

Tacara

Tactical car racing

Stand 04.10.2002

Das taktische Autorennenspiel für 3-10 Mitspieler ab 10 Jahren

Spielziel:

Wie bei jedem Autorennenspiel geht es darum als Erster durchs Ziel zu fahren.

Tacara ist ein einfach zu erlernendes Autorennenspiel. Es ist zwar einfach zu erlernen, aber es ist schwer zu gewinnen. Bei diesem Spiel gibt es keine Würfel oder Ereigniskarten, mit denen man sich rausreden kann, wenn man verloren hat, man hat einfach schlecht taktiert, oder anders gesagt der Sieger ist auch der beste Taktiker gewesen.

Material:

- 10 Rennwagen
- 1 Spielplan
- 30 Holzchips (3 x 10 Farben)
- 30 Turbochips (Weiß)
- Spielregel

Vorbereitung:

Die Spieldauer ist abhängig von der gewählten Strecke und beträgt z.B. bei einem Spiel von Start 1 über Start 2 bis Ziel 1, ca. 15 Minuten pro Wagen. Jeder Mitspieler sucht sich, je nach Mitspielerzahl und gewünschter Spieldauer 1-3 Autos aus. Für jedes Auto erhält der Spieler 3 Chips in Wagenfarbe. Einen davon setzt er gleich auf das mittlere Neutralfeld des Schalttableaus.

Die beiden anderen werden für das Auslösen und Markieren der Zugreihenfolge benötigt.

Jeder erhält auch noch pro Auto drei Turbochip (Weiß) mit den Werten eins, zwei und drei, durch entsprechende Punkte dargestellt.

Entsprechend der Mitspielerzahl werden die Startplätze mit Hilfe der Positionsmarker (farbige Holzchips) unter den Mitspielern ausgelost. Je startendem Auto wird ein Farbchip in den Beutel gelegt. Verdeckt wird ein Chip nach dem anderen gezogen. Das dazugehörige Auto wird auf Startplatz 1 gestellt, das nächste auf Startplatz 2, usw.. Nachdem für alle beteiligten Autos gezogen wurde kommen wieder alle Chips in den Beutel, die Autos ziehen im ersten Zug in der Reihenfolge der Startaufstellung, beginnend mit der Nummer 1. Nach dem selben Prinzip werden wieder die Chips gezogen und jetzt in der gezogenen Reihenfolge auf die Reihe für den aktuellen Zug gelegt. Dies ist die Reihenfolge für den 2. Zug. Jetzt werden noch die jeweils übrigen 3. Farbchips in den Beutel getan und es wird die Reihenfolge für den 3. Zug ausgelost. Die Farbchips werden entsprechend ihrer gezogenen Reihenfolge auf die Felder für den nächsten Zug gelegt.

Sobald die Chips der aktuellen Reihe abgearbeitet sind werden die Chips der „nächsten“ Reihe auf die Felder der „aktuellen“ Reihe geschoben und die nächste Reihe wird neu ausgelost.
Die Vorbereitungen sind abgeschlossen, das Rennen kann beginnen.

Spielablauf:

Um sein Auto Fortzubewegen muß der Spieler seinen Farbchip auf dem Schalttableau vom Neutralpunkt entfernen. Jedesmal wenn der Spieler am Zuge ist darf er seinen Chip auf dem Schalttableau um max. 2 Felder bewegen. Es darf nur waagerecht und senkrecht gezogen werden. Ein Abbiegen ist erlaubt, somit kostet ein Feld diagonal zu ziehen jedoch schon 2 Felder.

Die Stellung des Schaltchips bestimmt bei jedem Zug das Fahrverhalten des Rennautos.

Jeder Spieler stellt für jedes Auto pro Zug seinen Schaltchip neu ein oder läßt in dort stehen wo er ist.

Erst Denken, dann Schalten und Fahren, denn es gilt wie beim Schach berührt - geführt, das bedeutet, wenn man den Schaltpöppel oder das Auto losgelassen hat, ist der Zug beendet.

Absprachen zwischen den Spielern sind möglich aber nicht bindent. Es dürfen weder eigene noch fremde Autos übersprungen werden

Beispiel 1: Bewegung auf dem Schalttableau (Ausschnitt)

									○4
									○3
								○2	
				○1					

In diesem Beispiel wird der Schaltchip, im ersten Zug vom Neutralfeld 1 auf die Position 2 gezogen. Daraufhin bewegt sich das entsprechende Auto um genau 2 Felder nach vorne.

Im 2. Zug wird der Schaltchip auf die Position 3 gezogen. Der Spieler des entsprechenden Autos hat jetzt die Auswahl, ob er erst ein Feld nach oben und dann 3 Felder nach vorne zieht oder erst 3 Felder nach vorne und dann ein Feld nach oben.

Im 3. Zug wird der Schaltchip nun in die Position 4 gebracht. Der Wagen bewegt sich schon vier Felder nach vorne und zwei Felder nach oben, wobei der Spieler wieder die Reihenfolge bestimmen kann. Es ist jedoch nicht gestattet z.B. 2 Felder vor, 2 Felder nach oben und wieder zwei Felder vor. Jede Bewegung muß voll ausgefahren werden. Es wird dabei auch nie diagonal gesetzt, sondern immer nur waagerecht und senkrecht.

Das wäre auch kein großes Problem, wenn da nicht noch die lieben Mitspieler wären. Außerdem hat sich gezeigt das reines Tempobolzen nicht alles ist, da man schon beim Anfahren der Kurve daran denken muß, daß es nachher in die genau andere Richtung gehen kann und man den Schaltchip ja nur bedingt bewegen kann - der Wagen aber immer noch mit fast vollem Elan in die alte Richtung fährt.

Erklärung zum 2. Beispiel:

Wenn das Auto dunkle Auto vom 1. Beispiel in der 4. Position angekommen wäre, wo der Wagen sich um 4 Felder nach vorne und 2 Felder nach oben bewegen müßte, bliebe nur die Möglichkeit erst hoch und dann nach vorne.

Wäre die Eingestellte Bewegung 3 hoch und 4 nach vorne, müßte der Spieler Aussetzen oder einen Crash verursachen. Bei dem Beispiel hat der Spieler bereits den Schaltköppl bewegt.

Beispiel: 2 Fortbewegen von Fahrzeugen auf der Strecke

□ →										
						□ →				
□ →										

Bei solchen Gelegenheiten kann es auch schon mal zum Crash kommen. Wenn ein Auto auf ein unerlaubtes Feld, gegen die Bande oder gegen ein anderes Auto fährt, erleidet es einen Schaden. Das bedeutet das Fahrzeug wird umgedreht und bleibt auf dem letzten erlaubten Feld liegen. In den folgenden Zügen muß der Schaltchip möglichst schnell wieder auf den Neutralpunkt gezogen werden. Ist dies erreicht wird das Fahrzeug auf dem Feld wieder zurückgedreht und fängt in der nächsten Runde wieder vom Neutralpunkt aus an zu Beschleunigen. Man denke daran je schneller man fährt, wenn man einen Crash baut, um so kaputtter ist der Wagen und umso länger muß man aussetzen.

Je nachdem wieviel Autos an einem Rennen Teilnehmen dürfen unterschiedlich viele Felder benutzt werden.

Bei 3-4 Autos dürfen nur die grauen Felder befahren werden, bei 5 oder 6 Feldern dürfen die grauen und die gelben Felder benutzt werden und bei mehr als 6 Autos dürfen auch noch die roten Felder zusätzlich benutzt werden. Die blauen Felder dürfen immer benutzt werden. Sie heben die Boxengasse hervor zählen ansonsten jedoch wie die grauen Felder.

Start Frei:

Nachdem die Wagen einmal in der Reihenfolge ihrer Startnummer gezogen haben, wird jetzt die nächste und übermächste Zugreihenfolge jedesmal neu ausgelost. Dazu werden alle abgespielten Zugchips eingesammelt und werden verdeckt neu gezogen. In der gezogenen Reihenfolge werden die Positionschips hingelegt, so daß für jeden ersichtlich ist wann er mit seinem Auto wieder dran ist, in der aktuellen und der nächsten Runde. Für den dritten und jeden weiteren Zug erfolgt die Auslosung nach dem selben Muster.

Spielende:

Bei unserem Beispiel (Start 1 über Ziel 2 bis Ziel 1) steht nach ca. 30 Zügen der Sieger des Rennens fest. Sieger ist wer zuerst über die Ziellinie fährt. Sollten aufgrund der Zugchips noch andere Autos in dieser Runde dran sein, dürfen auch diese noch ziehen. Wenn in einer Runde mehrere Autos durchs Ziel kommen, gewinnt derjenige Spieler, dessen Auto am weitesten über die Ziellinie gefahren ist, sollte auch dann noch Gleichstand sein, gewinnt das Auto das am weitesten innen steht.

Generell gilt, das auch der letzte Zug voll ausgefahren werden muß. Sollte sich ein Crash hinter dem Zielstrich ereignen muß das Auto solange aussetzen, bis es wieder einsatzbereit ist, d.h. der Schaltköppl muß auf dem Neutralfeld stehen.

Besonderheiten:

Turbochips:

Zu Beginn des Rennens hat jedes Auto drei Turbochips bekommen. Diese dienen dazu, die Bewegungvielfalt der Autos zu erhöhen. Wenn der Spieler einen dieser Chips abgibt, darf er das Auto zusätzlich zu seinem Zug durch das Schalttableau um die Anzahl der Punkte bewegen. Die Turbochips dürfen vor oder nach seinem Zug eingesetzt werden. Jeweils nach dem Einsatz muß den Chip dafür in den Pool abgeben werden. Gibt ein Spieler 2 oder mehr Chips ab, darf er diese Sonderaktionen beliebig kombinieren. Solche Einsätze können sowohl beim Beschleunigen, beim Bremsen und speziell beim Kurvenfahren sehr hilfreich sein.

Wie komme ich an neue Chips?

Jedesmal wenn weder das Auto noch der Schaltköppl bewegt werden, kann sich der Spieler für dieses Auto so einen Chip nehmen und unter sein Auto legen. Es gibt nur zwei Ausnahmen.

1. Jeder Spieler darf pro Feld nur einmal aussetzen und sich den Chip nehmen. Nachdem er einen Chip genommen hat, muß er sich im nächsten Zug entsprechen des Schaltköppls fortbewegen.
2. Auf den Tankstellenfeldern, in der Boxengasse (blaue Felder) die mit einem „T“ gekennzeichnet sind, gibt es für das Anhalten 3 Turbochips. Beim Halten auf dem Tankfeld wird der Schaltchip auf das Neutralfeld gesetzt. Im Laufe eines Spieles darf jedes Auto nur einmal Tanken.

Spielvarianten:

Wenn das Spiel so noch nicht taktisch genug ist der kann auch noch mit der Windschattenregel spielen.

Windschatten:

Die aktuelle Spielreihenfolge befindet sich in der vorderen Reihe.

Wenn das Auto, das direkt vor dem eigenen Rennwagen steht vor einem zieht, darf man in Abänderung der Zugreihenfolge als nächster setzen.

Zieht man im Laufe eines Durchgangs vor jemanden, der auf dem Feld direkt vor einem steht, kommt man aus dem Windschatten und darf um ein Feld mehr Beschleunigen, d.h. man darf in diesem Zug entweder den Schaltchip um ein Feld mehr versetzen oder nach dem regulären Zug noch ein Feld mehr setzen, in beliebiger Richtung (außer diagonal).

Geschwindigkeit:

Wem das Spiel zu lange dauert und wer gute Nerven hat kann auch die Zeit pro Zug (von einem Auto zum Nächsten) auf z. B. 30 Sekunden beschränken. Dadurch wird das Spiel schneller aber auch hektischer, hierbei schleichen sich natürlich auch vermehrt Fahrfehler ein, was die Schadenfreude erhöht, wenn man es denn abkann.

Punktwertung:

Es lassen sich natürlich auch Meisterschaften nach Formel 1 Vorbild durchführen, indem die Punkte für die ersten 6 Fahrzeuge vergeben werden.

Zusatzerweiterung Regen:

Meiner Erfahrung nach werden Autorennen immer besonders spannend wenn es während des Rennens anfängt zu Regnen. Für Tacara gibt es drei sogenannte Regenzone die nach Absprache der Spieler vor oder während des Rennens auf dem Spielplan gelegt werden können. Diese Regenzone vermindern die Reifenhaftung und jedes Auto, das seinen Zug auf einem solchen Feld beginnt, darf den Schaltpöppel für den folgenden Zug nur um eine Position verändern.

Wem diese verringerte Haftung und Schaltmöglichkeit Probleme bereitet, kann vor dem Start Regenreifen aufziehen, damit hat das Auto auch in Regenzone die gleiche Haftung wie vorher. Leider vermindert sich mit Regenreifen die Beschleunigung. Für jede mitspielende Regenzone vermindern sich am Start die Turbochips für die Autos mit Regenreifen um den aufgedruckten Turbochip mit ein bis drei Punkten, im schlimmsten Fall haben die Autos gar keine Turbochips mehr - aber dafür eine gute Haftung.

Zur Kennzeichnung, welches Auto Regenreifen hat, legt der Spieler einen schwarzen Chip vor sich hin oder unter das betreffende Auto, je nachdem wie er es sich besser merken kann.

(Peter Eggert)

Peter Eggert
Dahlenkehre 1 D
21077 Hamburg
Tel.: 040/7609428
www.eggertspiele.de
mail: peter@eggertspiele.de