

PETR BĚLÍK

AALURA

BATTLE RACE



video návod/rules video



NÁVOD



INSTRUCTION



INSTRUKTION

ARUBA



společenská závodní hra pro 3 - 6 hráčů od 10 let na 30 - 60 minut.

HERNÍ MATERIÁL

Společenská hra ARUBA obsahuje:

- 1 hrací plán
- 6 závodních aut
- 6 karet závodních aut
- 66 akčních karet
- 33 žetonů vítězných bodů
- 48 žetonů poškození (dále jako ŽP)
- 10 kostek
- a tato pravidla.

KARTY ZÁVODNÍCH AUT



AKČNÍ KARTY



ŽETONY POŠKOZENÍ



ŽETONY VÍTĚZNÝCH BODŮ

CÍL HRY

Každý hráč se snaží jako první dojet svým automobilem do cíle závodního okruhu. Hráči si mohou navzájem škodit a používat všechny dostupné prostředky k tomu, aby zpomalili nebo vyřadili ostatní na trati. Celá hra se skládá ze tří závodů, po každém z nich hráči získají body, jejichž součet určuje i celkového vítěze a další pořadí.

PŘÍPRAVA HRY

Položte hrací plán doprostřed a poblíž rozložte hromádky žetonů vítězných bodů a žetonů poškození (ŽP). Náhodně vyberte prvního hráče, další pořadí hráčů je po směru hodinových ručiček. Každý hráč si vybere jeden automobil a před sebe položí kartu auta ve stejné barvě.

První hráč položí své auto na první startovní pole, za ním ostatní hráči v pořadí. (Startovní pořadí pro druhý a třetí závod je určeno pořadím v cíli v předchozím závodě.) Důkladně zamíchejte balíček akčních karet a položte ho vedle hracího plánu lícem dolů. Vedle bude vznikat odhazovací balíček, ze kterého se vytvoří nový doplňovací, pokud se tento dobere.

PRŮBĚH HRY

Každý závod se skládá z jednotlivých tahů hráčů. Počínaje prvním, hráči se po směru hodinových ručiček střídají v tazích, dokud nejsou obsazeny všechny bodované cílové pozice. Tah každého hráče se skládá ze dvou částí. V první hráč hází dostupným počtem hracích kostek (viz ŽP). Dvakrát může s libovolným počtem kostek hodit znovu. Ve druhé části tahu hráč z hozených kostek sestaví kombinace, jejichž efekt/-y následně provede. Každá kostka může být použita pouze v jedné kombinaci a hráč nemusí využít všechny kostky.

1 - X postupka	pohyb o X polí	pohyb
2x stejné číslo	výstřel 1 ŽP/oprava 2 ŽP	útok/oprava
3x stejné číslo	2 akční karty	karty
4x stejné číslo	extra pohyb +2	pohyb
všechna sudá	pohyb o 6 polí	oprava
všechna lichá	kompletní oprava auta	pohyb

1 - X POSTUPKA

Pro pohyb automobilu je nutno sestavit z kostek souvislou číselnou řadu, která musí pokračovat bez přerušení a která musí vždy začínat jedničkou. Maximální pohyb určuje nejvyšší číslo v této posloupnosti. Takto je tedy možné se pohnout maximálně o 6 polí, ale také je možné pohnout se o jedno pole, pokud se použije pouze jedna kostka s hodnotou 1. Tuto kombinaci lze použít maximálně 1x za tah.

Příklad: Hráč hodil 1, 2, 4, 5, 6 a může se tedy pohnout o dvě pole, protože nejdelší souvislá řada bez přerušení od 1 končí 2.

2x STEJNÉ ČÍSLO

Hráč si může vybrat, zda danou kombinaci použije ke střelbě na cizí auto nebo na opravu vlastního auta. Střelba: Hráč může vystřelit pouze na auto, které se nachází přímo před jeho vlastním a způsobí mu tím poškození 1 ŽP (žeton poškození se položí na kartu auta). Hráč může sestavit z kostek i více střel, každá způsobuje poškození 1 ŽP. Střílet je možné pouze na začátku nebo na konci pohybu auta, ale ne během pohybu.

Oprava: Hráč si za každou takovou kombinaci odebere z karty svého auta 2 ŽP.

3x STEJNÉ ČÍSLO

Hráč si vezme z doplňovacího balíčku do ruky 2 akční karty. Tuto akci lze provést pouze jako poslední akci v tahu a nelze ji v daném tahu použít. Takto lze využít i více než jednu kombinaci a získat např. ze dvou trojic 4 karty.

4x STEJNÉ ČÍSLO

Hráč si za tuto kombinaci může zvýšit pohyb o 2. Je to tedy způsob, jak pomocí kostek jet rychleji než o 6 z maximální možné postupky. Je také možné použít tuto kombinaci samotnou, bez pohybové kombinace.

VŠECHNA SUDÁ

Pokud jsou všechny hodnoty na hozených kostkách sudé, může se hráč pohnout o 6 polí. Toto platí pro každý počet kostek, tedy i v případě, že má hráč maximálně poškozené auto (viz ŽP) a má tedy k dispozici pouze dvě kostky.

VŠECHNA LICHÁ

Pokud jsou všechny hodnoty na hozených kostkách liché (opět bez ohledu na jejich počet), může si hráč odebrat ze své karty auta všechny žetony poškození.

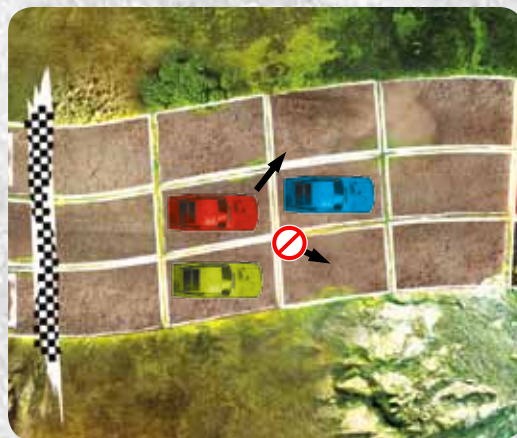
POHYB AUTA

Automobil se na trati může pohybovat po polích pouze směrem vpřed a šikmo. Nesmí se pohnout do strany, dozadu ani šikmo mezi jiná auta (viz obrázek).

Pokud je hráč na začátku svého tahu na prvním místě mezi všemi auty, jeho případný pohyb se automaticky snižuje o 1. Když se hráč nepohne, postih se nepoužije.

Pokud jsou dva nebo více hráčů vedle sebe na prvním místě, tento postih se nepoužije.

Když projede první hráč cílem, tento postih se již v daném závodě nepoužije.



Průjezd zatáčkou

Červená pole určují délku zatáčky. Pokud je hráč projede, nemají vliv na jeho pohyb. Pokud hráč začíná pohyb na červeném poli, je jeho pohyb automaticky snížen o 1.

Poznámka: Pokud je tedy hráč zároveň i vedoucím závodníkem, je jeho pohyb snížen o 2.

Srážka

Hráč může pohybem narážet do svých soupeřů na trati. Narazit do auta je možné pouze zezadu, ne šikmo. Hráč ukončí pohyb tak, že stojí za autem, do kterého chce narazit, a zároveň mu zůstal alespoň 1 bod pohybu. Ostatní body pohybu propadají jako nevyužitě.

Průběh srážky

Hráč, který náraz způsobil, přesune své auto na místo toho, do kterého vrazil. Toto auto dostane 1ŽP a posune se o jedno pole vpřed. Pokud na tomto poli stojí jiné auto, řetězově se náraz přesouvá i na něj - získává 1ŽP a posune se o jedno pole dopředu. Pokud tam stojí další auto, celá situace se opakuje. Během celé srážky (i řetězové) se zúčastněným hráčům započítávají případná vylepšení na autech získané akčními kartami (zadní a přední nárazníky).

ŽP - ŽETONY POŠKOZENÍ

Za každý inkasovaný náraz, střelu, výbuch atd. si hráč bere příslušný počet žetonů ŽP, které umísťuje na svou kartu automobilu.

Hráč na tahu před prvním hodem kostkami sečte své ŽP. Toto číslo sníží počet kostek, kterými hází. Pokud nemá žádné ŽP, hází všemi 10 kostkami.

Příklad: pokud má 4 ŽP, hází 6 kostkami z 10 možných.

Maximální poškození auta je 8 ŽP. Pokud by měl hráč umístit další ŽP, daný závod pro něj končí a jeho automobil zůstává na aktuálním poli položený na bok.

AKČNÍ KARTY

Akční karty je možné hrát v různých situacích a mají dvojitý využití: akční efekt nebo oprava auta.



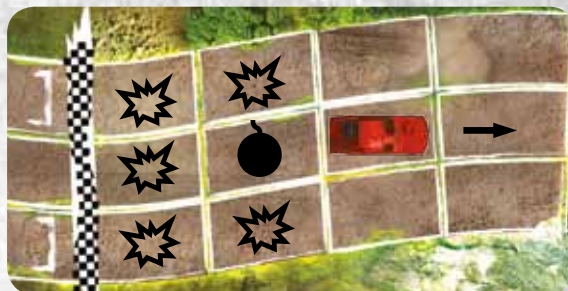
Oprava auta

Kdykoliv během hry, i během tahů soupeřů, si může hráč odebrat z karty auta 1 ŽP za každou odhozenou akční kartu.



Bomba

Hráč na začátku nebo na konci pohybu vypustí na pole za svým autem bombu, která okamžitě exploduje. Zasáhne tak toto pole a všechna sousední pole ve své řadě a směrem dozadu (viz obrázek). Každé zasažené auto dostane 2 ŽP.



Akční efekt

Každá karta umožňuje určitý efekt. Kartu nelze zahrát v tahu, ve kterém byla získána, ale až v následujícím.



Hák

Tato karta je jediná, kterou není možné zahrát ve svém tahu. Umožňuje zaháknout své vozidlo za soupeřův automobil. Aby hráč mohl tuto kartu zahrát, musí stát na poli za autem, do kterého se chce zaháknout. Hráč pak postupuje společně s hráčem, do kterého je zaháknut a kopíruje jeho trasu pohybu.

POZOR! Karta musí být zahrána ihned po prvním hození kostkami a před tím, než protihráč začne sestavovat kombinace. Efekt trvá do konce tahu pohybujiícího se auta.



Kostka navíc

Hráč může tuto kartu použít jako kostku s libovolným číslem. Lze takto využít i více než jednu kartu.



Změna kostky

Hráč takto může na libovolné kostce nastavit libovolné číslo. Lze takto využít i více než jednu kartu.



Krádež

Hráč může ukrást dvě náhodné karty z ruky soupeře, jehož auto musí být na sousedním políčku v libovolném směru. Krádež je možné provést pouze na konci tahu a ukradené karty nelze v daném tahu použít. V tahu dalšího hráče je samozřejmě možné využít karty na opravu nebo hák. Pokud je sousedních aut více, hráč může použít více karet s tímto efektem nebo i násobně na jednoho hráče.



Přehození

Hráč může navíc házet znovu s libovolným počtem kostek v první části svého tahu. Lze takto využít i více než jednu kartu.



Nitro

Hráč se může posunout o 2 pole. Tuto kartu lze zahrát, i když se hráč jinak nepohne pomocí žádné kombinace kostek. Lze takto využít i více než jednu kartu.



Oprava

Hráč si zahráním této karty odebere ze své karty auta 2 ŽP. Lze takto využít i více než jednu kartu.



Nárazník

Tato karta zvyšuje účinek nárazu. Na začátku svého tahu si ji může hráč umístit ke kartě svého auta, a to dopředu nebo dozadu. Po položení již není možné přemístit ji na jinou pozici.

Přední nárazník zvyšuje poškození a nabourané vozidlo dostane 2 ŽP (místo 1). Nárazník zůstává vpředu na autě, dokud hráč nenarazí do jiného auta, který má nárazník vzadu. V takovém případě žádný hráč nedostane ŽP a obě karty s nárazníky se odloží na odhazovací balíček.

Zadní nárazník, v případě srážky, zabrání zisku ŽP a zůstává ve hře až do srážky s předním nárazníkem, jak je popsáno výše.

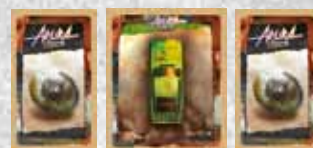


Pila

Na začátku svého tahu může hráč tuto kartu nevratně umístit na levou nebo pravou stranu karty svého vozidla. Pila zůstává na autě do momentu, kdy se mine s jiným autem s pilou na příslušné straně. V takovém případě se obě karty s pilou odloží na odhazovací balíček a nikdo nedostává ŽP.

Toto vybavení umožňuje dát 1 ŽP autu, které právě hráč objíždí tou stranou, na které je pila umístěna. Poškození se uděluje i v případě, že hráč skončil svůj pohyb na sousedním poli jiného auta.

Toto platí zároveň i v tazích soupeře, kteří míjejí auto s pilou.



KONEC ZÁVODU A ZAČÁTEK NOVÉHO

Hráč, který jako první, projede cílovou čáru, se okamžitě umísťuje na první místo závodu a hra pokračuje (ostatní hráči bojují o další pořadí). V následujícím závodě si vítěz umístí auto na start jako první a ostatní za ním v pořadí dojezdu předešlého závodu. Všechna auta začínají nový závod bez jakýchkoliv karet vybavení a odstraní se i ŽP. Také se vytvoří nový zamíchaný doplňovací balíček akčních karet.

BODOVÁNÍ

Na konci každého závodu si hráči přidělí vítězné body dle pořadí umístění:

1. místo - 6 b
2. místo - 4 b
3. místo - 2 b
- 4 +. místo - 0 b

KONEC HRY

Po třech závodech si hráči spočítají své vítězné body. Hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů je vítěz celé hry. V případě shodnosti bodů se pořadí určuje podle umístění v posledním třetím závodě.

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA PRO TŘI HRÁČE

Ve hře tří hráčů je možné závodit současně se dvěma auty zároveň. Každý hráč tak kontroluje dva automobily, které mohou na trati spolupracovat. Hráči se běžně střídají na tahu, přičemž každý hráč musí střídát obě svá auta ve stejném pořadí. Pokud je auto zničené, jeho tah se vynechává.

Karty, které má hráč na ruce, může použít pro libovolné auto. Stále však platí, že je možné kartu zahrát, pouze pokud je dané auto právě na tahu a platí ostatní běžná pravidla.

Během přípravy hry (nebo dalšího závodu) položí první hráč své první auto na první startovní pozici, následuje druhý a třetí hráč a následně první hráč položí své druhé auto na čtvrtou startovní pozici a následuje druhý a třetí hráč se svými druhými auty.

Hráč sbírá vítězné body za každé auto, které se umístilo na bodovaném pořadí. Součet bodů na konci třetího závodu určuje celkového vítěze.

ARUBA



spoločenská závodná hra
pre 3 až 6 hráčov
od 10 rokov na 30 - 60 minút.

HERNÝ MATERIÁL

Spoločenská hra ARUBA obsahuje:

1 hrací plán,
6 závodných áut,
6 kariet závodných áut,
akčných kariet,
33 žetónov víťazných bodov,
žetónov poškodenia
(ďalej ako ŽP),
10 kociek,
a tieto pravidlá.

KARTY ZÁVODNÝCH ÁUT



AKČNÉ KARTY



ŽETÓNY POŠKODENIA



ŽETÓNY VÍŤAZNÝCH BODOV

CIEĽ HRY

Každý hráč sa snaží ako prvý prísť svojím automobilom do cieľa závodného okruhu. Hráči si môžu navzájom škodiť a používať všetky dostupné prostriedky na to, aby spomalili či vyradili ostatných na trati. Celá hra pozostáva z troch závodov; po každom z nich hráči získavajú body, ktorých súčet určuje aj celkového víťaza a ďalšie poradie.

PRÍPRAVA HRY

Položte hrací plán doprostred. Rozložte poblíž kôpky žetónov víťazných bodov a žetónov poškodenia (ŽP). Náhodne vyberte prvého hráča; ďalšie poradie hráčov je v smere hodinových ručičiek. Každý hráč si vyberie jeden automobil a k nemu, v danej farbe, si položí pred seba kartu auta. Prvý hráč položí svoje auto na prvé štartovné pole, za ním ostatní hráči v poradí hry. (Pre druhý a tretí závod štartovné poradie hráčov určuje prvenstvo v cieľi v predchádzajúcom závode.) Dôkladne zamiešajte balíček akčných kariet a položte ho vedľa hracieho plánu lícom nadol. Vedľa bude vznikať odhadzovací balíček, z ktorého sa vytvorí nový doberací, ak sa tento minie. Hráči začínajú hru (závod) bez kariet na ruke.

PRIEBEH HRY

Každý závod sa skladá z jednotlivých ťahov hráčov. Počínajúc prvým, hráči sa v smere hodinových ručičiek striedajú na ťahoch, dokým nie sú obsadené všetky bodované cieľové pozície. Ťah každého hráča pozostáva z dvoch častí. V prvej časti hráč hádže kocky; z 10 dostupných o jednu kocku menej za každý ŽP na karte auta (viď. ŽP). Tieto môže dva krát ľubovoľne prehadzovať. Príklad: hráč má 4ŽP, preto bude hádzať 6timi kockami (10 možných - 4ŽP = 6 kociek) V druhej časti ťahu hráč z nahádzaných kociek zostaví kombinácie, ktorých akčné efekty následne vykoná. Každá kocka môže byť použitá len v jednej kombinácii a hráč nemusí využiť všetky kocky.

Postupka 1 - X	Pohyb o X polí	Pohyb
Dve rovnaké čísla	Výstrel +1 ŽP / Malá oprava -2ŽP	Útok / Oprava
Tri rovnaké čísla	+2 akčné karty	Karty
Štyri rovnaké čísla	Turbo pohyb +2 polia	Pohyb
Všetky nepárne	Kompletná oprava auta	Oprava
Všetky párne	Raketový pohyb o 6 polí	Pohyb

1-X POSTUPKA - pohyb o X polí

Túto kombináciu je možné použiť maximálne raz za ťah. Na pohyb automobilu je nutné zostaviť z kociek súvislú číselnú postupnosť, ktorá musí vždy začínať 1. Maximálny pohyb určuje najvyššie číslo postupnosti, ktorá musí byť bez prerušenia. Takto je teda maximálny možný pohyb 6 a taktiež je možné pohnúť sa o jedno pole, ak sa použije len jedna kocka s hodnotou 1.

Príklad: Hráč hodil 1,2,4,5,6 a môže sa teda pohnúť o dve polia, pretože najdlhšia spojitá postupnosť od 1 končí pri 2.

2x ROVNAKÉ ČÍSLO - výstrel/malá oprava

Túto kombináciu je možné použiť aj viac ako raz za ťah. Hráč si môže vybrať, či danú kombináciu použije na strelbu na cudzie auto alebo na opravu vlastného auta.

Výstrel: Hráč môže strieľať len na auto, ktoré sa nachádza priamo pred jeho vlastným a spôsobí u tým poškodenie 1 ŽP (žetón poškodenia sa položí na kartu auta). Hráč môže zostaviť z kociek aj viac striel, každá spôsobuje poškodenie 1ŽP. Strieľať je možné len na začiatku alebo na konci pohybu auta, ale nie počas pohybu.

Malá oprava: Hráč si za každú takúto kombináciu odoberie z karty svojho auta 2 ŽP.

3x ROVNAKÉ ČÍSLO - akčné karty

Hráč si vezme z doberacieho balíčka na ruku 2 akčné karty. Túto akciu je možné vykonať len ako poslednú na ťahu, hráč teda nemôže karty v danom ťahu použiť. Je možné takto využiť aj viac ako jednu kombináciu a získať napríklad z dvoch trojíc 4 karty.

4x ROVNAKÉ ČÍSLO - turbo pohyb

Hráč si môže za túto kombináciu zvýšiť pohyb o 2. Je to teda spôsob, ako pomocou kociek ísť rýchlejšie ako o 6 z maximálnej možnej postupky. Je tiež možné použiť túto kombináciu samotnú, bez pohybovej kombinácie.

VŠETKY NEPÁRNE - kompletná oprava

Ak sú všetky nahádzané kocky nepárne môže si hráč odobrať zo svojej karty auta všetky žetóny poškodenia. Toto platí pre každý počet kociek, teda aj v prípade, že má hráč maximálne poškodené auto a má teda k dispozícii len dve kocky.

VŠETKY PÁRNE - raketový pohyb

Ak sú všetky nahádzané kocky párne (opäť bez ohľadu na ich počet), môže sa hráč pohnúť o 6 polí.

POHYB AUTA

Automobil sa na trati môže pohybovať po poliach iba smerom vpred a šikmo. Nesmie sa pohnúť bokom, dozadu a ani šikmo medzi iné autá (viď obrázok).

Ak je hráč na začiatku svojho ťahu na prvom mieste z pomedzi všetkých áut, jeho prípadný pohyb sa automaticky znižuje o 1; ak sa hráč nepohne, postih sa neuplatňuje.

Ak sú dvaja alebo viacero hráčov vedľa seba na prvom mieste, tento postih sa neuplatňuje.

Keď prejde prvý hráč do cieľa, tento postih sa už v danom závode neuplatňuje.

Prejazd zatáčkou

Červené polia určujú dĺžku zatáčky. Ak ich hráč prejde bez zastavenia, nemajú na pohyb vplyv. Ak hráč začína pohyb na červenom poli, je jeho pohyb automaticky znížený o 1.

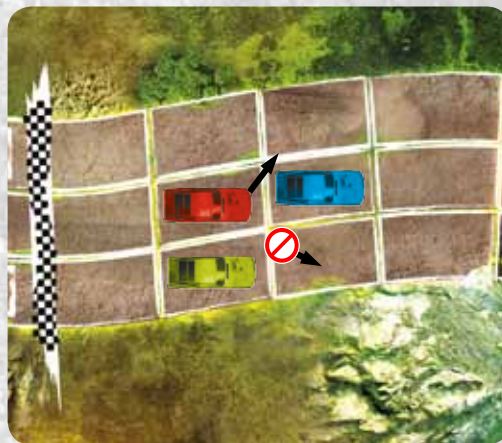
Poznámka: Ak je teda hráč zároveň aj vedúcim pretekárom, je jeho pohyb znížený o 2.

Zrážka

Hráč môže pohybom narážať do svojich súperov na trati. Naraziť do auta je možné len zozadu, nie šikmo. Hráč ukončí pohyb tak, že stojí za autom, do ktorého chce naráziť a zároveň mu ostal aspoň 1 bod pohybu; o všetky ostatné body pohybu prepadajú ako nevyužitú.

Priebeh zrážky

Hráč, ktorý náraz spôsobil, presunie svoje auto na miesto toho, do ktorého vrazil. Toto auto dostane 1ŽP a posunie sa o jedno pole vpred. Ak na tomto poli stojí iné auto, reťazovo sa náraz presúva aj naň – získava 1ŽP a posunie sa o jedno pole dopredu. Ak tam stojí ďalšie auto, celá situácia sa opakuje. Počas celej zrážky, aj reťazovej, sa účastným hráčom započítavajú prípadné vylepšenia na autách získané akčnými kartami (zadné a predné nárazníky).



ŽP ŽETÓNY POŠKODENIA



Za každý inkasovaný náraz, strelu, výbuch atď. si hráč berie príslušný počet žetónov ŽP, ktoré umiestňuje na svoju kartu automobilu.

Hráč na ťahu pred prvým hodom kockami spočíta svoje ŽP. Toto číslo zníži počet kociek, ktorými hádzže.

Príklad: ak má 4 ŽP, hádzže 6 kociek z 10 možných.

Maximálne poškodenie, ktoré auto môže mať, je 8 ŽP. Ak by mal hráč umiestniť ďalší ŽP, daný závod pre neho končí a jeho automobil ostáva na aktuálnom poli položený na bok.

AKČNÉ KARTY

Akčné karty je možné hrať v rôznych situáciách a majú dvoje využitie: akčný efekt alebo oprava auta. Kartu nemožno zahrať v ťahu, v ktorom bola získaná, ale až v nasledujúcom.



Oprava auta

Kedykoľvek počas hry, i počas ťahov súperov, si môže hráč odobrať z karty auta 1 ŽP za každú odhodенú kartu.

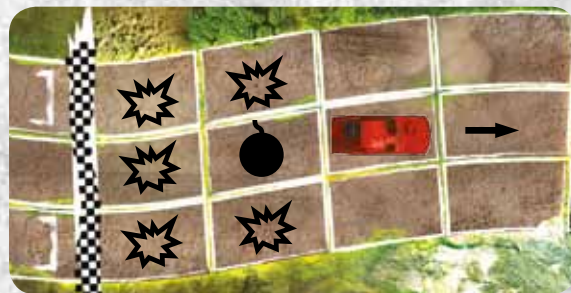
Akčný efekt

Každá karta umožňuje určitý efekt.



Bomba

Hráč na začiatku alebo na konci pohybu vypustí na pole za svojim autom bombu, ktorá okamžite exploduje. Zasiahne tak toto pole, všetky susedné polia vo svojej rade a ďalšie smerom dozadu. (viď obrázok). Každé zasiahnuté auto dostane 1 ŽP.



Hák

Táto karta je jediná, ktorá sa nehrá vo svojom ťahu. Umožňuje zaháknúť svoje vozidlo za súperov automobil. Aby hráč mohol zahrať túto kartu, musí stáť na poli za autom, do ktorého sa chce zaháknúť. Hráč potom postupuje spoločne s hráčom, do ktorého je zaháknutý a kopíruje jeho trasu pohybu.

POZOR! Karta musí byť zahraná ihneď po prvom hodení kociek a pred tým, ako protihráč začne zostavovať kombinácie. Efekt trvá do konca ťahu pohybujúceho sa auta.



Kocka navyč

Hráč môže túto kartu použiť ako kocku s ľubovoľným číslom. Je možné takto využiť aj viac ako jednu kartu.



Zmena kocky

Hráč takto môže na ľubovoľnej kocke nastaviť ľubovoľné číslo. Je možné takto využiť aj viac ako jednu kartu.



Krádež

Hráč môže ukradnúť dve náhodné karty z ruky súperovi, ktorého auto musí byť na susednom políčku v ľubovoľnom smere. Krádež je možné vykonať len na konci ťahu a ukradnuté karty v danom ťahu nemôže použiť. V ťahu ďalšieho hráča je samozrejme možné využiť karty na opravu alebo hák. Ak je susedných viac áut, hráč môže použiť viac kariet s týmto efektom alebo aj násobne na jedného hráča.



Prehodenie

Hráč môže navyše prehodiť ľubovoľný počet kociek v prvej časti svojho ťahu. Je možné takto využiť aj viac ako jednu kartu.



Nitro

Hráč môže zvýšiť svoj pohyb o 2 polia a túto kartu je možné zahrať aj keď sa hráč inak nepohne pomocou žiadnej kombinácie kociek. Je možné takto využiť aj viac ako jednu kartu.



Oprava

Hráč si zahraním karty odoberie zo svojej karty auta až 2 ŽP. Je možné takto využiť aj viac ako jednu kartu.



Nárazník

Táto karta zvyšuje účinok zrážky. Na začiatku svojho ťahu si môže hráč umiestniť nárazník ku karte svojho auta a to dopredu alebo dozadu. Po položení už nie je možné premiestniť ju na inú pozíciu.

Predný nárazník zvyšuje poškodenie; nabúrané vozidlo dostane 2 ŽP (namiesto 1). Nárazník ostáva vpredu na aute dokým hráč nenarazí do iného auta, ktorý má nárazník vzadu. V takom prípade žiadny hráč nedostane ŽP a obe karty s nárazníkmi sa odložia na odhadzovací balíček.

Zadný nárazník, v prípade zrážky, zabráni zisku ŽP a ostáva v hre až do zrážky s predným nárazníkom, ako je popísané vyššie.



Píla

Toto vybavenie umožňuje dať 1 ŽP autu, ktoré práve hráč obieha tou stranou, na ktorej je píla. Poškodenie sa udeľuje aj v prípade, že hráč skončil svoj pohyb na susednom poli iného auta. Zároveň toto platí aj v ťahoch súperov, ktorí míňajú auto s pílou. Na začiatku svojho ťahu môže túto kartu hráč nevratne umiestniť na ľavú alebo pravú stranu karty svojho vozidla.

Píla zostáva na aute do momentu, kedy sa minie s iným autom s pílou na príslušnej strane.

V takom prípade sa obe karty s pílou odložia na odhadzovací balíček a žiadne auto nezískava ŽP.



KONIEC ZÁVODU A ZAČIATOK NOVÉHO

Hráč, ktorý ako prvý prejde cieľovú čiaru sa okamžite umiestňuje na prvé miesto závodu a hra pokračuje ostatnými hráčmi o ďalšie poradie. V nasledujúcom závode si víťaz umiestni auto na štart trate ako prvý a ostatní za ním v poradí hry. Všetky auta začínajú nový závod bez akýchkoľvek kariet vybavení a odstránia sa aj DT. Taktiež sa vytvorí nový zamiešaný doberací balíček akčných kariet.

BODOVANIE

Na konci každého závodu si hráči vezmú body podľa poradia umiestnenia:

- 1. miesto - 6b
- 2. miesto - 4b
- 3. miesto - 2b
- 4 +. miesto - 0b

KONIEC HRY

Po troch závodoch si hráči spočítajú svoje dosiahnuté body; hráč s najviac bodmi je víťaz hry.

V prípade zhodnosti bodov je poradie podľa umiestnenia v poslednom treťom závode.

ŠPECIÁLNE PRAVIDLÁ PRE TROCH HRÁČOV

V hre troch hráčov je možné pretekať súčasne s dvomi autami zároveň. Každý hráč tak kontroluje dva automobily, ktoré môžu na trati spolupracovať. Hráči sa bežne striedajú na ťahoch pričom každý hráč musí striedať obe svoje autá; ak je auto zničené, jeho ťah sa vynecháva.

Karty, ktoré má hráč na ruke, môže používať na ľubovoľné auto; stále však platí, že je možné kartu zahrať len ak je dané auto práve na ťahu a platia ostatné bežné pravidlá.

Počas prípravy hry (alebo ďalšieho závodu) prvý hráč položí prvé auto na prvú štartovnú pozíciu, nasleduje druhý a tretí hráč a následne prvý hráč položí svoje druhé auto na štvrtú štartovnú pozíciu a nasleduje druhý a tretí hráč so svojimi druhými autami.

Hráč zbiera víťazné body za každé auto, ktoré sa umiestnilo na bodovanom poradí; súčet bodov na konci tretieho závodu určuje celkového víťaza.

ARUBA



The Racing Board Game (takes 30-60 min for 3 to 6 players from 12+ years)

COMPONENTS

The box of ARUBA the board game contains:

- 1 game board
- 6 race cars
- 6 race car cards
- action cards
- 33 victory point tokens
- damage tokens (DT)
- 10 six-sided dice
- 1 rulebook

RACE CAR CARDS



ACTION CARDS



DAMAGE TOKENS



VICTORY POINT TOKENS

OBJECTIVE

The goal of the game is to be the player to accumulate the most points over a series of races. Depending on their speed and cunning, players may earn points after each race. To be successful players must attack and hinder each other's progress by any means possible (within the rules of the game, of course!) The player with the most points at the end of the third race is declared the victor.

GAME SETUP

Place the game board in the middle of the play-area. Place the victory point tokens and the Damage Tokens (DT) next to the game board. Randomly choose the starting player. Turn order is determined clockwise from the starting player. Each player chooses a race car and takes its associated car card. Each player places their car card in front of him/her. Each player places their race car piece on the track's starting position that matches their place in turn order (i.e. the starting player puts his/her car in the first starting position, the second player puts their car in the second starting position, and so on).

Shuffle all of the action cards together into one deck. Place the action card deck facedown next to the game board. Leave space for the action card discard pile next to deck. Players do not begin a race with any cards in their hands.

GAME PLAY

Each race begins with the starting player and proceeds clockwise. Players take turns until the first three cars have crossed the finish line and the race is over. A player's turn consist of two steps:

Roll: The active player rolls 2-10 of the racing dice depending on how many Damage Tokens (DT) they have on their car card. A player rolls 1 less die, from the 10 possible, for each Damage Token they have.

Example: There are 4 Damage Tokens on a player's car card. The player may roll 6 dice (10 possible -4 DTs=6 dice). Any or all of the dice may be re-rolled twice (for a total of 3 rolls).

Combo: The player creates combinations with the rolled dice and executes their effects, which are summarized in the table below. Although multiple dice combinations may be played in a player's turn, each die may be allocated to only one combination. A player is not obligated to use all of the rolled dice on their turn.

Straight: 1 'X'	Move a maximum of 'X' spaces	Movement
Pair: Any	Fire:Blast +1DT / Small Repair: -2DT	Attack/Repair
Three of a Kind: Any	+2 action cards	Cards
Four of a Kind: Any	Turbo: Move +2 spaces	Movement
All Odd	Complete car repairs	Repair
All Even	Boost: Move 6 spaces	Movement

Straight: 1 'X'. Move a maximum of 'X' Spaces (Movement)

This combination may only be used up to once per turn. To move their race car a maximum of 'X' spaces on the race track, a player must have a continuous sequence of dice (or straight) that starts with '1' and ends with 'X'. A player may move their race car a maximum of 6 spaces if a straight of 1, 2, 3, 4, 5, and 6 is rolled (in this instance, 'X' equals '6'). Also, a single die result of 1, singular 'straight', may be used to move one space.

Example: A player rolled a 1, 2, 4, 5, and a 6. S/he may advance his/her car by 2 spaces since the longest continuous sequence that starts with a '1' ends with a '2'. The 4, 5, 6 straight does not start with a '1' and cannot be used for this purpose.

Pair: Any Number. Shoot/Small repair (Attack/Repair)

Provided the active player has the dice to do so, this dice combination may be used multiple times in a turn. A player may choose to use this dice combination in one of two ways:

Shoot another race car: The target car must be directly in front of the firing player's race car. The target car receives one Damage Token (DT), which is placed on its car card.

Timing: A player may shoot at the beginning or at the end of their movement, but never in between.

Small repair: A player may remove up to 2 Damage Tokens (DTs) from their own car card.

Three of a Kind: Any Number. + 2 Action Cards

A player draws 2 action cards into their hand. Provided the active player has the dice to do so, this dice combination may be used multiple times in a turn. **Timing:** This must be the last action on a player's turn; a player must wait until their next turn to use any of the cards drawn. (See also Action Cards).

Example: A player rolled 3,3,3,4,5,5,5 so he may spend triple 3 and triple 5 to gain 4 action cards.

Four of a Kind: Any Number. Turbo (Movement)

A player may increase their race car's movement by 2 additional spaces. This dice combination may be used in conjunction with any other movement combination or on its own (a race car's basic movement is 0).

All Odd Complete car repairs (Repair)

Pokud jsou všechny hodnoty naházené na kostkách sudé, může se hráč pohnout o 6 polí. Toto platí pro každý počet kostek, tedy i v případě, že má hráč maximálně poškozené auto a má tedy k dispozici jen dvě kostky.

All Even. Boost (Movement)

A player may move their race car up to 6 spaces if all of their dice are even after the Roll step of their turn. This dice combination is possible for any number of available dice – even 2 (when the race car bears the maximum of 8 Damage Tokens).

CAR MOVEMENT

Race cars may only move forward (directly or diagonally) on the track. Race cars may never move sideways, backwards or in between another two cars (see the picture).

Lead Car

If a player's race car is alone in the lead at the beginning of its movement, their movement is reduced by 1 space. Nothing happens if a movement dice combination is not used. If two or more race cars share the lead, this rule does not apply. If the lead car has already crossed the finish line (and won the race), this rule is ignored for the remainder of the current race.

Cornering

If a race car starts its movement on a red space, its movement is decreased by 1 space. If a player's race car moves through a red space without stopping, nothing happens.

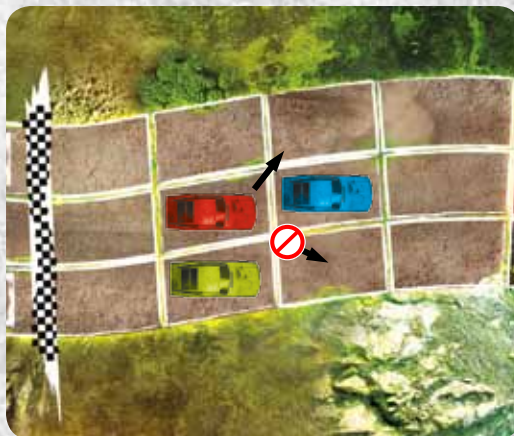
Note: If the lead race car starts its movement on a red space, its movement is decreased by 2 (1 for being in the lead and 1 for starting in a red space).

Collision

A player may crash their race car into another player's race car that is directly in front of them on the track. Collisions cannot be instigated by diagonal movement. A player must end their movement on the space directly behind the target race car with at least one movement point left, which will be used for the collision. If the active player has more than one movement point left it is lost and is not used.

The player who causes the collision moves their race car into the space occupied by the car just hit (the 'target' car). As a result the target car is bumped one space directly forward and receives 1 Damage Token. If there is another car occupying this space, it also receives one Damage Token and is bumped one space forward (and so on). It is possible to have chain reaction collisions.

Note: If any of the race cars involved in the collision have front and/or rear bumpers, these benefits are applied as usual (see action cards).



DAMAGE TOKENS (DT)



Damage Tokens are placed on the racing car cards to keep track of how much damage the racing car receives during the race.

The maximum number of Damage Tokens that a single racing car may have is 8. If a racing car receives a 9th Damage Token it is destroyed and does not finish the current race. The racing car's debris remains on the race track - indicated by putting the race car on its side on the space where it received the 9th (and final) Damage Token.

ACTION CARDS

Action cards are used in various situations and may be obtained by rolling the 3 of a kind dice combination (see Dice Combination Table) or by stealing them from other players. Regardless of the method in which they are obtained, action cards may never be played on the turn that they are received. Generally, Action Cards may be used as a QUICK FIX or as an ACTION EFFECT.



QUICK FIX

Players may remove one Damage Token from their race car card for every Action Card discarded from their hand. Players are allowed to do this at ANY time during the race (even not on own turn).

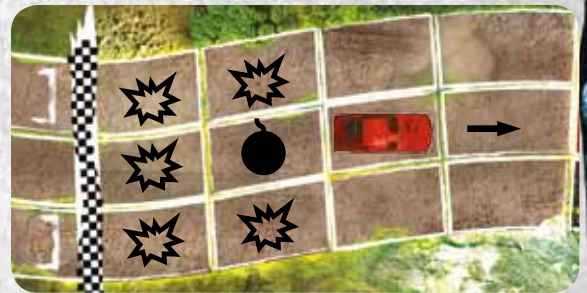
ACTION EFFECTS

Each Action Card may be used for a specific effect.



Bomb

At the beginning or at the end of their movement (but not during) a player may drop a bomb on the space immediately behind their race car. The blast zone includes all spaces adjacent to the space where the bomb was dropped (see picture). Each car in the blast zone receives 1 Damage Token.



Hook

The Hook action card is played and resolved on another player's turn; it is the only action card to do so. It allows a player to 'hook' (or attach) their race car, which must be in the space immediately behind the active player's car, onto the active player's car. Both cars remain attached for the duration of the active player's movement; the back car copies the movement of the active player's race car.

Timing: The Hook action card must be played after the active player has rolled their dice (Step 1) but before they make combos (Step 2).



Extra die

This action card is used as an extra die, with a result of the active player's choosing, during the Roll step of their turn after the very first roll. Players are not restricted as to how many of these action cards they may play at one time.



Die change

During the Roll step of their turn, the active player may change any rolled die to a different result of their choosing. Players are not restricted as to how many of these action cards they may play at one time.



Larceny

The active player may steal two random action cards from another player's hand if their race cars are immediately adjacent to each other (in any direction). Stolen action cards may only be used after the active player's turn is over. To keep track, the active player may want to keep any stolen action cards to the side until their turn is over – then they may add them to their hand. Multiple Larceny action cards may be played on the same or different opponents in a turn.



Re-Roll

During the Roll step of their turn, the active player may re-roll any number of dice as an extra re-roll. Players are not restricted as to how many of these action cards they may play at one time.



Nitro

For every Nitro card played, the active player may increase their race car's movement by 2 additional spaces. This action card may be used in conjunction with any other movement combination or on its own (a race car's basic movement is 0).



Repair

The active player may remove up to 2 Damage Tokens from their race car for every Repair card played.



Bumper

Bumpers are used in collisions. They may either increase the damage inflicted on other race cars if placed in front (FRONT BUMPER), or protect a player's race car if placed on the back (if a car has a REAR BUMPER and is hit in a collision, it receives no DT).

At the beginning of their turn the active player may place the Bumper action card in the front or back position of their own racing car card. Only one bumper may be placed in each position at a time. The bumper's position may not be changed after its initial placement.

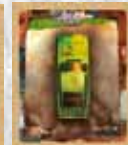
The FRONT BUMPER adds one additional Damage Token to any race car targeted in a collision. The target race car receives a total of 2 Damage Tokens (1 from the collision and 1 from the front bumper).

The front bumper remains attached to a race car until it collides with another car that has a REAR BUMPER; neither car receives any Damage Tokens but both the front bumper (from the rear car) and the back bumper (from the front car) are removed; the Bumper action cards are discarded.



Saw

When equipped with the Saw, a race car inflicts 1 Damage Token to any laterally adjacent race car that is on the same side as the saw. The damage is inflicted at any time (while passing another race car, when being passed by another race car, or at the end of the movement) when this situation occurs. At the beginning of their turn the active player may place the Saw card in the left or right position on their own racing car card. The saw's position may not be changed after its initial placement. The saw remains attached to a race car until it hits the saw of another race car (i.e. both race cars are laterally adjacent to each other and have their respective saws facing each other). Neither car receives any Damage Tokens but both saws are removed; the Saw action cards are discarded.



END OF THE RACE

The first player to cross the finish line on the track wins the race! The race continues until the second and third place finishers are determined. The victor becomes the starting player for the following (2nd or 3rd) race and puts his/her race car in the first starting position. Turn order is determined clockwise from the starting player; each player places their race car piece on the track's starting position that matches their place in turn order. Remove all Damage Tokens and equipment (bumpers or saws) from all race car cards. Re-shuffle all of the action cards together in one deck (as done at the beginning of the game).

SCORING

At the end of each race the top 3 finishers are awarded the following victory points (players who finished behind 3rd place are not awarded any victory points):

1st place = 6 victory points

2nd place = 4 victory points

3rd place = 2 victory points

END OF GAME

The player with the most cumulative points at the end of the third race is declared the victor.

In the case of a tie, the player who placed better in the 3rd (and final) race is the winner.

THREE PLAYER VARIANT

In a three player game each player controls two race cars that may work together on the race track. The game turn order progresses as normal with one exception: players must alternate the race car that they control from turn to turn. If one of a player's race cars is eliminated from the race (because it received too many Damage Tokens), the player's turn is skipped when the eliminated race car is supposed to be played.

Action cards may be played for either of a player's race cars, but only on the appropriate turn (and respecting all common rules).

During the setup and cleanup, each player places one of their race car pieces on the track's starting position that matches their place in turn order (as normal). The starting player then places his/her second race car in the fourth starting position, followed by the 2nd and 3rd players who fill the 5th and 6th start positions (respectively) with their second cars.

Points are awarded as normal after each race; player may receive some for both cars.

ARUBA



Das Rennspiel (dauert 30-60 min für 3 bis 6 Spieler ab 12 Jahren)

SPIELMATERIAL

Das Spiel beinhaltet:

- 1 Spielbrett
- 6 Rennwagen
- 6 Rennwagen-Karten
- Aktionskarten
- 33 Siegpunktmarker
- Schadensmarker
- 10 sechsseitige Würfel
- 1 Regelheft

RENNWAGEN-KARTEN



AKTIONSKARTEN



SCHADENSMARKER



SIEGPUNKTMARKER

ZIEL

Ziel des Spiels ist es die meisten Punkte in einer Rennserie zu sammeln. Abhängig von Geschwindigkeit und Abgebrühtheit können die Spieler nach jedem Rennen Siegpunkte sammeln. Um am Ende zu triumphieren müssen die Spieler einander attackieren und das Vorankommen der Gegner um jeden Preis verhindern (natürlich nur innerhalb der Regeln des Spiels, versteht sich!). Der Spieler, der nach dem dritten Rennen die meisten Punkte gesammelt hat, ist der Sieger.

SPIELAUFBAU

Platziert das Spielbrett in der Tischmitte. Legt die Siegpunktmarker und Schadensmarker als Vorrat neben das Spielbrett. Wählt zufällig einen Startspieler aus. Die Spielreihenfolge ist im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler. Jeder Spieler wählt einen Rennwagen, nimmt sich die dazugehörige Rennwagen-

Karte und legt diese offen vor sich aus. Jeder Spieler platziert seinen Rennwagen gemäß der Spielerreihenfolge auf der Rennstrecke (der Startspieler setzt seinen Rennwagen an die erste Startposition, der zweite Spieler setzt seinen Rennwagen in die zweite Startposition, etc.) Bildet aus den Aktionskarten einen Stapel und mischt diesen gründlich. Legt den Stapel verdeckt neben das Spielbrett. Lasst daneben noch Platz für den Ablagestapel. Die Spieler starten das Spiel ohne Karten auf der Hand.

SPIELABLAUF

Jedes der insgesamt 3 Rennen beginnt mit dem Startspieler und geht dann im Uhrzeigersinn weiter. Die Spieler führen Ihre Züge aus bis die ersten 3 Rennwägen die Ziellinie überquert haben und das Rennen damit als beendet gilt (nur für die ersten 3 Platzierungen werden Siegpunkte vergeben).

Der Spielzug eines Spielers besteht aus folgenden zwei Schritten:

Würfeln: der aktive Spieler würfelt 2-10 Würfel, abhängig davon wie viele Schadensmarker auf der eigenen Rennwagen-Karte liegen. Ein Spieler würfelt für jeden Schadensmarker mit 1 Würfel weniger (von den maximal 10 möglichen Würfeln). Beispiel: es liegen 4 Schadensmarker auf der Rennwagen-Karte eines Spielers. Der Spieler darf 6 Würfel werfen (10 mögliche Würfel - 4 Schadensmarker = 6 Würfel).

Beliebig viele oder alle Würfel dürfen bis zu zweimal neu geworfen werden (also maximal 3 Würfe).

Kombinieren: der Spieler bildet aus den geworfenen Würfeln Kombinationen und führt deren Aktionen aus (siehe Tabelle unten). Auch wenn dabei mehrere Würfelkombinationen in einem Zug genutzt werden können, darf jeder Würfel nur einer einzigen Kombination zugeordnet werden. Ein Spieler ist nicht dazu verpflichtet alle geworfenen Würfel in seinem Zug für Aktionen zu verwenden.

Strasse: 1 'X'	Den Rennwagen um maximal X Felder bewegen	Bewegung
Paar: beliebige Zahl	Schießen: +1 Schadensmarker Kleine Reparatur: -2 Schadensmarker	Angriff / Reparatur
Drilling: beliebige Zahl	+2 Aktionskarten	Karten
Vierling: beliebige Zahl	Turbo: um +2 Felder bewegen	Bewegung
Alle Ungerade	Vollständige Reparatur	Reparatur
Alle Gerade	Schub: um bis zu 6 Felder bewegen	Bewegung

Strasse: 1 'X'. Bewegung um maximal X Felder (Bewegung)

Diese Würfelkombination darf pro Zug nur 1 mal verwendet werden. Ein Spieler muss eine „Strasse“ erwürfeln (beginnend bei einer 1 und endend bei X) um den Rennwagen bis zu einem Maximum von X Feldern zu bewegen. Ein Spieler darf seinen Rennwagen bis zu einem Maximum von 6 Feldern bewegen wenn er eine Strasse mit 1, 2, 3, 4, 5 und 6 gewürfelt hat (in diesem Beispiel ist das X eine 6). Es darf auch eine einzelne 1 dazu verwendet werden um den Rennwagen um 1 Feld weiter zu bewegen.

Beispiel: ein Spieler würfelt eine 1, 2, 4, 5 und 6. Der Spieler darf seinen Rennwagen um 2 Felder bewegen, da die längste Strasse beginnend mit einer 1 mit einer 2 endet. Die Reihe 4, 5 und 6 startet nicht jedoch mit einer 1 und darf daher nicht für diesen Zweck verwendet werden.

Paar: beliebige Zahl. Schiessen/kleine Reparatur (Angriff/Reparatur)

Sofern der aktive Spieler die Würfel dafür zur Verfügung hat, darf er diese Würfelkombination auch mehrmals in seinem Zug durchführen. Ein Spieler kann diese Würfelkombination auf zwei verschiedene Arten verwenden:

Auf einen anderen Rennwagen schießen: der Zielwagen muss direkt vor dem eigenen Rennwagen stehen. Das Ziel erhält 1 Schadensmarker der auf der entsprechenden Rennwagen-Karte des getroffenen Gegners abgelegt wird.

Timing: ein Spieler kann zu Beginn oder am Ende der Bewegungsaktion schießen, aber niemals während der Bewegung.

Kleine Reparatur: ein Spieler kann bis zu 2 Schadensmarker von der eigenen Rennwagen-Karte entfernen.

Drilling: beliebige Zahl. +2 Aktionskarten

Ein Spieler zieht 2 Aktionskarten vom verdeckten Nachziehstapel auf die Hand. Sofern der aktive Spieler die Würfel dafür zur Verfügung hat, darf er diese Würfelkombination auch mehrmals in seinem Zug durchführen.

Timing: das Ziehen von Aktionskarten muss die letzte Aktion im Zug des Spielers sein; ein Spieler muss bis zu seinem nächsten Zug warten um die gerade gezogenen Karten nutzen zu können (siehe auch „Aktionskarten“). Beispiel: ein Spieler würfelt 3, 3, 3, 4, 5, 5, 5. Er darf somit den 3er Drilling und den 5er Drilling einsetzen um insgesamt 4 Aktionskarten zu ziehen.

Vierling: beliebige Zahl. Turbo (Bewegung)

Ein Spieler kann den eigenen Rennwagen um 2 zusätzliche Felder weiter bewegen. Diese Würfelkombination kann mit anderen Bewegungskombinationen oder auch für sich alleine genutzt werden (Die Basis-Bewegung eines Rennwagens beträgt 0).

Alle Ungerade Vollständige Reparatur (Reparatur)

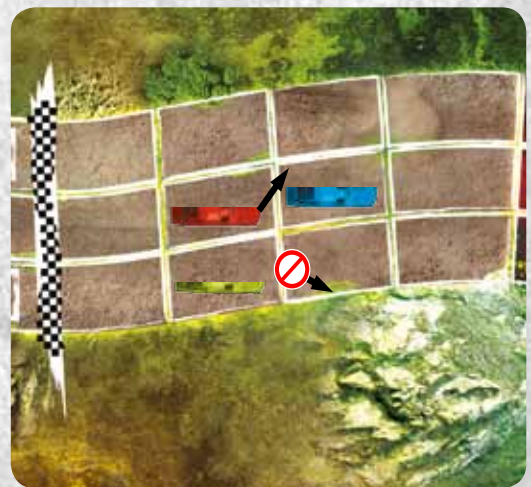
Ein Spieler darf alle Schadensmarker seines Rennwagens entfernen wenn alle seine Würfel nach dem Würfelwurf ein ungerades Ergebnis zeigen. Diese Würfelkombination ist bei einer beliebigen Anzahl an geworfenen Würfeln möglich - selbst bei nur noch 2 verfügbaren Würfeln (nämlich dann, wenn der Rennwagen das Maximum von 8 Schadensmarkern erreicht hat).

Alle Gerade Schub (Bewegung)

Ein Spieler darf seinen Rennwagen um bis zu 6 Felder weit bewegen wenn alle seine Würfel nach dem Würfelwurf ein gerades Ergebnis zeigen. Diese Würfelkombination ist bei einer beliebigen Anzahl an geworfenen Würfeln möglich - selbst bei nur noch 2 verfügbaren Würfeln (nämlich dann, wenn der Rennwagen das Maximum von 8 Schadensmarkern hat).

BEWEGUNG DES RENNWAGENS

Ein Rennwagen darf auf der Rennstrecke nur vorwärts bewegt werden (geradeaus oder diagonal). Ein Rennwagen darf sich niemals seitwärts oder zwischen zwei anderen Rennwagen hindurch bewegen (siehe Abbildung 3). Ist der Rennwagen eines Spielers beim Beginn seiner Bewegungsaktion in vorderster Position auf der Rennstrecke, dann reduziert sich seine Bewegungsaktion um 1 Feld. Sofern jedoch keine Würfelkombination für eine Bewegungsaktion genutzt wird passiert nichts, und der Rennwagen bleibt an der Position stehen. Wenn sich zwei Rennwagen die Führungsposition teilen, dann tritt diese Regel nicht in Kraft. Sofern der führende Rennwagen bereits die Ziellinie überquert und damit auch das Rennen gewonnen hat, wird diese Regel für den Rest des noch verbleibenden Rennens ignoriert.



Kurven fahren

Wenn ein Rennwagen seine Bewegungsaktion auf einem roten Feld startet, dann reduziert sich seine Bewegung um 1 Feld. Wenn der Rennwagen eines Spielers ohne anzuhalten über ein rotes Feld zieht passiert hingegen nichts.

Hinweis: wenn der führende Rennwagen die Bewegung auf einem roten Feld beginnt, dann ist seine Bewegung um 2 Felder reduziert (1 Feld für die Führungsposition und 1 Feld für den Beginn der Bewegung auf einem roten Feld).

Kollision

Ein Spieler darf seinen Rennwagen in den Rennwagen eines anderen Spielers auffahren lassen der direkt vor ihm auf der Rennstrecke steht. Kollisionen können nicht durch eine diagonale Bewegung ausgelöst werden. Ein Spieler muss die Bewegungsaktion auf dem Feld hinter dem Zielwagen beenden und noch mindestens über einen ungenutzten Bewegungspunkt verfügen um die Kollision auszulösen. Sofern der aktive Spieler noch mehr als einen Bewegungspunkt übrig haben sollte so verfallen diese.

Der Spieler der die Kollision ausgelöst hat zieht seinen Rennwagen in das besetzte Feld des Rennwagens auf den er soeben aufgefahren ist. Der Zielwagen wird durch die Kollision um 1 Feld nach vorne auf das nächste Feld geschoben und erhält 1 Schadensmarker. Sollte dieses Feld aber bereits durch einen anderen Rennwagen besetzt sein, so erhält auch dieser Rennwagen 1 Schadensmarker und wird um 1 Feld nach vorne weitergezogen. Es ist möglich dass durch eine Kollision eine Kettenreaktion von mehreren Kollisionen entsteht.

Hinweis: sofern einer der von der Kollision betroffenen Rennwagen über eine Front- oder Heck-Stoßstange verfügt, so werden deren Vorteile wie sonst auch angewendet (siehe Aktionskarten).

SCHADENSMARKER



Schadensmarker werden auf der jeweiligen Rennwagen-Karte abgelegt um anzuzeigen wie viele Schaden der Rennwagen während eines Rennens bereits erhalten hat. Ein Rennwagen kann pro Einzelrennen maximal 8 Schadensmarker erhalten. Bekommt ein Rennwagen seinen 9. Schadensmarker zugeteilt, dann wird der Rennwagen zerstört und kann das Rennen nicht mehr beenden. Das Wrack des zerstörten Rennwagens bleibt auf der Strecke liegen - dies wird angezeigt indem der Rennwagen-Marker auf die Seite gekippt wird.

AKTIONSKARTEN

Aktionskarten können in verschiedenen Situationen genutzt werden. Man erhält Aktionskarten wenn man einen Drilling würfelt (siehe Würfeltabelle), oder indem man sie einem anderen Spieler klaut. Aktionskarten können niemals im selben Zug gespielt werden indem man sie erhalten hat, unabhängig auf welche Art und Weise man sie erhalten hat. Aktionskarten können generell als SCHNELL-REPARATUR oder als AKTIONS-EFFEKTE verwendet werden:



SCHNELL-REPARATUR

Die Spieler können für jede abgeworfene Aktionskarte 1 Schadensmarker von der eigenen Rennwagen-Karte entfernen. Dies ist JEDERZEIT während des Rennens möglich (auch in den Spielzügen der Gegner).

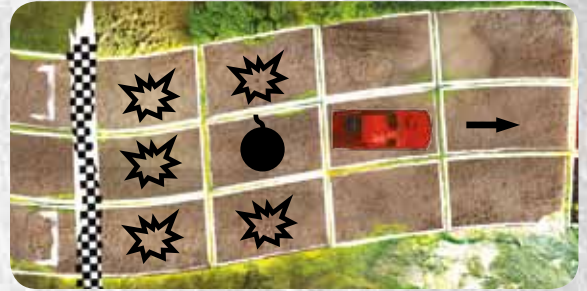


Bombe

Am Anfang oder am Ende einer Bewegungsaktion (nicht aber mittendrin) kann ein Spieler eine Bombe auf das Feld direkt hinter seinem Rennwagen platzieren. Die daraus resultierende Explosion betrifft alle an dieses Feld angrenzenden Felder (siehe Abbildung 4). Jeder Rennwagen in dieser Zone erhält sofort 1 Schadensmarker.

AKTIONS-EFFEKTE

Jede Aktionskarte kann für einen bestimmten Effekt eingesetzt werden.



Haken

Die Haken-Aktionskarte kann als einzige Aktionskarte im Spiel im gegnerischen Zug gespielt werden. Sie erlaubt dem Spieler sich an einen anderen Rennwagen festzukrallen. Der eigene Rennwagen muss dabei auf dem Feld direkt hinter dem Rennwagen des aktiven Spielers stehen. Beide Rennwagen bleiben für den Rest der Bewegung des aktiven Spielers miteinander verbunden; der hintere Rennwagen kopiert alle Bewegungen des Rennwagens des aktiven Spielers. Timing: die Haken-Aktionskarte muss ausgespielt werden nachdem der aktive Spieler seinen Würfelwurf durchgeführt hat (Schritt 1), aber bevor er Würfelkombinationen ausführt (Schritt 2).



Zusatzwürfel

Diese Aktionskarte wird wie ein zusätzlicher Würfel verwendet. Der aktive Spieler wählt nach dem ersten Würfelwurf ein beliebiges zusätzliches Würfelresultat mit dieser Karte aus, dass er dann für seine Würfelkombinationen verwenden kann. Es können beliebig viele dieser Aktionskarten ausgespielt werden.



Umwandlung

Nach dem Würfelwurf kann der aktive Spieler einen bereits geworfenen Würfel in ein beliebiges Resultat umwandeln. Es können beliebig viele dieser Aktionskarten ausgespielt werden.



Diebstahl

Der aktive Spieler kann zwei zufällig ausgewählte Aktionskarten aus der Hand eines gegnerischen Spielers klauen sofern die beiden Rennwagen auf benachbarten Feldern stehen (egal in welcher Richtung diese benachbart sind). Geklaute Aktionskarten können erst verwendet werden sobald der aktive Spieler seinen Zug beendet hat. Um dies zu verdeutlichen kann der aktive Spieler die von ihm gestohlenen Aktionskarten beiseite legen bis sein Zug vollständig beendet ist - der Spieler kann die Karten danach auf die Hand nehmen. Es können mehrere Verzögerungskarten im selben Zug eines oder mehrerer Gegner gespielt werden.



Wurfwiederholung

Nach dem Würfelwurf kann der aktive Spieler beliebig viele Würfel als zusätzliche Wurfwiederholung neu würfeln. Es können beliebig viele dieser Aktionskarten ausgespielt werden.



Nitro

Für jede Nitro-Karte die gespielt wird kann der aktive Spieler die Bewegung des Rennwagens um 2 Felder erweitern. Diese Aktionskarte kann mit anderen Bewegungs-Würfelkombinationen oder auch für sich alleine genutzt werden (Die Basis-Bewegung eines Rennwagens beträgt 0).



Reparatur

Der aktive Spieler kann für jede ausgespielte Reparatur-Karte bis zu 2 Schadensmarker von der eigenen Rennwagen-Karte entfernen.



Stoßstangen

Stoßstangen werden bei Kollisionen gebraucht. Sie erhöhen einerseits den Schaden der einem anderen Rennwagen zugefügt wird wenn Sie an der Front montiert werden (Front-Stoßstange), oder sie schützen den Rennwagen wenn sie am Heck montiert werden (sofern ein Rennwagen einen Heck-Stoßstange hat, und in eine Kollision verwickelt wird, erleidet er keinen Schaden durch die Kollision). Zu Beginn eines Zuges kann der aktive Spieler eine Stoßstangen-Aktionskarte an die Front- oder Heck-Position der eigenen Rennwagen-Karte platzieren. Nur eine Stoßstangen-Karte kann in jeder dieser beiden Positionen platziert werden. Die Position der Karte darf während des Rennens nicht mehr geändert werden. Mit der Front-Stoßstange wird 1 zusätzlicher Schadensmarker an den Rennwagen ausgeteilt der in eine Kollision verwickelt wird. Das Ziel erhält also insgesamt 2 Schadensmarker (1 von der Kollision und 1 von der Front-Stoßstange). Die Front-Stoßstange bleibt solange am Rennwagen bis dieser mit einem anderen Rennwagen kollidiert der über eine Heck-Stoßstange verfügt; keiner der beiden Rennwagen erhält dann einen Schadensmarker, aber sowohl die Front-Stoßstange (des hinteren Rennwagens) als auch die Heck-Stoßstange (des vorderen Rennwagens) werden entfernt, und die jeweiligen Karten abgelegt.



Säge

Sofern ein Rennwagen mit einer Säge ausgestattet ist teilt er 1 Schadensmarker an alle Rennwagen aus die auf der Rennwagen-Seite mit der Säge stehen. Der Schaden wird immer dann sofort ausgeteilt sobald eine dieser Situationen eintritt: während man einen anderen Rennwagen überholt, wenn man von einem anderen Rennwagen überholt wird, oder am Ende der Bewegung des eigenen Rennwagens. Bei Beginn des Zuges kann der aktive Spieler die Säge-Karte an die linke oder rechte Position seiner Rennwagen-Karte platzieren. Die Position der Karte darf während des Rennens nicht mehr geändert werden. Die Säge bleibt solange am Rennwagen bis die Säge auf die Säge eines anderen Rennwagens trifft (z.B. wenn beide Rennwagen seitlich zueinander positioniert sind und die jeweiligen Sägen zum Gegner zeigen). Es werden dann keine Schadensmarker ausgeteilt, aber beide Sägen werden entfernt, und die jeweiligen Karten abgelegt.



ENDE DES RENNENS

Der erste Spieler der die Ziellinie überquert hat das Rennen gewonnen! Das Rennen geht solange weiter bis auch noch der zweite und dritte Platz bestimmt sind. Der Sieger wird zum Startspieler des nächsten Rennens und platziert seinen Rennwagen in die erste Startposition. Die Zugreihenfolge wird vom Startspieler aus ermittelt: jeder Spieler platziert seinen Rennwagen auf die Startposition die seiner jeweiligen Platzierung in der Zugreihenfolge entspricht. Alle Schadensmarker und Zubehör-Karten (Stoßstangen und Sägen) werden von allen Rennwagen-Karten entfernt. Alle Aktionskarten werden neu gemischt und als verdeckter Stapel bereitgestellt (wie zu Beginn des Spiels).

WERTUNG

Am Ende jedes Rennens erhalten die ersten drei platzierten Spieler folgende Siegpunkte (Spieler die hinter dem 3. Platz landen erhalten keine Siegpunkte):

1. Platz = 6 Siegpunkte
2. Platz = 4 Siegpunkte
3. Platz = 2 Siegpunkte

ENDE DES SPIELS

Der Spieler der nach dem dritten Rennen die meisten Siegpunkte in Summe erzielt hat ist der Sieger.

Bei einem Gleichstand entscheidet die bessere Platzierung im dritten und finalen Rennen über den Sieger.

VARIANTE FÜR 3 SPIELER

In einem Spiel mit 3 Spielern kontrolliert jeder Spieler 2 Rennwagen. Die Zugreihenfolge ist dabei wie gehabt, nur mit einer Ausnahme: die Spieler müssen die beiden Rennwagen die sie kontrollieren jeweils abwechselnd bewegen. Wird einer der beiden Rennwagen aus dem Rennen geworfen (weil er zu viele Schadensmarker kassiert hat), dann werden die Züge für diesen Rennwagen dieses Spielers übersprungen.

Aktionskarten können wahlweise für den einen oder anderen Rennwagen eines Spielers ausgespielt werden, aber nur im jeweils dafür gültigen Zug (und unter Zugrundelegung aller sonstigen Regeln).

Während des Aufbaus und der Vorbereitung für das nächste Rennen platziert jeder Spieler einen seiner beiden Rennwagen auf die Startposition der Rennstrecke die seinem Platz in der Zugreihenfolge entspricht (wie im regulären Spiel auch). Der Startspieler platziert daraufhin dann seinen zweiten Rennwagen in die vierte Startposition. Spieler 2 und Spieler 3 platzieren ihren zweiten Rennwagen dann auf den jeweiligen Startpositionen 5 und 6.

Die Siegpunkte werden nach demselben Schema vergeben wie oben erläutert; die Spieler können dann natürlich für beide Rennwagen Siegpunkte einfahren.