

STREET

**DAS SPIEL,
AUF DAS MAN ABFÄHRT!**

FÜR 2 - 4 TEILNEHMER AB 6 JAHREN



AUTOR • DESIGN:
TOM ESPEN

ZUBEHÖR

- 1 SPIELPLAN
- 4 SPIELFIGUREN MIT
AUFSTELLER
4 CHIPS
- 4 POWERSKALEN
- 1 SPIELANLEITUNG

222144

YO LEUTE !

STREET IST DAS VOLL ABGEFAHRENE SPIEL. SCHNAPPT EUCH DEN INLINER, DEN SKATER, DEN BIKER ODER DEN SCOOTER UND AB GEHT'S. MIT COOLER TAKTIK UND FEELING DIE CHIPS AUF DIE POWERSKALA GESCHNIPPT UND - HEY - DAS START- IST AUCH DAS ZIELFELD.

WARM UP

- ➔ Holt euch eure Powerskala und den passenden Chip.
- ➔ Pflanzt euren Player mit Aufsteller auf euer Startfeld.

VOLL ABGEFAHREN

Der Freak unter euch legt seinen Chip auf das schwarze Feld seiner Powerskala und schnippt ihn mit seinem Finger, siehe unten.

Die Punkte, die ihr auf der Powerskala absieht, "drived" ihr auf dem Parcour nach vorn.

Nehmt die Zahl, auf der der Chip hauptsächlich liegt.

Alles klar?

Hey Leute, wenn's nicht klar ist, dann schnippt einfach nochmal. Ach ja, 'ne 0-Runde gibt's nicht, spielt solange bis ihr 'ne Zahl habt.

Fertig? Dann powert der Nächste.

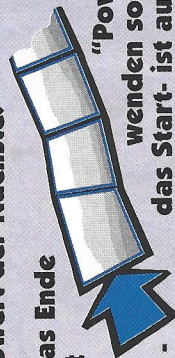
Sobald einer das Ende

"drived" er mit

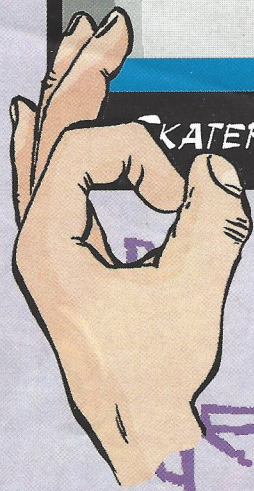
Jetzt heißt es

Alle Spieler

Ey - wie gesagt -

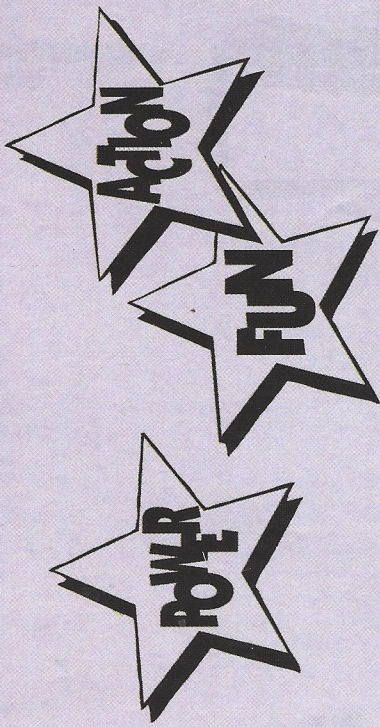


seiner Strecke erreicht,
seinen Restpunkten zurück.
"power up":
wenden sofort und fetzen zum ZIEL.
das Start- ist auch das Zielfeld.



**AKTION,
POWER
UND FUN**

Du hast den
Dreh raus,
power 3 Felder vor.



FLOP UND BREAK

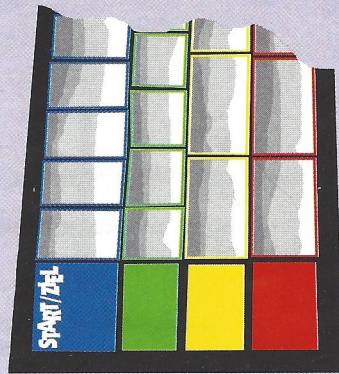
Üb' nochmal,
2 Felder zurück.



DER GEWINNER

Champ ist, wer mit geschickter Power ein cooles Rennen fährt, die BREAK s umgeht und als Erster im Ziel ankommt.

(Restpunkte verfallen)



1	3	5	4	5	4	2	3
---	---	---	---	---	---	---	---

