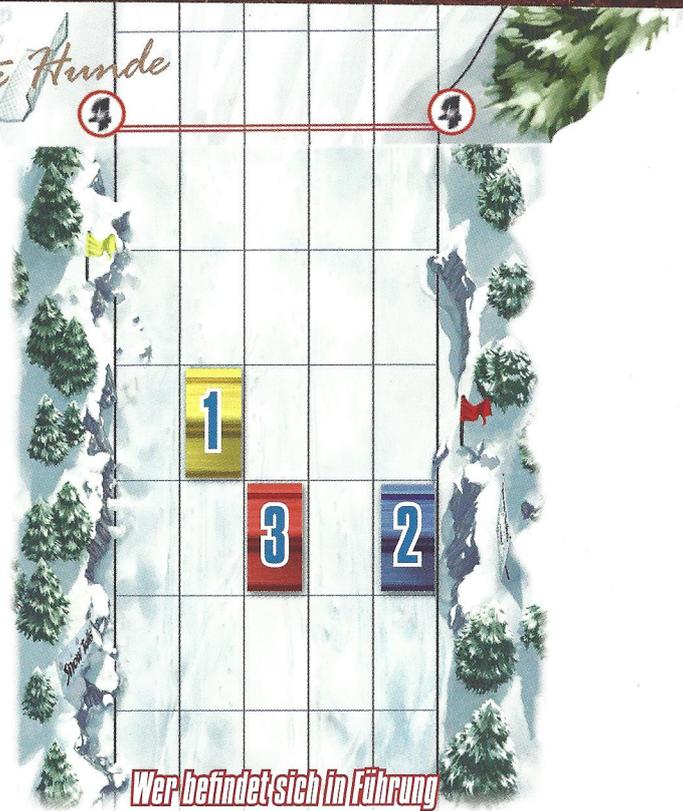
Wird eine Karte auf den Bremsstapel gelegt, so wird die Bremsmarke durch eine andere ersetzt, die dem Wert der abgelegten Hundekarte entspricht (spielt man z.B. eine 2, wird eine Bremsmarke mit dem Wert 2 in die dafür vorgesehene Aussparung gelegt).

Sonderregel: Hat ein Spieler keine Hundekarte auf der Hand, führt er die folgenden Schritte aus (das passiert in den seltenen Fällen, nachdem ein Spieler in den Schlitten eines anderen Spielers gekracht ist)

- Man nimmt eine Dellenkarte.
- Man zieht Hundekarten, bis man wieder 5 Karten auf der Hand hält.
- Man führt seinen Zug normal aus (indem man mit Aktion 1 beginnt: 1-3 Hundekarten mit gleichem Wert ausspielen, etc.).

### Den eigenen Schlitten bewegen (mit lauten Schreien der Freude und Angst)

- Die Geschwindigkeit des Schlittens ist die Summe der beiden Hundekarten minus des aktuellen Bremswertes (siehe „Bewegungsbeispiel“ auf der nächsten Seite). Zu Spielbeginn besitzt der Schlitten die Geschwindigkeit 3 (3+3 – Bremse (3) = 3).



### Wer befindet sich in Führung

*Gelb ist alleine in Führung und somit Erster. Rot und Blau sind gleich auf, Blau befindet sich aber auf der Innenseite der nächsten Kurve. Somit ist Blau Zweiter und Rot Dritter.*

- Die Drift-Bewegung des Schlittens (oder schlicht der Drift) ist die Differenz der Geschwindigkeit der beiden Hunde. Der Drift ist eine diagonale Vorwärtsbewegung, bei der sich der Schlitten in Richtung des stärker ziehenden Hundes bewegt (z.B. würde ein Schlitten mit den Hundekarten 3-5 um zwei Felder nach rechts driften). Der Bremswert hat keine Auswirkung auf das Driften.

### Die Innenbahn

*Die farbigen Markierungen zeigen die Linien an, die sich auf der Rennstrecke auf gleicher Höhe befinden.*



*In Kurven gibt es Hilfen, die den Spielern Linien zeigen, die sich auf gleicher Höhe befinden, aber nicht nebeneinander liegen. Die farbige, runde Markierung am Ende einer Linie entspricht der gleichfarbigen Markierung einer Linie auf gleicher Höhe. Hier befinden sich Blau und Gelb auf gleicher Höhe, Gelb liegt aber in Führung, da er sich auf der Innenseite der Kurve befindet. Rot liegt am weitesten zurück.*





Linker Hund

Rechter Hund



Die Bremsmarke hat den gleichen Wert wie die auf den Bremsstapel abgelegte Karte..

- Der Schlitten überquert beim Driften immer die schwarzen Linien auf den Strecken.
- Der Spieler zieht seinen Schlitten eine Anzahl an Feldern gemäß seiner Geschwindigkeit vorwärts (man muss alle Felder ziehen, außer wenn es vorher zu einer Kollision kommt). Während der Bewegung muss man außerdem den Drift in Richtung des stärkeren Hundes berücksichtigen. Man muss eine Anzahl an Feldern gemäß dem Driftwert driften.
- Wenn der Drift größer als die Geschwindigkeit ist, wird der zusätzliche Drift ignoriert.
- Ein Schlitten mit Geschwindigkeit 0 bewegt sich nicht.

Die Flaggen auf dem Schlittenplan helfen den Spielern, während des Rennens rechts und links einfacher zuordnen zu können. Der Schlittenplan kann außerdem zur besseren Orientierung gedreht werden.

Ein Spieler kann völlig frei wählen, wann der Schlitten driften soll. Ein Schlitten mit Geschwindigkeit 5 und Drift 2 nach links kann z. B. zuerst ein Feld nach links driften, ein Feld gerade vorwärts ziehen, erneut driften und schließlich die letzten 2 Felder gradeaus ziehen. Der Spieler

muss lediglich den kompletten Drift bis zum Ende des Zuges ausführen (wenn der Spieler z.B. 2 Felder driften soll, muss er dies spätestens in den letzten beiden Schritten innerhalb der Bewegung machen).

Wenn die beiden Hunde den gleichen Wert besitzen, gibt es keinen Drift. Der Schlitten ist ausgeglichen. Ein ausgeglichener Schlitten hat die Möglichkeit, eine Bonus-Bewegung durchzuführen (siehe Seite 5).

Der Schlitten kann aufgrund der Bewegung Schäden erhalten. Auf Seite 6 (Dellen und Gefahren) stehen die Details.

### Die Kartenhand auf 5 Karten bringen (Wenn der Schlitten noch aus einem Stück besteht!)

Der Spieler ergänzt seine Hand wieder auf 5 Karten.

Wenn der Spieler weniger als 5 Karten auf der Hand hält (inklusive Dellenkarten), zieht er nun vom eigenen Hundestapel Karten, bis er wieder 5 Karten hält.

In seltenen Fällen hält der Spieler mehr als 5 Karten (z.B. nach Abschluss des ersten Zugs, wenn er auf der 5. Position gestartet ist, oder wenn er eine größere Anzahl an Dellenkarten nehmen musste). In diesem Fall muss der Spieler Hundekarten abwerfen, bis er wieder 5 Karten auf der Hand hält. Diese Karten werden auf den Bremsstapel abgelegt und haben keine Auswirkung auf den Bremswert des Schlittens.

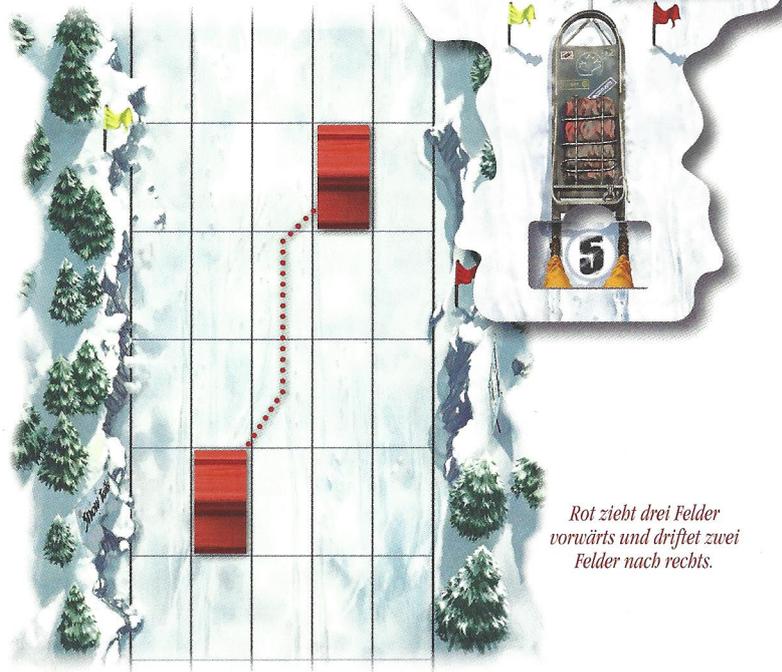
Dellenkarten zählen zu den 5 Handkarten (je mehr der Schlitten zerstört wird, desto schwerer ist er zu steuern).

Dellenkarten können niemals abgeworfen werden (siehe Seite 6: Dellen und Gefahren).

### Bewegungsbeispiel

Der rote Schlitten hat die Geschwindigkeit 3 (linker Hund + rechter Hund - Brems:  $3+5-5=3$ ), und einen Drift von 2 nach rechts (der rechte Hund zieht um 2 stärker als der linke). Eine mögliche Bewegung wird unten dargestellt.

Schwarze Linien verlaufen parallel zum Streckenrand.  
Blaue Linien verlaufen quer zur Rennstrecke.



Rot zieht drei Felder vorwärts und driftet zwei Felder nach rechts.

Wenn der Hundestapel eines Spielers aufgebraucht ist, wird der Bremsstapel zusammen mit den auf den Hundefeldern des Schlittenplans verwendeten Karten gemischt (die beiden obersten Hundekarten auf dem Schlittenplan bleiben liegen, da sie ja die aktuelle Geschwindigkeit des Schlittens anzeigen) und bilden den neuen Hundekartenstapel. Der Stapel wird wieder verdeckt neben dem Schlittenplan bereit gelegt. Anschließend zieht der Spieler normal Karten nach.

## Bonus-Bewegung für ausgeglichene Schlitten

Ein ausgeglichener Schlitten fährt sich wie ein Traum. Stellen Sie sich Hunde vor, die in völliger Harmonie laufen. Ihr Schlitten wird ausnahmsweise mal richtig geradeaus gezogen. Sie haben die absolute Kontrolle... Sie haben die Zeit, den besten Weg durch den Schnee zu wählen oder in den Spuren eines vorausfahrenden Schlittens zu fahren. Sie erhalten die Möglichkeit einer Bonus-Bewegung!

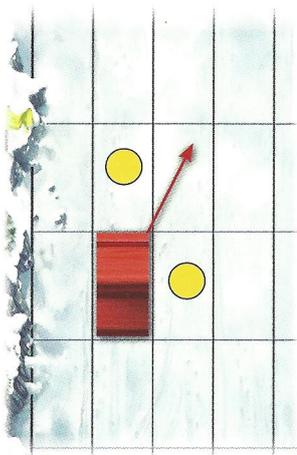
Der Schlitten gilt als ausgeglichen, wenn beide Hunde den gleichen Wert auf der Hundekarte besitzen (z.B. 3-3). Beide Hunde ziehen den Schlitten mit der gleichen Geschwindigkeit (siehe Spielbeispiel auf Seite 9)!



Beide Hunde haben den gleichen Wert. Der Spieler hat die Möglichkeit, die Bonus-Bewegung gemäß seiner Position im Rennen durchzuführen.

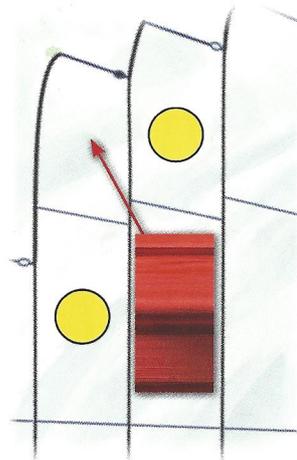
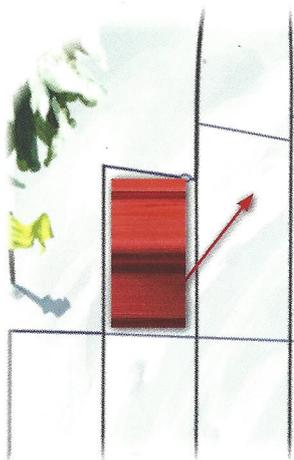
### Driftbeispiele

*Ausgeglichene Schlitten sind glückliche Schlitten*



Diagonal benachbarte Felder

Anmerkung – Andere Schlitten oder Hindernisse auf den mit gelben Kreisen markierten Feldern beeinflussen die Bewegung nicht.



Überlappende Felder

Ein ausgeglichener Schlitten kann eine Bonus-Bewegung ausführen. Die Geschwindigkeit des ausgeglichenen Schlittens wird um die Platzierung des Schlittens vor der Bewegung erhöht (befindet sich der Schlitten z.B. auf dem 3. Platz, erhält er eine um +3 erhöhte Geschwindigkeit).

Die Bonus-Bewegung wird im Anschluss an die normale Bewegung des Schlittens durchgeführt. Der Schlitten wird dabei immer in gerader Richtung vorwärts gezogen. Es gibt während der Bonus-Bewegung keinen Drift.

Der Spieler muss mit seinem Schlitten entweder die gesamte Bonus-Bewegung ausführen oder ganz auf die Bonus-Bewegung verzichten – es ist nicht möglich, nur einen Teil der Bonus-Bewegung zu ziehen.

Der Bonus wird zur Geschwindigkeit des Schlittens dazu gezählt. Es kann dadurch gefährlich werden, in eine Kurve zu fahren!

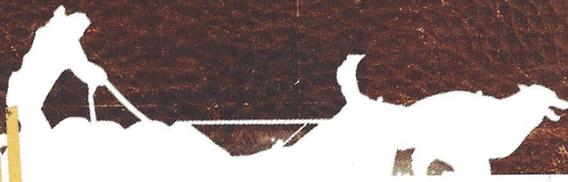
Der Schlitten muss sich bewegen, um diesen Bonus zu erhalten (eine Geschwindigkeit 0 bringt keine Bonus-Bewegung).

Beim Start in der ersten Runde des Rennens gibt es keine Bonus-Bewegung. Die Schlitten müssen erst beschleunigen, um ihre Renngeschwindigkeit zu erreichen.

*Lesen Sie den letzten Satz noch einmal... Sie werden ihn sonst vergessen!*



# SNOW TAILS



HEISSE PFOTEN AUF KALTEM EIS

*Ist gerade etwas von meinem Schlitten abgefallen? War es wichtig?*

## Dellen und Gefahren

Schlittenrennen ist ein gefährlicher Sport. Trotz umfangreichen Trainings und Sicherheitsvorkehrungen kann es trotzdem zu Unfällen kommen. Da das nahe liegende Krankenhaus nur ein Monopoly für seine wartenden Patienten besitzt, nehmen wir an, dass Sie dort nicht zu viel Zeit verbringen wollen. Je länger das Rennen dauert, desto wahrscheinlicher wird der Schlitten eines Spielers Schläge und Kratzer abbekommen, so dass er im weiteren Verlauf schwerer zu steuern sein wird. Die Spieler müssen eventuell Dellenkarten auf die Hand nehmen. Dadurch können sie weniger Hundekarten nachziehen und haben weniger Auswahlmöglichkeiten in den folgenden Zügen.

### Dellenkarten:



Zählen zum Handkartenlimit von 5 Karten. Können niemals ausgespielt oder abgeworfen werden. Sind doppelseitig gedruckt, so dass die anderen Spieler sie erkennen können.

### Mit überhöhter Geschwindigkeit in eine Kurve fahren

Es gibt alte Schlittenfahrer und mutige Schlittenfahrer. Es hat aber noch niemand alte, mutige Schlittenfahrer getroffen. Über 217 Testspieler wurden ernsthaft bei der Ermittlung der Geschwindigkeitsbeschränkung für die Kurven verletzt. Einige von ihnen sind nicht einmal durch die erste Kurve gekommen. Ignorieren Sie die Geschwindigkeitsbeschränkungen auf eigenes Risiko. Ach, vergessen Sie die Warnung... manchmal müssen Sie einfach schnell fahren!

Der Spieler beendet seine restliche Bewegung. Er zieht anschließend eine Dellenkarte für jeden Geschwindigkeitspunkt über der Geschwindigkeitsbeschränkung (Mit Geschwindigkeit 5 bei einer Geschwindigkeitsbeschränkung auf 3 muss man z.B. 2 Dellenkarten ziehen). Denken Sie daran, dass die Bonus-Bewegung für ausgeglichene Schlitten zu der Geschwindigkeit der Schlitten dazu zählt.

Die Geschwindigkeitsbeschränkung gilt nur in dem Moment, in dem der Schlitten die Linie überfährt. Die restliche Kurve besitzt keinerlei Geschwindigkeitsbeschränkungen mehr. Langsam rein – schnell wieder heraus! Wenn der Schlitten während der restlichen Bewegung noch eine Kollision verursacht, wird dies nun im Anschluss ausgewertet. Wenn es keine Kollision gibt, setzt der Spieler seinen Zug mit Schritt 3 fort (Die Kartenhand auf 5 Karten bringen).

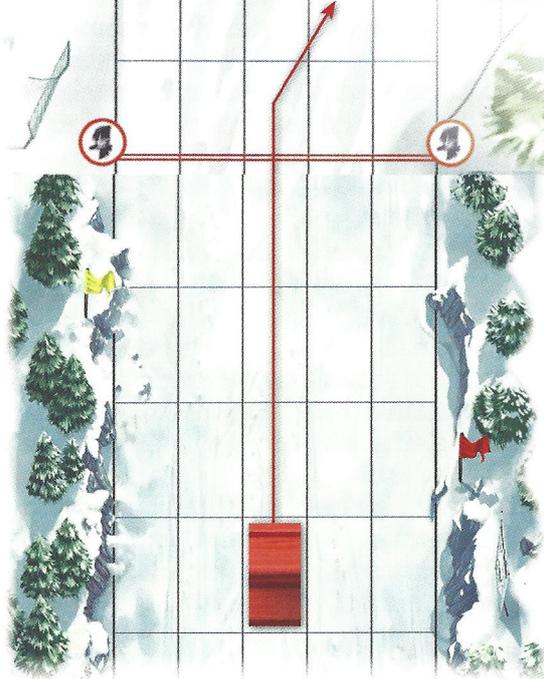
### Mit einem anderen Schlitten zusammenstoßen

Die Hunde laufen in einen anderen Schlitten (entweder durch Driften oder direkt von hinten). Dies ist nicht der Fehler des Spielers... (das ist doch offensichtlich!). Glücklicherweise ist der Schaden gering, nur die Hunde sind für einen Moment verwirrt. Das Folgende passiert:

Der Zug des Spielers endet sofort und sein Schlitten bleibt auf dem Feld stehen, das er direkt vor dem Unfall erreicht hatte.

Der Spieler zieht keine Karten von seinem Hundestapel nach, wirft aber notfalls Karten ab, bis er nur noch 5 Karten auf der Hand hat (dies kann z.B. passieren, wenn der Spieler viele Dellenkarten nehmen musste,

**Geschwindigkeit**



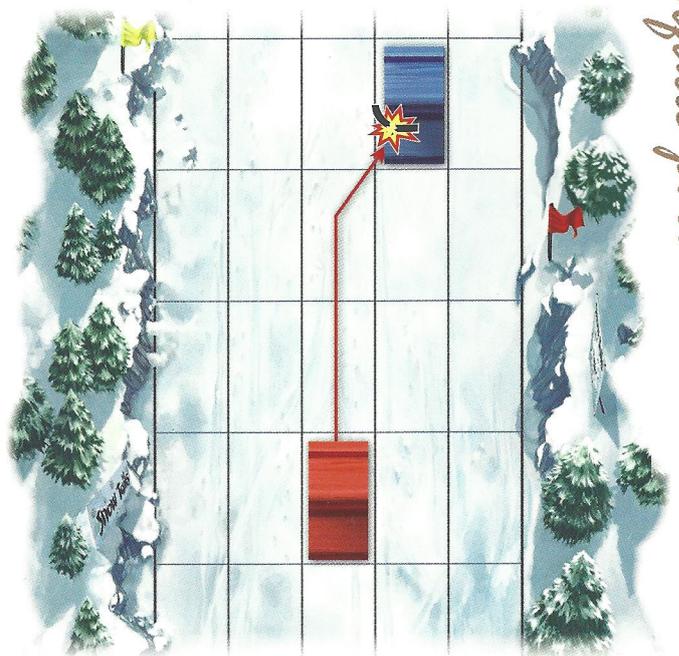
Rot überquert die Linie mit Geschwindigkeit 5. Die Geschwindigkeitsbeschränkung ist aber 4. Rot muss eine Dellenkarte nehmen, da seine Geschwindigkeit um 1 zu hoch ist.

nachdem er im gleichen Zug mit überhöhter Geschwindigkeit in eine Kurve gerast ist). Zur Erinnerung: Dellenkarten können niemals abgeworfen werden.

Der nächste Spieler beginnt mit seinem Zug.

Der Spieler, der den Unfall verursacht hat, wird die folgende Runde voraussichtlich mit weniger als 5 Karten beginnen. Während Schritt 3 des folgenden Zugs zieht er aber wieder normal Karten nach, bis er 5 Karten auf der Hand hält.

Ein Spieler muss die Kollision nicht verhindern und kann sogar aus taktischen Gründen eine Kollision verursachen.



Rot kracht in den blauen Schlitten. „Rumms!“

*Unfälle passieren nur einmal.  
Huch! Entschuldigunng.*



## ! Mit dem Streckenrand zusammenstoßen...

Schlitten sind Präzisionsinstrumente. Wenn man sie in den Streckenrand fährt, wird ihre Fähigkeit, gut durch den Schnee zu gleiten, arg beschränkt. Außerdem übernimmt die Versicherung keine Schäden, die durch Fahrfehler verursacht werden. Im seltenen Fall, dass ein Spieler trotzdem mit dem Streckenrand zusammenstößt, passiert das Folgende:

Die Bewegung des Schlittens endet sofort auf dem Feld, das er direkt vor dem Unfall erreicht hatte.

Der Spieler zieht eine Dellenkarte und setzt seinen Zug anschließend mit Schritt 3 fort (Die Kartenhand auf 5 Karten bringen).

Ein Spieler muss die Kollision nicht verhindern und kann sogar aus taktischen Gründen eine Kollision verursachen (um z.B. zu verhindern, mit überhöhter Geschwindigkeit in eine Kurve zu rasen).



Rot kracht nachlässigerweise in den Streckenrand, nachdem er zweimal gedriftet ist.

## ! Es gibt aus einem guten Grund nur 4 Dellenkarten pro Spieler...

Wenn ein Spieler jemals eine 5. Dellenkarte ziehen muss, wird sein Schlitten in einen Haufen Kleinholz verwandelt. Er kann auf diesem Schlitten nicht mehr weiterfahren, stattdessen wird der Schlitten aus dem Rennen entfernt. Wenn der Schlitten aber bereits die Ziellinie überschritten hat, bleibt der Schlitten auf dem erreichten Feld stehen, und muss die fünfte Dellenkarte nicht nehmen. Der Schlitten kann das Rennen weiterhin gewinnen, auch wenn der Fahrer wohl das eine oder andere Pflaster benötigen wird...

## !!! Spielende

Alle Spieler, die am Ende einer Runde die Ziellinie überquert haben, haben das Rennen beendet. Der Spieler, der in dieser Runde am weitesten hinter der Ziellinie zum Stehen kommt, ist der Sieger. Das kann ein anderer Spieler sein als derjenige, der die Linie als Erster überquert hat. Sollten mehrere Schlitten

gleich weit gefahren sein, gewinnt der beteiligte Schlitten auf der Spur, die der Zielflagge am nächsten liegt. Auf die gleiche Weise werden der zweite Platz und alle folgenden Plätze für die Schlitten bestimmt, die in der gleichen Runde ins Ziel gekommen sind. Das Spiel wird danach solange fortgesetzt, bis alle Spieler die Ziellinie überquert haben. Bei jeder Runde, in der Schlitten ins Ziel kommen, werden die noch verbleibenden Platzierungen ermittelt, bis schließlich auch der letzte Platz vergeben ist.



Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler auf der Spur, die der Zielflagge am nächsten liegt. Im obigen Beispiel also die am weitesten rechts gelegene Spur.

## !!! Besondere Streckenabschnitte

Es gibt die besonderen Streckenabschnitte Schneeverwehung, Schlucht und Bäumchen. Man sollte zuerst ein normales Rennen gefahren sein, bevor man diese Streckenabschnitte verwendet. Sie werden auf der nächsten Seite erklärt.

## !!! Eine Rennsaison

An Stelle eines einzelnen Rennens kann man mehrere Rennen auf verschiedenen Strecken über den Verlauf einer ganzen Saison durchführen. Jeder Spieler darf dabei einen eigenen Kurs zusammenstellen. Es werden in jedem Rennen die folgenden Punkte vergeben:

- ➡ 1. Platz: 5 Punkte
- ➡ 2. Platz: 3 Punkte
- ➡ 3. Platz: 2 Punkte
- ➡ 4. Platz: 1 Punkt

Am Ende der Saison gewinnt der Schlittenfahrer mit den meisten Punkten.



## !!! Die „Big Paws“ Marke

Sie haben die Regeln bis hier hin durchgelesen, und sich die ganze Zeit gefragt: „Was macht wohl die Big Paws-Marke und warum wurde ihr Name nicht ins Deutsche übersetzt“? Er ist Ihre Belohnung dafür, dass Sie dieses Spiel gekauft und anderen Mitspielern erklärt haben. Geben Sie die Marke immer demjenigen Spieler, der am längsten über den eigenen Zug nachdenkt. Er darf sie erst weitergeben, wenn in einem folgenden Zug ein anderer Spieler länger grübelt. Die Marke hat für das Spiel keinen Effekt. Wenn man den Namen der Marke im Englischen laut liest, lautet sie übersetzt nicht nur „Große Pfoten“, sondern auch „lange Pause“. Sie dürfen jetzt lachen. Diese Marke darf auch in anderen Spielen verwendet werden...

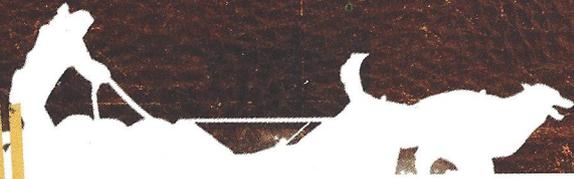
## !!! Und zum Schluss...

Vergessen Sie nicht, sich die besonderen Streckenabschnitte und die Beispiele auf den folgenden Seiten anzuschauen, sowie die verschiedenen Strecken auf den Seiten 10 und 11.

Viel Spaß sowie Hals- und Beinbruch!

Fraser und Gordon (die Gebrüder Lamont)

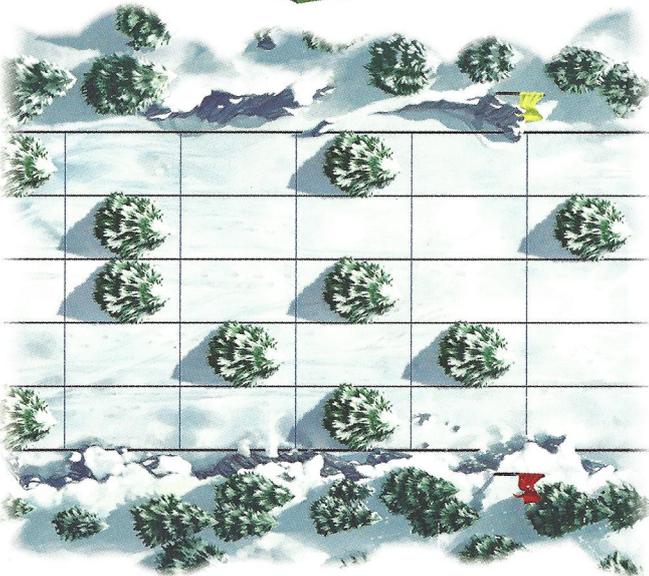




## Übersicht der besonderen Streckenabschnitte

Sobald Sie ein Meister des Hundeschlittenrennens geworden sind, möchten Sie vielleicht einige (oder alle) der folgenden Streckenabschnitte verwenden, um ein noch packenderes Rennen zu fahren!

### Bäumchen



Einige Bäumchen sind auf der Rennstrecke gewachsen und stellen ein Problem für unaufmerksame Schlitten dar! Stellen Sie in der Spielvorbereitung jeweils ein Bäumchen auf jedes markierte Feld der Rennstrecke (in weiteren Rennen können Sie auch mit eigenen Aufstellungen experimentieren).

### Wenn ein Spieler während des Rennens mit einem Bäumchen kollidiert:

- ☛ entfernt er das Bäumchen von der Rennstrecke.
- ☛ nimmt er eine Dellenkarte auf die Hand.
- ☛ Anschließend setzt er seinen Zug fort (restliche Bewegung, Karten nachziehen, etc.).

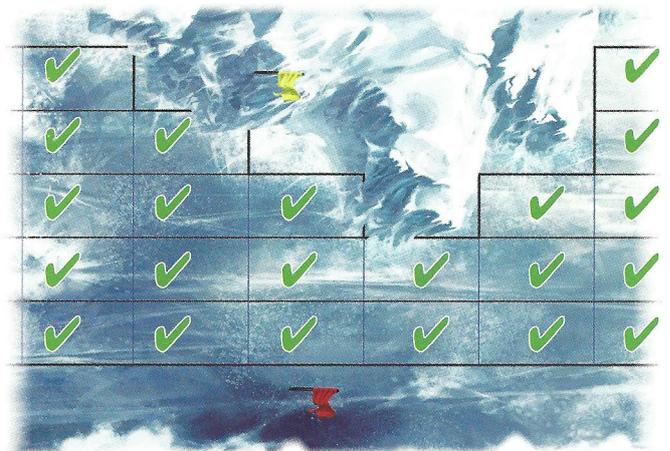
Nachdem ein Bäumchen entfernt wurde, können die anderen Schlitten ungestört über dieses Feld fahren.

### Die Schlucht



Die Rennstrecke verläuft durch eine Schlucht, die gerade noch so breit ist, dass sich ein Schlitten sicher hindurchzwängen kann! Befahrbare Felder sind hier mit grünen Haken gekennzeichnet. Die diagonale Bewegung wird durch den Streckenrand nicht behindert, wenn man von einem befahrbaren Feld zum nächsten zieht. Eine Kollision mit einer der beiden mittleren Säulen (oben mit einem roten Kreuz markiert) wird genau wie eine Kollision mit dem Streckenrand behandelt.

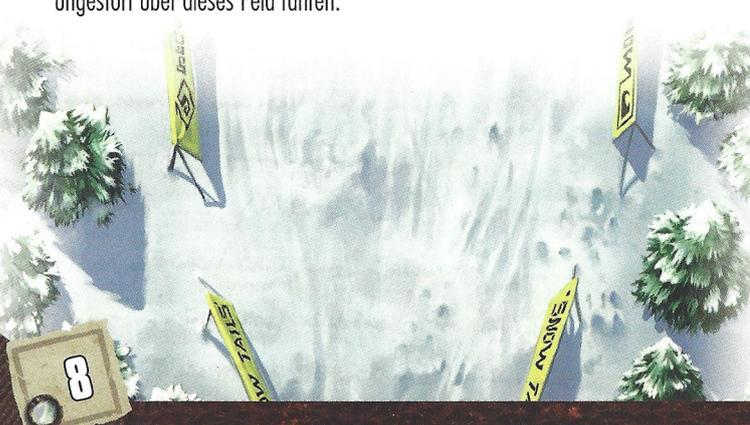
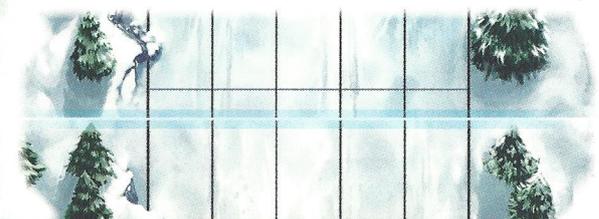
### Die Schneeverwehung



Eine Schneeverwehung hat einen Teil der Strecke unpassierbar gemacht. Befahrbare Felder sind hier mit grünen Haken gekennzeichnet. Die diagonale Bewegung wird durch den Streckenrand nicht behindert, wenn man von einem befahrbaren Feld zum nächsten zieht.

### Übergänge zwischen Streckenabschnitten

Es wird davon ausgegangen, dass zwischen zwei Streckenabschnitten eine blaue Linie verläuft. Aufgrund einer ungenauen Beschnittung während der Produktion kann sie manchmal fehlen.



## Beispiel

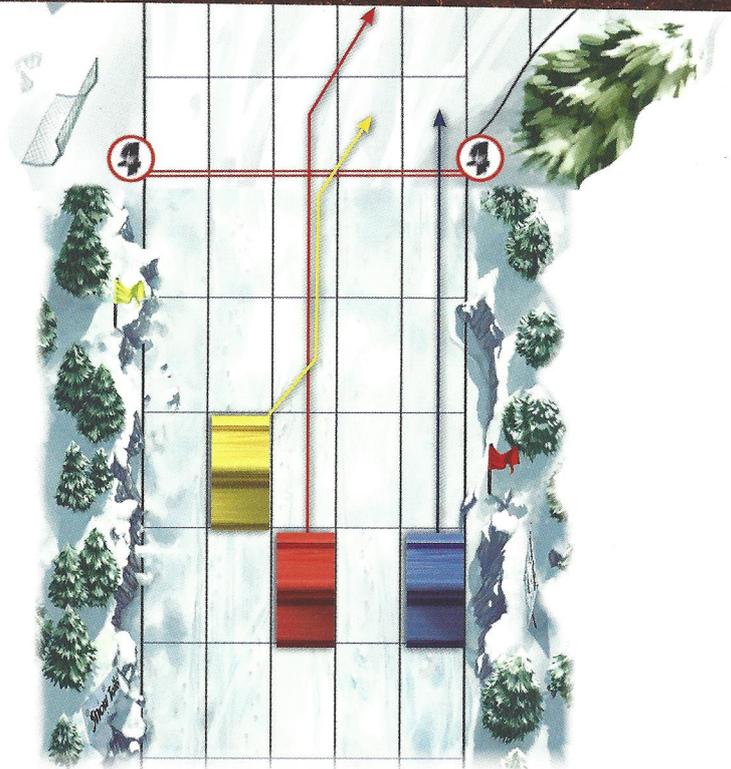
### Eine Beispielerunde

Gelb liegt in Führung und zieht somit als Erster. Er spielt eine 2 auf seinen linken Hund. Die Geschwindigkeit des Schlittens ist somit 3 (2+4-3), und der Drift beträgt 2 nach rechts (der rechte Hund zieht um 2 stärker als der linke). Der Schlitten fährt also 3 Felder nach vorne und driftet dabei 2 Felder nach rechts. Der gelbe Schlitten verstößt nicht gegen die Geschwindigkeitsbeschränkung der Kurve, und muss somit keine Dellenkarten ziehen.

Obwohl Blau und Rot gleichauf sind, steht Blau dichter zur Innenseite der nächsten Kurve und ist somit Zweiter. Blau spielt je eine 2 auf beide Hunde und auf den Bremsstapel (man darf bis zu 3 Karten mit gleichem Wert ausspielen). Somit besitzt er vorerst eine Geschwindigkeit von 2 (2+2-2), die er aber aufgrund des ausgeglichenen Schlittens mit der Bonus-Bewegung erhöhen darf (beide Hunde haben den gleichen Wert). Der Bonus entspricht seiner Position (2. Platz = 2). Blau entscheidet sich dafür, die Bonus-Bewegung zu nutzen und fährt somit mit der Geschwindigkeit 4 und ohne Drift.

Rot ist als Letzter in der Runde dran. Er platziert eine 4 auf seinen linken Hund und nutzt eine zweite 4 für die Bremse. Er fährt nun mit der Geschwindigkeit 5 (4+5-4) und einem Drift 1 nach rechts (der rechte Hund zieht etwas stärker als der linke).

Rot überschreitet die Geschwindigkeitsbeschränkung der Kurve um 1 und nimmt somit 1 Dellenkarte.



### Beispiel für das Driften durch eine Kurve

Rot hat die Geschwindigkeit 6 (3+5-2) und einen Drift 2 nach rechts (der rechte Hund zieht um 2 stärker als der linke). Der Spieler driftet 2, indem er die schwarzen Linien zweimal überquert.

Um einen Drift durchzuführen, muss der Spieler eine schwarze Linie überqueren.



**Drift**



## Rennstrecken

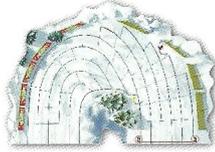
### Streckenabschnitte



Gerade



Kurve



Kehrtwende



Schneeverwebung



Bäumchen



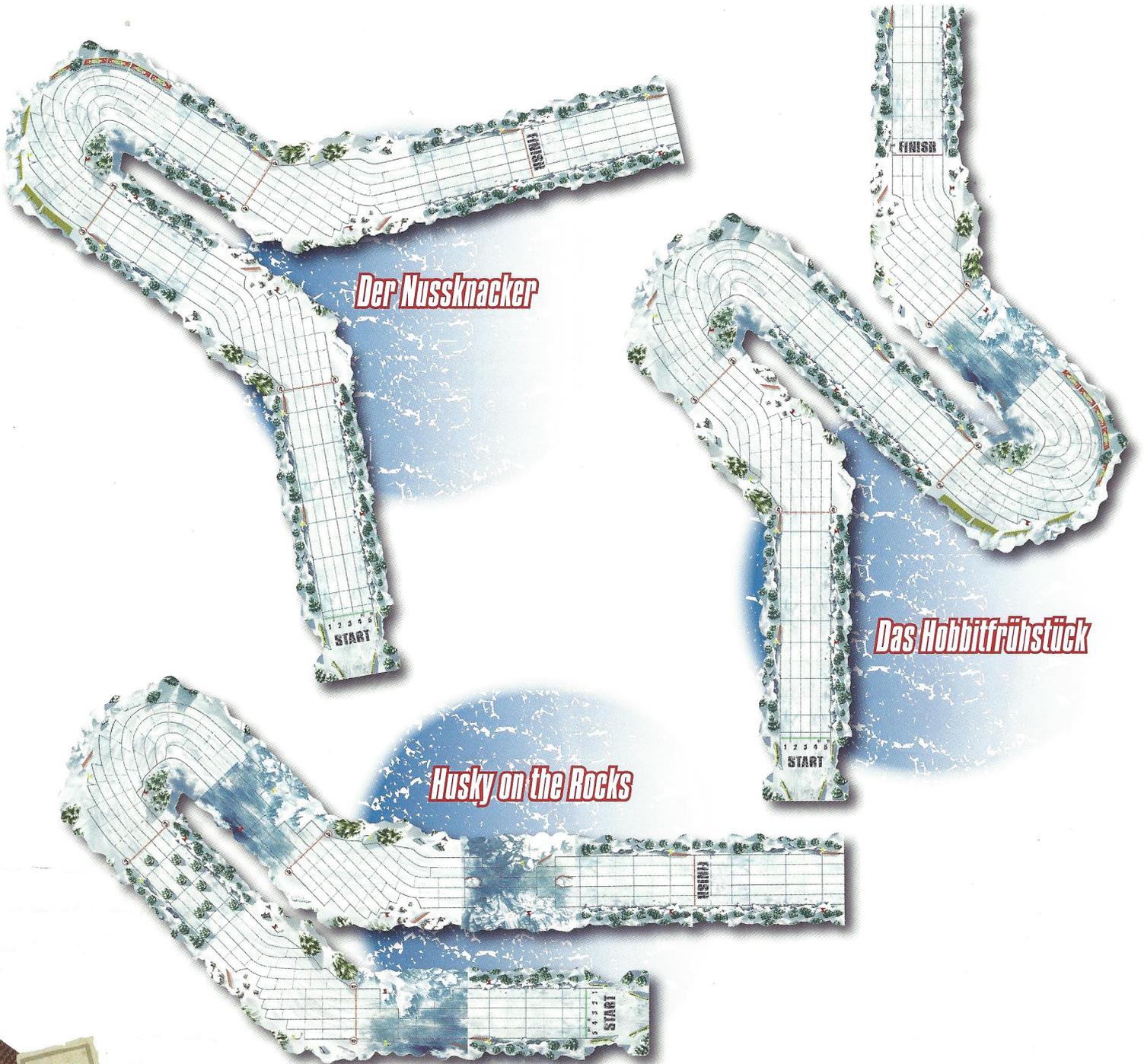
Schlucht



Start



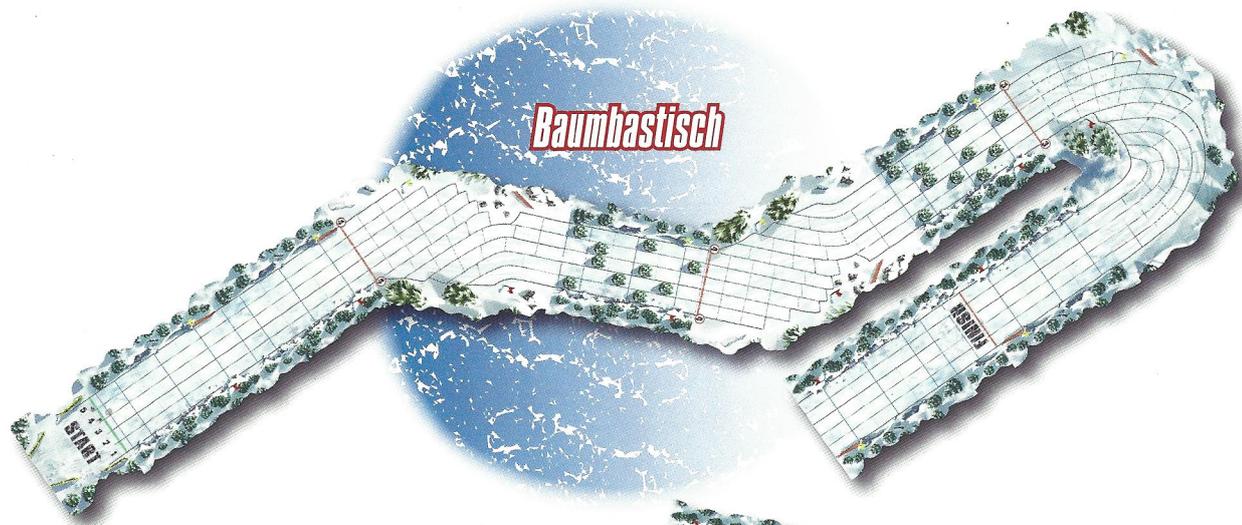
Ziel



**Der Nussknacker**

**Das Hobbifrühstück**

**Husky on the Rocks**



## Spielübersicht

### **Jede Runde:**

Die Spieler führen ihren Zug in Reihenfolge aus. Jeder Spieler führt bei seinem Spielzug die folgenden Schritte durch:

#### **Karten ausspielen**

- 1-3 Karten mit dem gleichen Wert auf den linken Hund, rechten Hund und/oder die Bremse legen.
- Maximal 1 Karte für jede Position.

#### **Schlitten bewegen**

- Die Geschwindigkeit entspricht der Summe beider Hunde minus Bremswert.
- Der Drift ist die Differenz der Werte der beiden Hunde (in Richtung des stärkeren Hundes).
- Wenn der Schlitten ausgeglichen ist (beide Hunde haben den gleichen Wert), erhält der Spieler eine Bonus-Bewegung.

#### **Bonus-Bewegung**

- Entspricht der Position des Spielers im Rennen.
- Man muss entweder die gesamte oder keine Bonus-Bewegung nutzen.
- Bonus wird zur Geschwindigkeit hinzugezählt und muss bei Geschwindigkeitsbeschränkung in Kurven berücksichtigt werden.

#### **Die Kartenhand auf 5 bringen**

- Karten vom eigenen Hundestapel ziehen, wenn man weniger als 5 Karten auf der Hand hält, Karten abwerfen, wenn man mehr als 5 hat.
- Dellenkarten zählen zu der Kartenhand und können nicht abgeworfen werden.

### **GEFAHREN**

#### **Die Geschwindigkeitsbeschränkung überschreiten**

- Man nimmt eine Dellenkarte pro Geschwindigkeitspunkt über der Geschwindigkeitsbeschränkung.
- Man setzt die Bewegung des Schlittens fort und beendet den Zug normal.

#### **Mit einem anderen Schlitten zusammenstoßen**

- Die Bewegung des Schlittens und der Zug des Spielers sind sofort vorbei.
- Man zieht keine Karten nach (muss aber eventuell auf 5 Karten abwerfen).

#### **Mit dem Streckenrand zusammenstoßen**

- Die Bewegung des Schlittens endet sofort.
- Man nimmt eine Dellenkarte.
- Man setzt den Zug mit Schritt 3 fort (Die Kartenhand auf 5 Karten bringen).

Deutsche Übersetzung: Henning Kröpke  
Mit Unterstützung von: Andreas Wickner  
Neubearbeitung: Alex Klesen, Guido Heinecke