

Das **TOTAL** unglaubliche Tier-RENNEN



SPIELMATERIAL

- 29 Rennkarten
- 25 Fahrerkarten
- 7 Streckenkarten
- 8 Markierungstreifen
- 3 Aufwertungsmünzen
- 7 verschiedenfarbige runde Spielsteine und ein Würfel

ZIEL DES SPIELES

Ziel ist das „Total unglaubliche Tier-Rennen“ zu gewinnen, indem man das Feld der Konkurrenten hinter sich lässt und als Erstes die Ziellinie überquert.

SPIELVORBEREITUNG

Zunächst wird das Rennfeld aufgebaut: Dazu werden in einer senkrechten Reihe Rennstreckenfelder positioniert (vgl. Abb. 1). Diese markieren den linken Rand des Spielfeldes. Die oberste Karte ist dabei die Zielkarte, die unterste die Startkarte. Die dazwischenliegende Rennstrecke hat normalerweise eine Länge von drei oder vier Streckenteilen und ist abhängig von der Spielerzahl. Details können der Starttabelle (siehe Seite 2) entnommen werden.

Anmerkung: Wenn besonders lange Rennen gewünscht sind, kann die Strecke bis auf eine Länge von 5 Felder verlängert werden (Abb.2).

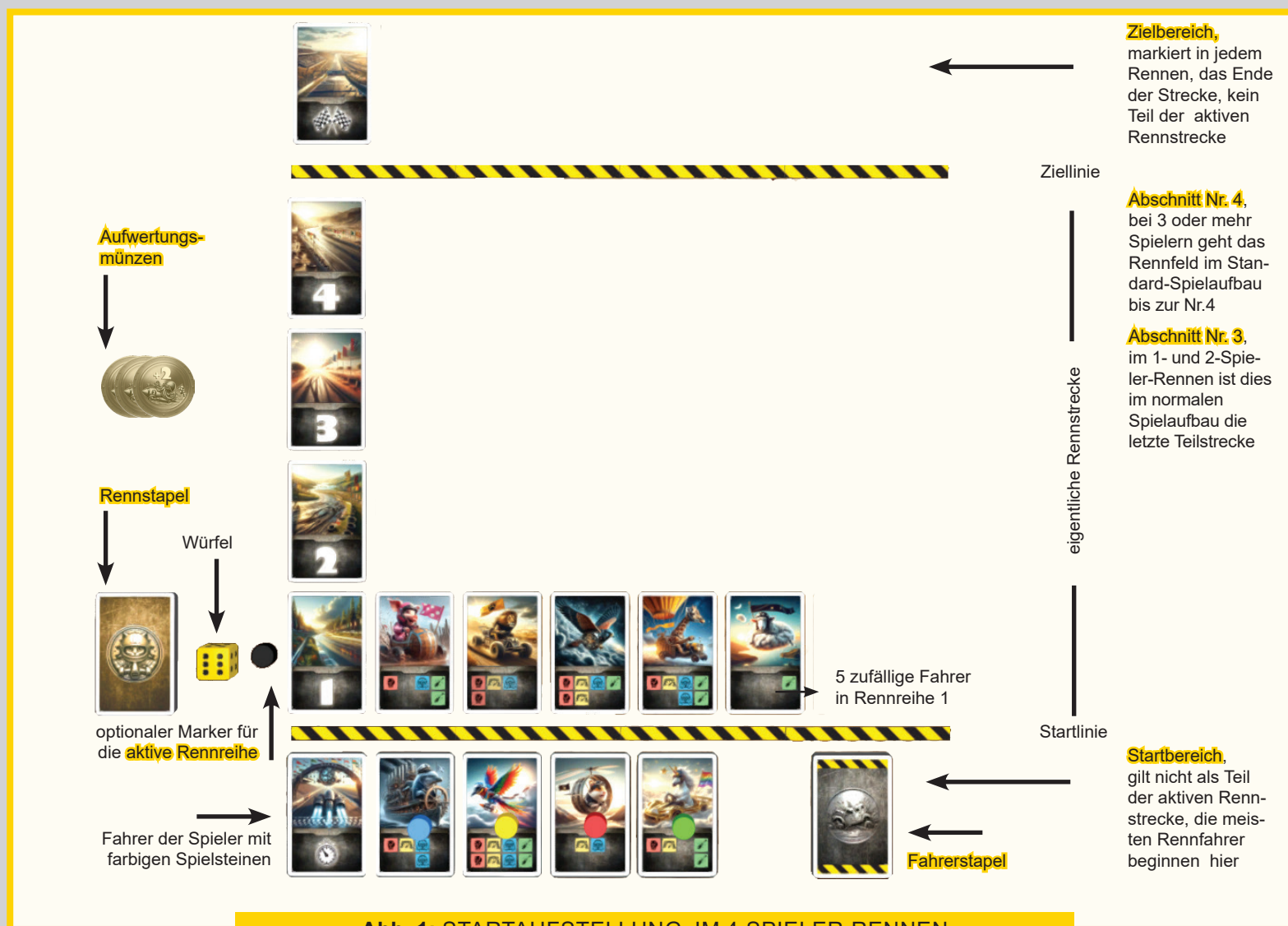


Abb. 1: STARTAUFSTELLUNG IM 4-SPIELER-RENNEN

Abb. 3
Die Rennkarten



Mit der **Startlinie** zwischen dem Startfeld und dem Rennfeld 1 wird die eigentliche Rennstrecke unten abgesteckt. Dies geschieht mittels waagrecht hintereinander gelegter Markierungstreifen. In gleicher Weise wird dann auch zwischen der letzten Rennstrecke und der Zielkarte eine **Ziellinie** platziert.

Abb. 4
Die Fahrerkarten



Es werden der Würfel und die Aufwertungsmünzen bereitgelegt und die beiden Kartenstapel (**Rennkarten** und **Fahrerkarten**, vgl. Abb. 3 und Abb. 4) gemischt.

Jeder Spieler bekommt einen jeweils andersfarbigen Spielstein.

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 Rennfahrentier zufällig aus dem **Fahrerstapel** (auf der Rückseite sieht man ein kaputtes Auto). Die Karten werden unterhalb der Ziellinie platziert und mit dem Spielstein des Spielers markiert (vgl. Abb. 1).

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

Sind weniger als 5 Mitspieler beteiligt werden 5 bzw. bei 1 oder 2 Spielern sogar 10, zufällige Rennfahrer aus dem Spiel entfernt. Auch aus den Rennkarten werden die entsprechenden Karten aussortiert. Diese werden in diesem Spiel nicht benötigt.

Abschließend werden nun im ersten Streckenteil (also direkt oberhalb der Startlinie in Rennreihe 1) Rennfahrer platziert. Ihre Anzahl ist immer eins größer als die Spieleranzahl (vgl. Starttabelle, nächste Spalte oben).

Die restlichen Rennfahrerkarten werden gemischt und rechts neben die bereits ausgelegten Karten der Spieler (also unterhalb der Startlinie, in der Startreihe) als Nachziehstapel bereitgelegt.

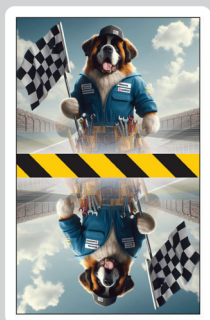
Wird das Spiel mit noch unerfahrenen Spielern gespielt, wird links neben die **aktive Rennreihe** ein schwarzer Spielstein platziert. Dies ist zu Beginn des Spieles immer die Reihe 1 oberhalb der Startlinie, da dies die einzige Rennreihe ist, die bereits von Fahrern besetzt ist.

Abb. 5
Die Aufwertungsmünzen



Abb. 6
Die „Hunde“-Karte

Wenn die „Hunde“-Karte aufgedeckt wird, erhält der nun aktive Spieler vier mögliche Spieloptionen: Er kann eine Aufwertungsmünze platzieren, eine Reparatur durchführen oder eines von zwei Fahrmanövern wählen.



Anzahl der Spieler	Länge der Rennstrecke	Rennfahrer auf Rennreihe 1	aussortierte Rennfahrer
1-2	3	2-3	10
3-4	4	4-5	5
5-6	4	6-7	0

TABELLE: Empfohlene Startaufstellungen

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.7) ist und welche Rennfahrer sich dort befinden.

Anmerkung: Die aktive Rennreihe ist immer die Rennreihe mit den meisten Tieren (Fahrerkarten). Umgedrehte Karten zählen dabei auch, aber eine aktive Rennreihe muss 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** (vgl. Abb. 5) können Reihen zusätzlich um je +2 aufgewertet werden.



Abb. 7
aktive Rennreihe

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 auf Position drei ein Unfallauto liegt (und kein Rennfahrer) tut hier nichts zur Sache. Auch diese Karte zählt ganz normal.

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

(A) entweder ein Rennfahrer zum Vorschein kommt, der sich in der aktiven Rennreihe befindet oder

(B) der **Hund** (Abb.8) bzw.

(C) der schwarze **Panther** (vgl. Abb.9) erscheint.

In allen drei Fällen sind die Mitspieler aufgefordert, den Namen des entsprechenden Tiers laut zu rufen. Wem das als Erstes gelingt, der wird der nächste aktive Spieler.

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

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

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 die Hand genommen werden. Der aufmerksame Mitspieler wird sofort aktiver Spieler und beginnt einen neuen Spielzug. 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. 8). Der verbliebene Rennkartensapel wird an den neuen aktiven Spieler weitergegeben. Die Karten werden nicht gemischt. Es beginnt ein neuer Spielzug.

Fall B

Wird ein „**Hund**“ (vgl. Abb. 6) aufgedeckt, darf der Spieler, der als erstes „Hund“ gerufen hat, eine von vier **Sonderaktionen** durchführen (vgl. S.4). Wie im Fall A wandert der Rennkartensapel ungemischt zum (neuen) aktiven 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 der Spieler im Startbereich ausliegen, muss einer von diesen gewählt werden. Ist das nicht der Fall, wird stattdessen die oberste Karte des Rennfahrer-Nachziehstapels aufgedeckt und verwendet. Ist dieser leer, können



Abb. 9
Die „Panther“-Karte

Wird die schwarze „Panther“-Karte aufgedeckt, kommt ein neuer Rennfahrer ins Spiel. Tiere von Spielern kommen zuerst ins Spiel, dann wird vom Fahrerstack gezogen. Auch wichtig: Nach dem Aufdecken des Panthers wird der Rennstapel gemischt (das passiert sonst nie!)

Es wurde der „Löwe“ aufgedeckt. Dieser befindet sich in Rennreihe 1. Reihe 1 ist auch die aktive Rennreihe. Zwar befinden sich auch in Reihe 2 vier Karten, aber bei gleicher Länge gilt nur die unterste der Reihen als aktiv. Der „Löwe“ nimmt nun den Platz in Reihe 2 neben dem „Maulwurf“ ein. Der in Reihe 1 freigewordene Platz wird gefüllt, indem „Einhorn“, „Giraffe“ und „Bär“ je eine Position nach links rücken.

Die Rennkarte „Löwe“ wird gezogen, ...

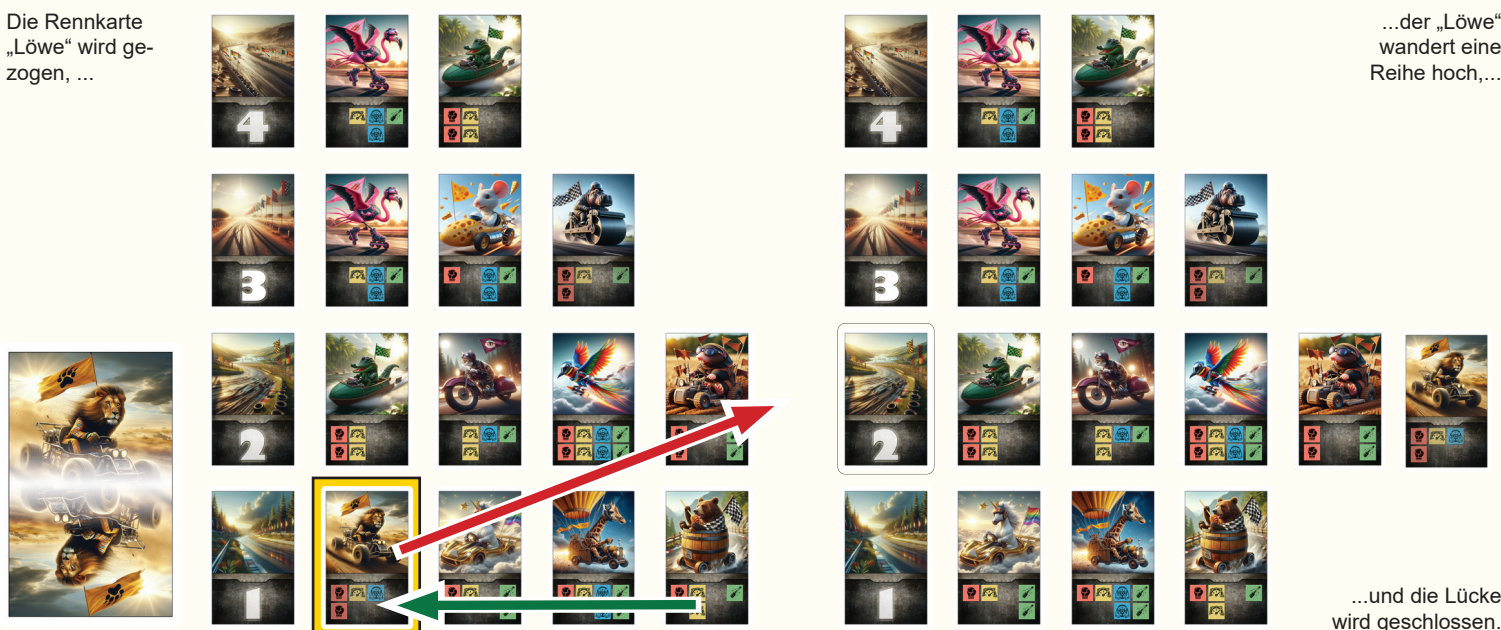
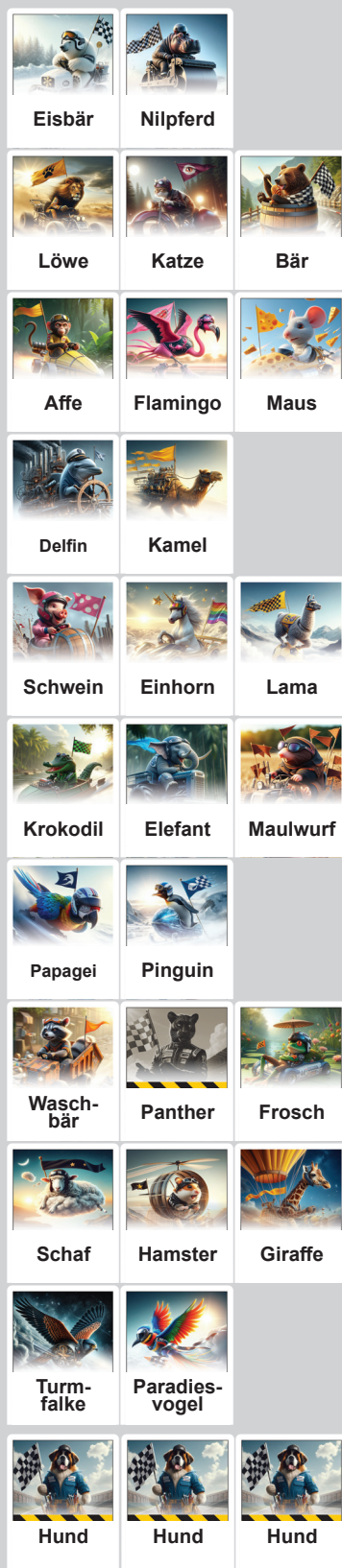


Abb. 8: DIE AUFWERTUNG

Abb. 10
Übersicht über die 29 Rennkarten



keine neuen Rennfahrer mehr ins Spiel gebracht werden. Abschließend werden alle ausliegenden Aufwertungsmünzen eingesammelt und zurück in den Vorrat gelegt und bereits aufgedeckten Rennkarten unter den Rennstapel gemischt. Sie werden dann an den neuen aktiven Spieler weitergegeben.

Die Sonderaktionen

Nachdem ein Hund aufgedeckt wurde, stehen dem Spieler, der das Tier zuerst benannt hat, eine der vier nachfolgend beschriebenen Optionen zur Wahl (Es darf allerdings auch auf die Sonderaktion verzichtet werden).



Überholen

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. Ein Überholen aus dem Stadtbereich heraus ist nicht möglich.



Abdrängen

Beim **Abdrängen** hingegen kann ein links oder rechts vom eigenen Fahrzeug positionierter Gegner aus dem aktiven Renngeschehen genommen werden (die entsprechende Karte wird umgedreht).

Egal, ob Abdrängen oder Überholen, das Manöver gelingt aber 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 dieser addiert, falls entsprechend Symbole auf seiner Karte vorhanden, Punkte hinzu. Wer die höhere Gesamtpunktzahl vorweisen kann, gewinnt (vgl. Abb.11). Bei Unentschieden geschieht nichts. Beim Überholen können auch Unfallautos ausgewählt werden, das Manöver gelingt dann immer.

Scheitert ein Rennmanöver „crasht“ der entsprechende Fahrer und seine Fahrerkarte wird umgedreht.

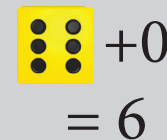
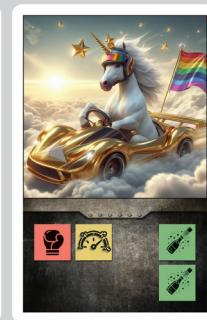
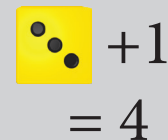
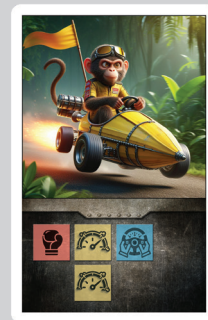
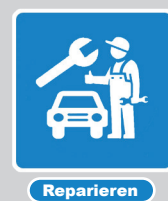


Abb. 11
Fahrmanöver auswürfeln

Der „Affe“ versucht das „Einhorn“ abzurängen und wählt „Wendigkeit“ (blau). Er würfelt eine 3 und darf wegen des einen blauen Symbols auf seiner Karte sein Ergebnis um +1 auf 4 verbessern. Das „Einhorn“ hat keine Wendigkeit vorzuweisen und kontert mit unmodifizierten Würfelwurf. Da es aber eine 6 ist, gewinnt es auch so und der „Affe“ muss eine Reihe zurück.



Reparieren

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

ENDE DES SPIELS

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

SOLO-VARIANTE

Das Spiel kann auch unkompliziert alleine gespielt werden. Der aktive Spieler wechselt dann niemals und das Ausrufen der Tiere entfällt.

INFO

Autor, Design und Konzept: Stefan Wenz
(c) 2024, alle Rechte vorbehalten

KONTAKT

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

