

STREET ILLEGAL



Ein packendes Autorennen für 1 bis 7 Spieler
Spiel dauer: etwa 45 Minuten

Spiel regel

MATERIAL

- ▶ **20 Streckenabschnitte** zeigen drei Informationen: Tempolimit (70, 80, 90 und kein Limit), Situation und Effekt. Pro Tempolimit gibt es 5 Situationen, die die Eigenschaften des Abschnitts beschreiben: Hindernis links, Hindernis rechts, Hindernis Mitte, Steigung und Gefälle. Jede Situation wirkt sich auf deine Tempokarten aus.
- ▶ **90 Tempokarten** um die Wagen zu beschleunigen und zu bremsen. Die Geschwindigkeit des Wagens eines Spielers ergibt sich aus der Summe seiner drei offenen Tempokarten. Jede Tempokarte zeigt ein Tempo von 10-60 mph sowie eine Situation (wie auf den Abschnitten).
- ▶ **50 Chips** - mit 1 Chip verändert man die Geschwindigkeit um 10 mph.
- ▶ **7 Wagen** - diese Karten zeigen die Wagen in den Farben der Spieler. Auf der Rückseite befinden sich graue Autos, die von den neutralen Alten Hasen gefahren werden. Diese folgen eigenen Regeln. Sie füllen das Feld der Fahrer auf sieben Wagen auf.
- ▶ **7 Tableaus** erleichtern die Zuordnung der Spieler zu den Wagen und beschreiben die Phasen im Spiel.

STRECKENABSCHNITT



TEMPOKARTE



VORBEREITUNG

Die Tempokarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt. Abgelegte Karten kommen offen daneben. Sobald alle Karten gezogen wurden, wird dieser Ablagestapel gemischt und wiederverwendet. Chips kommen direkt daneben.

BEISPIEL F. R. STRECKENAUFBAU



Die Streckenabschnitte werden gemischt. Es werden acht Abschnitte gezogen und in einer Reihe offen ausgelegt. Alle übrigen Abschnitte kommen aus dem Spiel. Jeder Spieler wählt einen Wagen und das dazu passende Tableau, zieht acht Tempokarten auf die Hand und nimmt sich drei Chips. Tempokarten und Chips sind geheim.

Nun werden die Wagen auf 7 Positionen von links nach rechts verteilt. Der jüngste Spieler stellt seinen Wagen auf die letzte Position (7. Position). Der nächst ältere Spieler stellt seinen Wagen auf Position 6, usw. - der Wagen des ältesten Spielers steht an der Spitze aller Spieler. Die übrigen Positionen vor den Spielern gehen an die "Alten Hasen". Sobald man mit dem Spiel vertraut ist, sollte man die Zusatzregel *Taktische Startpositionen* verwenden.

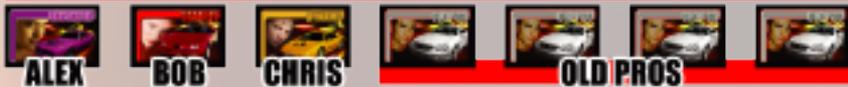
Alle Spieler legen nun gleichzeitig drei von ihren acht Tempokarten offen vor sich aus. Eine Karte muss offen links, eine Karte muss offen in der Mitte und eine Karte muss offen rechts vor jedem Spieler liegen.

VORBEREITUNGEN DER SPIELER



BEISPIEL FÜR DEN START: Alex wählt den violetten Wagen, Bob nimmt den roten Wagen und Chris wählt Gelb. Jeder legt das passende Tableau vor sich ab, zieht 8 Tempokarten und nimmt sich drei Chips.

WAGEN AM START



Alex ist der jüngste Spieler, also stellt er seinen Wagen ganz hinten hin, während Bob an 6. und Chris an 5. Position startet. Die übrigen vorderen vier Positionen werden mit Alten Hasen aufgefüllt ("Old Pros").

TEMPOKARTEN AM START



Alle Spieler wählen nun drei Tempokarten aus der Hand und legen sie rechts, in der Mitte und links vor sich auf. Jeder Spieler hat jetzt noch 5 Tempokarten auf der Hand. Es kann losgehen.

EINIGE WICHTIGE PUNKTE

Ein Wagen wird durch den Einsatz von Tempokarten gesteuert. Jede Tempokarte zeigt ein Tempo von 10 bis 60 mph. Es liegen immer drei Tempokarten offen vor jedem Spieler, deren Summe die Geschwindigkeit seines Wagens angibt. Die Situationen auf den drei offenen Tempokarten legen fest, wie viele Chips ein Spieler erhält, während er durch einen bestimmten Abschnitt fährt. Die Situation auf einer Tempokarte muss zur Situation des Abschnitts passen, um Chips zu bekommen, die anschließend genutzt werden können, um die eigene Geschwindigkeit temporär zu verändern.

SPIELABLAUF und SPIELZIEL

Pro Abschnitt gibt es drei Phasen. Alle Spieler führen jeweils Phase 1 aus, bevor Phase 2 beginnt. Sobald alle Spieler Phase 2 durchgeführt haben, kommt Phase 3. Nach Abschluss von Phase 3 wird der Abschnitt umgedreht und die drei Phasen werden für den nächsten Abschnitt ausgeführt. Das Spiel endet nach dem letzten Abschnitt. **Nach jedem Rennen erhalten die Spieler Punkte für ihre Position und es gewinnt, wer am Ende die meisten Punkten hat** - spielt man nur ein Rennen, so gewinnt der Spieler, der am weitesten vorne liegt, wenn der letzte Abschnitt umgedreht wird.

PHASE 1: SITUATION

Der Spieler, der am weitesten vorne liegt, führt diese Phase zuerst aus. Die anderen folgen dann entsprechend ihren Positionen von vorne nach hinten. Die Situation des Abschnitts gibt an, wie sich dieser auf die Wagen auswirkt. Zudem legt die Situation fest, wie viele Chips jeder Spieler bekommt.

ERSETZE OFFENE TEMPOKARTE

Die Situation auf dem aktuellen Abschnitt bestimmt, ob und welche offene Tempokarte des Spielers ersetzt wird. Bei Gefälle/Steigung wird vorher eine vierte Tempokarte vom Stapel dazu gezogen.

- ▶ **Hindernis links:** leg die linke Tempokarte ab und ersetze sie durch eine Karte vom Stapel
- ▶ **Hindernis rechts:** leg die rechte Tempokarte ab und ersetze sie vom Stapel
- ▶ **Hindernis in der Mitte:** leg die mittlere Tempokarte ab und ersetze sie vom Stapel
- ▶ **Gefälle:** zieh eine Karte vom Stapel dazu und leg dann die niedrigste der vier Tempokarten ab
- ▶ **Steigung:** zieh eine Karte vom Stapel dazu und leg dann die höchste der vier Tempokarten ab

Wenn bei Steigung/Gefälle die neu aufgedeckte vierte Karte am niedrigsten ist (bei Gefälle) oder die höchste Karte ist (bei einer Steigung) wird die neu aufgedeckte Karte abgelegt. Gibt es mehrere Karten, die den niedrigsten bzw. höchsten Wert zeigen, hat der Spieler die Wahl, welche er ablegt.

NIMM CHIPS

Für jede seiner drei offenen Tempokarten, die nun die Situation des aktuellen Abschnitts zeigt, erhält der Spieler 2 Chips.

SITUATION SYMBOLE



PHASE 1: SITUATION - BEISPIEL

90 MPH / GEFÄLLE



SPIELZUG VON CHRIS



Chris ist zuerst dran: er deckt eine 20 auf und legt sie sofort ab, weil es die niedrigste der vier Karten ist (bei einem Gefälle wird die niedrigste Tempokarte abgelegt). Chris fährt nach wie vor 100 mph (40+30+30). Er bekommt zwei Chips (seine mittlere Karte zeigt ein Gefälle, genau wie der aktuelle Abschnitt).

SPIELZUG VON BOB



Bob deckt eine 50 auf - er darf wählen, welche der beiden 30-Karten er ablegt und durch die 50 ersetzt. Bob fährt jetzt 120 mph (40+30+50). Er bekommt keine Chips, weil keine seiner Tempokarten die Situation "Gefälle" zeigt.

SPIELZUG VON ALEX



Alex deckt eine 30 auf und muss seine 10 ersetzen. Alex fährt nun 140 mph (60+30+50). Er bekommt vier Chips, da seine mittlere und seine rechte Tempokarte die Gefälle-Situation zeigen und so zum Abschnitt passen.

PHASE 2: FAHREN

Der Spieler, der am weitesten vorne liegt, führt diese Phase zuerst durch. Alle anderen folgen dann entsprechend ihren Positionen von vorne nach hinten. Die Spieler beschleunigen und bremsen mit ihren Tempokarten. Ist ein Spieler zu schnell, muss er Chips zahlen, um die Geschwindigkeit zu reduzieren oder eine Notbremse auszuführen.

AKTION

Der Spieler muss eine der folgenden Optionen wählen:

- ▶ **Fahren:** eine seiner offenen Tempokarten ablegen, durch eine Karte aus seiner Hand ersetzen, und anschließend eine Tempokarte vom Stapel auf die Hand nachziehen, oder ...
- ▶ **Optimieren:** beliebig viele Karten von seiner Hand ablegen und die gleiche Anzahl Karten wieder vom Stapel auf die Hand nachziehen, oder ...
- ▶ **Nichts tun.**

Wenn der Spieler maximal so schnell fährt wie das Tempolimit im aktuellen Abschnitt angibt, ist er mit dieser Phase fertig und der nächste Spieler führt diese Phase aus.

BIST DU ZU SCHNELL - ZAHLE CHIPS ...

Fährt ein der Spieler schneller als das Tempolimit, das auf dem Abschnitt angegeben ist, kann er dies kompensieren, indem er pro 10 mph, die er zu schnell ist, einen Chip bezahlt. **Ein Spieler darf allerdings maximal nur so viele Chips bezahlen, wie er Tempokarten auf der Hand hält!**

Indem ein Spieler Chips bezahlt, kann er eine Notbremse vermeiden und verschafft sich gleichzeitig für die nächste Phase einen Vorteil gegenüber langsameren Wagen, die er dann leichter überholen kann.

... ODER MACH EINE NOTBREMSUNG

Kann oder möchte ein Spieler die erforderliche Anzahl Chips nicht zahlen, muss er eine Notbremse ausführen - in diesem Fall muss er eine Karte von der Hand ablegen, ohne eine Karte vom Stapel nachzuziehen! Diese Regel simuliert einen leichten Schaden am Wagen. Die Maximalzahl seiner Handkarten reduziert sich damit für den Rest des Spiels (nach der ersten Notbremse liegt das Maximum bei 4, nach der zweiten Notbremse bei 3, usw.).

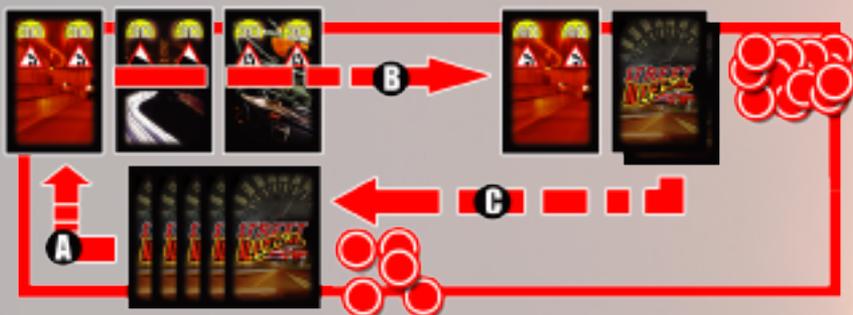
Zusätzlich wird der Wagen des Spielers so lange abgebremst, bis seine Geschwindigkeit unter dem Tempolimit des aktuellen Abschnitts liegt. Dazu deckt der Spieler eine Tempokarte vom Stapel auf, betrachtet die aufgedeckte Karte und seine drei offenen Tempokarten und legt dann die höchste Karte von diesen vier Karten ab. Das wird so lange wiederholt, bis die Geschwindigkeit des Wagens unter dem Tempolimit liegt. Zeigen zwei oder mehr Tempokarten den gleichen (höchsten) Wert, so hat der Spieler die Wahl. Anschließend führt der nächste Spieler diese Phase aus.

PHASE 2: FAHREN - BEISPIEL

90 MPH / GEFÄLLE

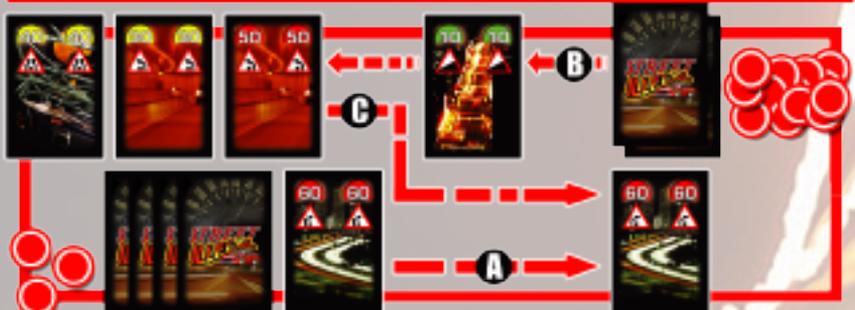


SPIELZUG VON CHRIS



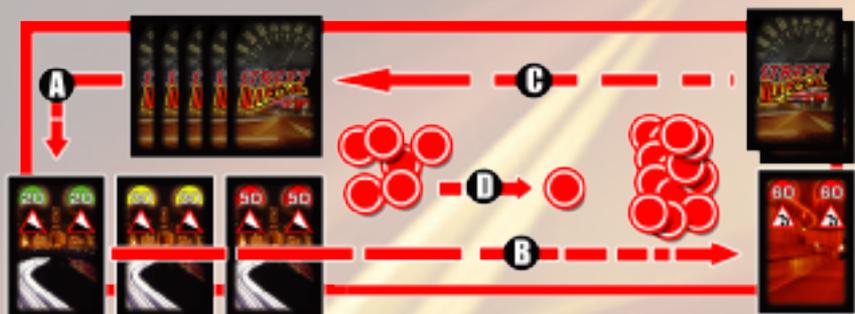
Chris wählt die Fahren-Option, ersetzt seine 40 durch eine 30 von seiner Hand und zieht eine Tempokarte nach. Chris fährt exakt 90 mph ($30+30+30$).

SPIELZUG VON BOB



Bob macht gar nichts; er fährt mit 120 mph ($40+30+50$) viel zu schnell, möchte aber keine 3 Chips bezahlen. Er muss eine Notbremse ausführen und verliert eine Tempokarte von der Hand, ohne nachzuziehen. Er muss seinen Wagen zudem abbremser: er deckt eine 10 auf und muss dafür seine offene 50 ablegen. Er fährt damit unter dem Tempolimit von 90 und muss keine weiteren Karten mehr aufdecken. Bob fährt jetzt 80 mph ($40+30+10$).

SPIELZUG VON ALEX



Alex wählt die Fahren-Option, um eine 60 durch eine 20 aus seiner Hand zu ersetzen - er zieht eine Tempokarte nach. Alex fährt 100 mph ($20+30+50$); er vermeidet die Notbremse, indem er 1 Chip zahlt und seine Geschwindigkeit temporär auf 90 mph drückt. Trotzdem wird er seinen Vordermann in der nächsten Phase mit 100 mph angreifen!

PHASE 3: ÜBERHOLEN

Spieler und Alte Hasen versuchen sich gegenseitig zu überholen. Spieler dürfen Chips bezahlen, um ihre Geschwindigkeit temporär zu erhöhen. In dieser Phase versucht der letzte Wagen (Spieler oder Alter Hase!) als Erster, seinen direkten Vordermann zu überholen.

ANGRIFF UND VERTEIDIGUNG

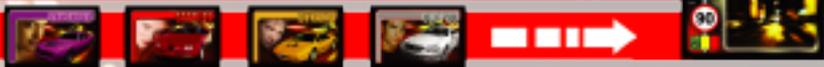
Wenn ein Spieler seinen Vordermann angreift, entscheiden beide geheim, wie viele Chips sie zahlen wollen und decken die gewählte Anzahl Chips gleichzeitig auf. Jeder gezahlte Chip erhöht temporär die Geschwindigkeit des betreffenden Spielers um 10 mph. **Ein Spieler darf hier maximal so viele Chips zahlen, wie er Tempokarten auf der Hand hält!**

Versucht ein Spieler, einen Alten Hasen zu überholen (oder wird er von einem Alten Hasen angegriffen), deckt man zur Ermittlung Geschwindigkeit des Alten Hasens zwei Tempokarten auf. Danach entscheidet der Spieler wie üblich, wie viele Chips er zahlen will. Zeigt der aktuelle Abschnitt "kein Tempolimit", wird eine dritte Karte aufgedeckt. Ansonsten wird die dritte Karte *nur dann* aufgedeckt, wenn Summe der beiden ersten Karten noch kleiner ist als das Tempolimit.

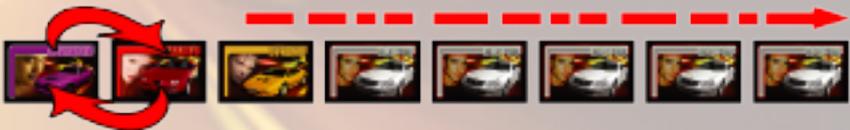
Alte Hasen versuchen *nie* sich gegenseitig zu überholen - greifen einen Spieler aber immer genau *einmal* an. **Der vordere** Wagen gewinnt wenn er gleich schnell oder schneller fährt als der Angreifer - beide Wagen halten dann ihre Position bei und der vordere Wagen ist direkt mit Überholen an der Reihe. **Der hintere** Wagen gewinnt, wenn er schneller fährt als sein Vordermann - in diesem Fall tauschen die beiden Wagen ihre Positionen und der überholende Wagen hat die Option, sofort seinen neuen Vordermann anzugreifen. Nicht vergessen: ein Alter Hase greift andere Alten Hasen nicht an und überholt pro Phase maximal einen Spieler.

Sobald ein Wagen einen Kampf verliert - wenn sein Überholversuch scheitert oder er selbst überholt wurde - ist die Phase für diesen Wagen sofort beendet, d.h., er kann in dieser Phase nichts mehr unternehmen. Ein Spieler, der einen anderen Wagen überholt hat, darf dagegen sofort den nächsten Wagen vor sich angreifen. Sofern er es möchte, führt er dazu noch einmal alleine Phase 2 aus und muss dabei die Fahren-Option so einsetzen, dass er mindestens 10 mph langsamer wird (da der Überholvorgang Zeit gekostet hat). Es gelten alle Regeln von Phase 2 - insbesondere muss er ggfs. erneut Chips bezahlen, um eine Notbremsung zu vermeiden. Will ein Spieler nicht erneut angreifen oder wäre er nicht in der Lage, langsamer zu werden, so ist die Phase für ihn beendet und es ist der Wagen an der Reihe, der direkt vor ihm fährt. Sobald der letzte Spieler diese Phase durchgeführt hat, beim Überholen scheitert oder selbst überholt wird, wird der aktuelle Abschnitt umgedreht und das Feld der Wagen fährt in den nächsten Abschnitt ein, in dem wieder zuerst Phase 1 durchgeführt wird.

PHASE 3: ÜBERHOLEN - BEISPIEL



SPIELZUG VON ALEX



Alex ist an 7. Position - er ist der erste Angreifer und versucht, Bob zu überholen. Alex fährt 100 mph (20+30+50). Bob fährt 80 mph (40+30+10). Weder Alex noch Bob bezahlen Chips und so tauschen sie ihre Positionen, da Alex schneller fährt als Bob. Alex möchte nicht langsamer werden und versucht deshalb nicht, noch einmal zu überholen.

ZUSATZREGEL: TAKTISCHE STARTPOSITIONEN

Diese Regel dient dazu, faire Startpositionen zu ermitteln. Die Vorbereitungen bleiben unverändert, doch die Spieler stellen ihre Wagen nicht auf die Positionen. Alle Spieler spielen gleichzeitig eine ihrer acht Tempokarten aus. Wer die langsamste Karte spielt, bekommt Position 7. Wann immer eine Karte so gespielt wird, zieht man eine Karte nach, so dass alle Spieler immer acht Karten auf der Hand haben, wenn sie um die Positionen bieten. Man geht nun bei Position 6, 5, usw. genau so vor. Ein Spieler, dessen Wagen schon auf einer Position steht, darf jedoch jedes Mal, nachdem die anderen Spieler eine Karte ausgespielt haben, eine Karte abwerfen und dafür eine neue nachziehen. Spielen mehrere Spieler die gleiche niedrigste Karte, wiederholen (nur) diese Spieler das Bieten für diese Position, bis einer von ihnen sie nehmen muss (Spieler, deren Wagen schon auf einer Position stehen, dürfen jedes Mal eine Karte abwerfen und nachziehen). Spieler, die bei einem solchen Gleichstand eine höhere Karte gespielt haben, setzen aus und müssen auf die Versteigerung der nächsten Position warten. Sobald nur noch ein Spieler ohne Position übrig ist, bekommt er die nächste Position und alle anderen dürfen noch einmal eine Karte abwerfen und nachziehen. Die vorderen Positionen werden dann wieder mit Alten Hasen aufgefüllt und das Rennen startet wie üblich.

ZUSATZREGEL: SOLITÄRSPIEL

Ein Spieler kann alleine gegen 6 Alte Hasen fahren. Es gelten die üblichen Regeln für die Alten Hasen.

ZUSATZREGEL: SCHNELLE ALTE HASEN

Alte Hasen decken eine dritte Karte auf, wenn ihre Geschwindigkeit unter *oder gleich* dem Tempolimit ist.

ZUSATZREGEL: NITRO-BOOSTER

Wenn zwei Spieler bei einem Überholmanöver auf *exakt die gleiche Geschwindigkeit kommen*, dürfen sie eine Karte aus der Hand ablegen. Die höhere abgelegte Karte gewinnt das Duell. Dazu legen beide Spieler ihre Finger an eine Karte ihrer Hand und heben dann gleichzeitig die Hand – möchte ein Spieler keine Karte ablegen, hebt er die leere Hand und wählt so den Wert 0. Hat der Angreifer den höheren Wert, überholt er - ansonsten behalten beide Wagen ihre Positionen bei. Die Positionen bleiben insbesondere auch dann unverändert, wenn beide Spieler die gleiche oder keine Tempokarte ablegen. Ein Spieler, der eine Karte auf diese Weise ablegt, darf keine Karte nachziehen und reduziert damit effektiv die Maximalzahl seiner Handkarten für den Rest des Spiels - genau wie bei einer Notbremung.

Impressum

Entwurf: Heinrich Glumpler

Entwicklung: Heinrich Glumpler & Mario Truant

Grafikdesign: William W. Connors

Unterstützung beim Grafikdesign: Benjamin Barnett

Übersetzung aus dem Englischen: Heinrich Glumpler

Vielen Dank an: Reiner & Winfried Heep, Karl Friedrich, Elke & Sigurd Laubach, Carina Hacher, Petra Grafe, Roman Pelek, Rick Heli, Richard Dewsbery

Amerikanische Ausgabe : Z-Man Games, Inc. - Zev Slashingner

Copyright © 2002 Edition Erbkönig Glumpler Truant - www.erlkoenig.net

FRAGEN

Kontaktieren Sie uns bezüglich Tipps, Regeln und Zusatzmaterial, oder besuchen Sie www.zmangames.com.

Haben Sie Fragen zum Spiel? Meinungen oder Verbesserungsvorschläge? Melden Sie sich auf www.erlkoenig.net.

Wir stehen zu Ihrer Verfügung. Melden Sie sich bei uns - wir melden uns bei Ihnen.

Z-Man Games

Z-Man Games, Inc. 6 Alan Drive Mahopac, NY 10541 Phone: 845-208-3502

zmangames@shadowfist.com

www.zmangames.com