



Spielanleitung

Das total turbulente
**Tier
Rennen**

V.2.03 - 02.11.24





7 Streckenkarten



3 Aufwertungsmünzen



5 Spielsteine



1 Würfel



8 Markierungsstreifen



4 Übersichtstableaus



andere Tiere



1 Panther



3 Hund

insgesamt 29 Rennkarten



9



10

insgesamt 25 Fahrerkarten



Fahrerkarten

Rennkarten

Abb. 1: DAS SPIELMATERIAL

ZIEL DES SPIELES

Ziel ist das „*Total turbulente Tierrennen*“ zu gewinnen, indem man das Feld der Konkurrenten hinter sich lässt und als Erstes die Ziellinie überquert.

SPIELVORBEREITUNG

Zunächst wird das Rennfeld aufgebaut (vgl. Abb. 2): Dazu werden in einer senkrechten Reihe Rennstreckenfelder mittels der entsprechenden **Rennstreckenkarten** (Abb. 1, ①) positioniert. Standardmäßig werden die Kartenseiten mit den weißen Zahlen bzw. Symbolen benutzt. Die oberste Karte ist dabei die Zielkarte, die unterste die Startkarte. Die dazwischenliegende Rennstrecke hat normalerweise eine Länge von drei (bei 1 oder 2 Spieler) oder vier Streckenteilen (bei mehr als 2 Spieler).

Wenn besonders lange Rennen gewünscht sind, kann die Strecke bis auf eine Länge von fünf Reihen verlängert werden.

Mit der **Startlinie** zwischen dem Startbereich und der ersten Streckenkarte wird das eigentliche Rennfeld nach unten abgegrenzt. Dies geschieht mittels waagrecht hintereinander gelegter **Markierungsstreifen** (Abb. 1, ④). In gleicher Weise wird dann auch zwischen



der letzten Streckenkarte und der Zielkarte die **Ziellinie** platziert. Es werden der **Würfel** ④ und die **Aufwertungsmünzen** ② bereitgelegt und die beiden Kartenstapel, **Rennkarten** ⑨ und **Fahrerkarten** ⑩, gemischt.

Jeder Spieler bekommt einen jeweils andersfarbigen **Spielstein** ③ und das dazugehörige **Übersichtstableau** ⑤.

Startspieler ist derjenige Spieler, der zuletzt ein Tier gestreichelt hat - herrscht hier keine Einigkeit, entscheidet der Würfel.

Beginnend mit dem Startspieler zieht jeder reihum sein Rennfahrertier zufällig aus dem **Fahrerstapel** ⑩ (auf der Rückseite sieht man ein kaputtes Auto). Die Karten werden unterhalb der Startlinie platziert und mit dem Spielstein des Spielers markiert.

Anmerkung: Grundsätzlich können die Rennfahrer auch ausgesucht werden. Dabei gilt es aber zu beachten, dass die Tiere unterschiedlich stark sind.

Abschließend werden im 1. Streckenteil (also direkt oberhalb der Startlinie in Rennreihe 1) Rennfahrer platziert. Ihre Anzahl ist immer um eins größer als die Spieleranzahl.

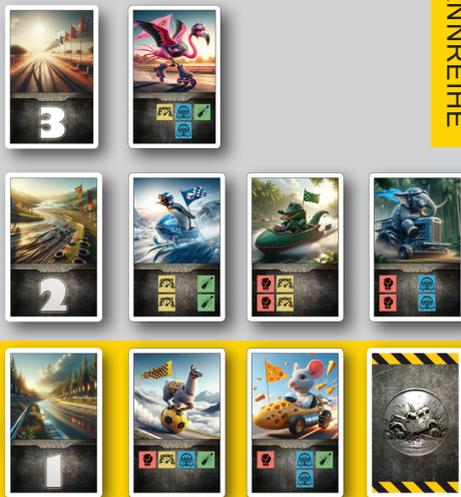
Die restlichen Rennfahrerkarten werden gemischt und rechts neben die bereits ausgelegten Karten der Spieler (also unterhalb der

Startlinie, in der Startreihe) als Nachziehstapel bereitgelegt.

Wird das Spiel mit noch unerfahrenen Spielern gespielt, wird links neben die **aktive Rennreihe** ein schwarzer **Spielstein** ③ platziert. Dies ist zu Beginn des Spieles immer die Reihe 1 oberhalb der Startlinie, da dies die einzige Rennreihe ist, die bereits von Fahrern besetzt ist.

Die längste Rennreihe ist immer die aktive Rennreihe. Oft gibt es aber gleichlange Reihen. Dann zählt diejenige mit der niedrigsten Nummer - in diesem Fall die Reihe 1. Dass dort ganz rechts ein Unfallauto liegt (und kein Rennfahrer) tut hier nichts zur Sache. Auch diese Karte zählt ganz normal.

Abb. 3: AKTIVE RENNREIHE





SPIELABLAUF

Hier wird das Spiel mit zwei oder mehr Spielern beschrieben. Anmerkungen zur Solovariante folgen im Anschluss.

Alle Spieler sollten sich jeweils zu Beginn eines neuen Spielzugs vergewissern, welche die **aktive Rennreihe** (Abb. 3) ist und welche Rennfahrer sich dort befinden.

Anmerkung: Die aktive Rennreihe ist immer die mit den meisten Tieren (Fahrekarten). Umgedrehte Karten zählen dabei auch, allerdings muss eine aktive Rennreihe immer mindestens einen Rennfahrer beinhalten. Rennfahrer unterhalb der Start- oder oberhalb der Ziellinie befinden sich außerhalb des eigentlichen Renngeschehens und werden nicht beachtet. Gibt es einen Gleichstand, zählt die jeweils tiefste Reihe. Durch goldene **Aufwertungsmünzen** (Abb.1, ②) können Reihen zusätzlich um je +2 aufgewertet werden.

Es gibt 25 Rennfahrer im Spiel. Der „Affe“ „steht hier stellvertretend als einer von ihnen. „Hund“ und „Panther“ hingegen sind keine Fahrer. Sie tauchen nur im Rennstapel auf, nicht aber im Fahrerstapel, und haben besondere Funktionen .



Abb. 4: DIE TIERE IM SPIEL

Der aktive Spieler deckt **Rennkarten** (goldene Rückseite) auf. Das Aufdecken muss zügig vorstattgehen und die aufgedeckte Karte soll für alle gut sichtbar sein. Grundsätzlich werden so lange Karten aufgedeckt, bis

- A entweder ein **Rennfahrer** (Abb.7) zum Vorschein kommt, der sich in der aktiven Rennreihe befindet *oder*
- B der „Hund“ (Abb.1, ⑧) bzw.
- C der schwarze „Panther“ (Abb.1, ⑨) erscheint.

In allen drei Fällen sind die Mitspieler aufgefordert, den Namen



des entsprechenden Tiers laut zu rufen. Wem dies als Erstes gelingt, der wird der nächste aktive Spieler.

Anmerkung: Nur im Spiel mit zwei Spielern darf der aktive Spieler mitrufen.

Wer fälschlicherweise ein Tier ruft, darf im Wettstreit um den nächsten aktiven Spieler nicht mehr teilnehmen. Sollte einmal keine Einigung hergestellt werden können, wer das richtige Tier zuerst gerufen hat, entscheidet der Würfel.

Abb. 4: AUSRUFEN DER TIERE

Wer aktiver Spieler werden will, muss schnell den Namen des aufgedeckten Tiers rufen.

„Frosch“ ist hier aber leider falsch!



Frosch!



Anmerkung: In seltenen Fällen kann der aktive Spieler (aus Versehen oder aus taktischen Gründen) eine neue Karte aufdecken, obwohl Fall A, B oder C eingetreten war. Bleibt dieser Irrtum unerkannt, ist die Sache folgenlos. Fällt das Problem aber einem Spieler auf, muss die Karte (bzw. die Karten) wieder zurück auf den Stapel gelegt werden. Der aufmerksame Mitspieler wird aktiver Spieler und führt den Spielzug fort. Wurde zu Unrecht ein Vergehen des aktiven Spielers angemahnt, dann wird so verfahren, als wäre ein falscher Tiername gerufen worden.



Fall A

Wurde ein **Rennfahrer** der aktiven Rennreihe aufgedeckt, rückt das entsprechende Tier eine Reihe nach oben. Rennreihen werden dabei immer von links nach rechts aufgefüllt. Eine gegebenenfalls dadurch entstandene Lücke in der Rennreihe darunter wird geschlossen, indem alle rechts davon positionierten Rennfahrer einen Platz nach links rücken (vgl. Abb.5). Der verbliebene Rennkartenstapel wird an den neuen aktiven Spieler weitergegeben. Die Karten werden nicht gemischt. Es beginnt ein neuer Spielzug.



Fall B

Wird ein „Hund“ aufgedeckt, darf der aufdeckende Spieler, eine von vier **Sonderaktionen** (vgl. nächster Abschnitt) durchführen. Danach gibt er den Rennstapel *ungemischt* an den Spieler weiter, der als erstes „Hund“ gerufen hatte. Dieser ist nun der neue aktive Spieler.



Fall C

Wurde hingegen der schwarze „Panther“ gezogen, kommt ein neuer Rennfahrer ins Spiel und wird in der untersten Rennreihe platziert. Auch die Rennreihe 1 wird dabei von links nach rechts gefüllt, die Karte wird also rechts angelegt. Solange Rennfahrer im Startbereich offen ausliegen, muss der noch aktive Spieler einen von diesen auswählen. Ist das nicht der Fall, wird stattdessen die oberste Karte des Rennfahrer-Nachziehstapels aufgedeckt und verwendet. Ist dieser leer, können keine neuen Rennfahrer mehr ins Spiel gebracht werden. Abschließend werden alle ausliegenden Aufwertungsmünzen eingesammelt und zurück in den Vorrat gelegt

und bereits aufgedeckte Rennkarten unter den Rennstapel gemischt. Sie werden dann an den neuen aktiven Spieler weitergegeben.

Die Rennkarte „Affe“ wurde aufgedeckt und der Affe steigt von Rennreihe 2 inach Rennreihe 3 auf. Dort wird er an das rechte Ende neben die Katze platziert. Der „Frosch“ hingegen wandert nach links und schließt die Lücke in Reihe 2.

Abb. 5: DAS VERSCHIEBEN



SONDERAKTIONEN

Nachdem ein „Hund“ aufgedeckt wurde, stehen dem noch aktiven Spieler eine der vier nachfolgend beschriebenen Optionen zur Wahl (Es darf allerdings auch auf die Sonderaktion verzichtet werden).

Anmerkung: Ist der Rennfahrer des aktiven Spielers noch nicht im Rennen, wird sein Tier ins Rennen gebracht (unterste Renreihe). Eine Sonderaktion findet nicht statt.



Ein Spieler kann mit seinem Rennfahrer einen anderen benachbarten Fahrer zu **überholen** versuchen. Gelingt ihm dies, tauschen die beiden die Plätze. Als benachbart gelten die drei Positionen unmittelbar links, recht und oberhalb des eigenen Fahrzeugs. Beim Überholen können auch Unfallautos ausgewählt werden. Das Manöver gelingt dann immer. Aus dem Startbereich heraus kann nicht überholt werden (siehe oben).



Beim **Abdrängen** kann ein links oder rechts vom eigenen Fahrzeug positionierter Gegner aus dem aktiven Renngeschehen genommen werden. Die entsprechende Karte wird dann umgedreht. Auch dieses Manöver ist nicht im Startbereich möglich.

Egal, ob Abdrängen oder Überholen, das Manöver gelingt nicht automatisch. Es ist abhängig von zwei Würfelwürfen. Dazu entscheidet der Angreifer zunächst, welche seiner Fähigkeiten



Stärke



Tempo



Wendigkeit



Glück

er einsetzen möchte. Dann würfelt er und addiert für jedes der entsprechenden Symbole auf seiner Rennfahrerkarte einen Punkt hinzu. Danach wird für den Angegriffenen gewürfelt und auch hier werden entsprechende Symbole hinzuaddiert. Wer die höhere Gesamtpunktzahl vorweisen kann, gewinnt (vgl. Abb.6). Bei Unentschieden geschieht nichts. Scheitert ein Rennmanöver, „crasht“ der entsprechende Angreifer und seine Fahrerkarte wird umgedreht.



Reparieren

Ein Unfallauto kann durch die Option **Reparieren** instandgesetzt werden und damit zurück ins Spiel kommen. Die entsprechende Karte wird dann wieder auf die Vorderseite gedreht.



Aufwerten

Rennreihen, auf denen mindestens eine Aufwertungsmünze platziert ist, werden bei der Bestimmung der aktiven Rennreihe um je zwei Punkte **aufgewertet**. Es gilt aber weiterhin: In der aktiven Rennreihe muss sich auch ein Rennfahrer befinden. Mit dem Aufdecken des Panthers werden die Münzen wieder entfernt.

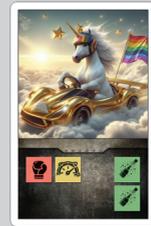
Die „Maus“ versucht das „Einhorn“ abzurängen und wählt „Wendigkeit“ (blau). Sie würfelt eine 3 und darf wegen ihrer zwei blauen Wendigkeitssymbole das Ergebnis um +2 auf 5 verbessern.

Das „Einhorn“ hat keine Wendigkeit vorzuweisen und kontert deswegen mit einem unmodifizierten Würfelwurf. Da es aber eine 6 würfelt, gewinnt es auch so. Die „Maus“ hingegen baut somit einen Unfall. Ihre Fahrerkarte wird umgedreht.



+2

=5



+0

=6

Abb. 6: RISKANTES FAHRMANÖVER





ENDE DES SPIELS

Sieger des Spiels ist, wer als erstes über die Zielgerade sheppert. Es können nach Ermittlung des ersten Siegers wahlweise auch noch weitere Plätze ausgespielt werden.

SOLOVARIANTE

Das Spiel kann auch unkompliziert alleine gespielt werden. Der aktive Spieler wechselt dann niemals und das Ausrufen der Tiere entfällt. Der Schwierigkeitsgrad kann durch die Auswahl des Rennfahrers modifiziert werden, die Länge des Spiels durch die Anzahl der Rennstrecken.

BONUS-TRACKS

Wer die große Herausforderung sucht, kann beim Streckenaufbau eine oder mehrere der Streckenkarten auf die Rückseite drehen und/oder gegen andere austauschen. Jedes Mal, wenn ein Fahrzeug im Spiel eine Rennreihe Richtung Ziel aufsteigen würde, muss dann zunächst gegen die aktuelle Streckenkarte gewürfelt werden. Die Fähigkeit, die zum Einsatz gebracht werden muss, ist durch die Streckenkarte vorgegeben. Sind mehrere Fähigkeiten angeführt, darf gewählt werden. Der angezeigte Wert muss übertroffen werden, um den Aufstieg zu schaffen. Bei Unentschieden geschieht nichts. Verliert der Fahrer kommt es, wie beim Überholen und Abdrängen, zu einem Crash, die Rennkarte wird umgedreht und der „Aufstieg“ ist missglückt.

Anmerkung: Wird in dieser Variante die Sonderaktion „Reparatur“ gewählt, müssen (falls vorhanden) zwei Fahrzeuge auf die Vorderseite zurückgedreht werden.





Eisbär



Nilpferd



Löwe



Katze



Bär



Affe



Flamingo



Maus



Delfin



Kamel



Schwein



Einhorn



Lama



Krokodil



Elefant



Maulwurf



Papagei



Pinguin



Waschbär



Frosch



Schaf



Hamster



Giraffe



Turnfalke



Paradiesvogel

Abb. 7: DIE 25 RENNTIERE IM ÜBERBLICK



INFO

Autor, Design und Konzept:
Stefan Wenz
© 2024, alle Rechte vorbehalten

KONTAKT

Stefan Wenz
Bahnhofstraße 48,
67454 Haßloch
Deutschland
Mobil +49-152-01708331
vogelweyde@gmx.de

