

DER AUS- REISSER

Ein rasantes Kartenspiel um das gelbe Trikot
für 2 – 6 Spieler von 8 – 99 Jahren.



Die Favoriten strampeln ums gelbe Trikot ... und zwar mit Karten. Nicht gerade schweißtreibend, dafür aber mit genügend Nervenkitzel und Spaß! Geschwindigkeitskarten, Spurt und Steigung müssen taktisch klug ausgespielt werden, um kräfteschonend im Windschatten zu fahren. Dabei kann einem Gegenwind ganz schön zu schaffen machen. Wer mehr als 2 km/h zurückfällt, kassiert Strafminuten. Gespielt wird in mehreren Etappen bzw. Runden. Das Rennen gewinnt, wer die Spitzenposition über die meisten Etappen hält.

© 1991 F.X. Schmid
D-83209 Prien
Made in Germany



Mat. Nr. 7038/II-689

No. 70305.2

Spielzubehör:

Das Spiel besteht aus 99 Karten:

- 84 Geschwindigkeitskarten mit den Werten von 39 – 50 km/h;
- 5 Steigungskarten mit dem Überholverbotszeichen;
- 5 Gegenwindkarten mit – 2 im roten Dreieck;
- 5 Spurtkarten mit + 2 auf blauem Grund.

Zur Kennzeichnung des Ausreißers bzw. Spielführers:

- 1 gelbes Trikot

Zum Zählen der Strafminuten:

- 20 blaue Chips für je 1 Strafminute;
- 20 rote Chips für je 5 Strafminuten.

SPIELVORBEREITUNG:

- Vor der 1. Etappe zieht jeder Spieler eine Karte aus dem Stapel der gut gemischten Karten. Wer die **höchste Geschwindigkeitskarte** zieht, ist zu Beginn der 1. Etappe Spielführer und gibt die Karten.
- Alle Spieler erhalten **6 Karten auf die Hand**. Der Rest der Karten kommt als verdeckter Stapel in die Tischmitte. Ausgegebene **Gegenwindkarten** werden sofort offen aussortiert und dafür neue Karten vom verdeckten Stapel gezogen.
- Der Spielführer legt das **gelbe Trikot**, das ihn vorerst als Ausreißer kennzeichnet, vor sich auf den Tisch.
- Die **Strafminutenchips** werden bereitgelegt und von einem der Spieler verwaltet.

Gespielt wird in **3 – 5 Etappen**, deren Anzahl aber vor Spielbeginn beliebig vereinbart werden kann. **Der Sieger in der Gesamtwertung gewinnt das Spiel.**



GEGENWIND:

Die Gegenwindkarte vermindert die eigene Geschwindigkeit um 2 km/h. Wer eine Gegenwindkarte während des Spiels vom Stapel zieht, muß diese **sofort** quer auf den eigenen Stapel auslegen und seine Karten wieder auf 6 ergänzen.

Zieht er so weitere Gegenwindkarten, müssen auch diese sofort ausgelegt werden. Anschließend wird ganz normal eine Geschwindigkeitskarte ausgespielt, deren Tempo sich nun um 2 km/h pro Gegenwindkarte verringert. Spurt- und Gegenwindkarten heben sich gegeneinander auf.

Ausnahme: Die Gegenwindkarte wird als Ersatz für eine ausgespielte **Steigungskarte** gezogen. In diesem Fall muß sie ebenfalls sofort ausgelegt werden (am besten quer), gilt aber erst beim Ausspielen der nächsten Geschwindigkeitskarte.

Tip:

Wer will, kann zu Beginn diese Spezialkarten komplett aussortieren und hat so eine vereinfachte Spielversion.

ENDE DER EINZELETAPPE:

Die Einzelrunde bzw. Spielrunde endet in dem Augenblick, wenn ein Spieler die **letzte Karte vom Stapel** aufnimmt und eine Karte ausspielt.

Alle noch nicht ausgespielten Karten werden nun ungültig und haben keine Bedeutung mehr.

Das Ergebnis der Etappe wird nach folgendem Schema aufgeschrieben:

- Der Spieler, der als **Ausreißer** und Besitzer des gelben Trikots am Ende der Etappe führt, bekommt 1 Minute gutgeschrieben und beginnt die nächste Etappe.
- Die Spieler, die **keine Strafminuten** bei Spielende haben, bekommen 0 Punkte.
- Spieler **mit Strafminuten** bekommen diese als Minuspunkte aufgeschrieben.

START ZUR 1. ETAPPE:

- Der Spielführer mit dem gelben Trikot beginnt. **Er zieht zuerst eine Karte vom verdeckten Stapel und spielt dann eine seiner Geschwindigkeitskarten aus.** Diese Karte zeigt die Geschwindigkeit, mit dem er als Ausreißer das Tempo bestimmt.
- Ausgespielte Karten legt jeder Spieler **unmittelbar vor sich** auf einen offenen Stapel.
- Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe. Auch er zieht zuerst eine Karte und spielt dann eine ihm geeignet erscheinende Karte aus.

DABEI HAT ER DREI MÖGLICHKEITEN:

1. **Er spielt eine Karte aus, die das gleiche Tempo hat oder bis zu 2 km/h niedriger ist als die des Ausreißers.** In diesem Fall bleibt der Spieler im Windschatten, und der nächste ist an der Reihe.
2. **Er spielt eine Karte aus, die um mindestens 3 km/h niedriger ist als die des Ausreißers.** Jetzt wird er abgehängt und kassiert Strafminuten in Form von Chips: pro 1 km/h Differenz zum Ausreißer 1 Strafminute. Dann ist der nächste an der Reihe. Beispiel: Der Ausreißer A fährt 45 km/h und der Spieler B nur 40 km/h. Spieler B erhält nun 1 roten Chip für 5 Strafminuten.
3. **Er spielt eine Karte aus, die höher als die des Ausreißers ist.** Jetzt wird er selbst zum Ausreißer und übernimmt das gelbe Trikot. Diese Karte bestimmt nun für die folgenden Spieler das Tempo.

ACHTUNG: Wer es vergißt, eine Karte zu ziehen, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist, darf keine Karte nachziehen! Er muß dann mit verminderter Kartenzahl weiterspielen.

HILFE, ICH HABE STRAFMINUTEN!

Wenn ein Spieler abgehängt wurde, muß er nun für sich allein das Tempo machen und kann nicht mehr im Windschatten des Ausreißers fahren.

Um keine weiteren Strafminuten zu bekommen, muß er mindestens das gleiche Tempo fahren wie der Ausreißer. Für jeden km/h Differenz nach unten erhält er 1 Strafminute (= 1 blauer Chip). Er wird deshalb versuchen, alle Strafminuten abzubauen, um wieder in den Vorteil des Windschattenfahrens zu kommen.

STRAFMINUTEN ABBAUEN:

Fährt ein Spieler mit Strafminuten schneller als der Ausreißer, kann er diese abbauen. Für jeden km/h, den er schneller fährt, darf er 1 blauen Chip zurückgeben. Sobald er keine Strafminuten mehr hat, kann er wieder im Windschatten fahren, ohne Strafminuten zu kassieren. Ausreißer wird natürlich nur, wer beim Auslegen der Geschwindigkeitskarte keine Strafminuten hat! Strafminuten abbauen und im gleichen Zug Ausreißer werden, ist nicht möglich.

VORTEIL + RISIKO DES AUSREISSERS:

Kommt die Reihe wieder an den Besitzer des gelben Trikots, kann dieser **gefahrlos eine beliebig niedrigere Karte ausspielen.** Er gibt das Tempo vor und kassiert in diesem Fall **keine Strafminuten.**

Aber: Je geringer sein Tempo wird, um so mehr riskiert er, von einem der nachfolgenden Spieler überholt zu werden. Dieser kann dann das gelbe Trikot übernehmen und das Tempo vorgeben.

DIE SPEZIALKARTEN:

Diese machen das Spiel ungleich interessanter und bringen Pfeffer ins Rennen.



STEIGUNG:

Die Steigungskarte hat eine **doppelte Bedeutung:**

1. Die Bergstraße wird eng und kurvenreich, so daß der Ausreißer von keinem anderen Fahrer überholt werden kann. **Wer in dieser Situation eine höhere Geschwindigkeitskarte ausspielt, kann nicht die Führung übernehmen.** Strafminuten können aber trotzdem abgebaut werden.

2. Die Steigungskarte setzt die Regel des Windschattenfahrens außer Kraft. **Schon wer 1 oder 2 km/h langsamer fährt, kassiert Strafminuten.**

Steigungskarten können zu einem beliebigen Zeitpunkt ausgespielt werden:

- **Vom Ausreißer zusätzlich zu einer Geschwindigkeitskarte.** Diese Steigung gilt dann solange, bis er erneut an der Reihe ist. Die Karte wird demonstrativ quer auf den eigenen Ablagestapel gelegt. Die Karten auf der Hand werden wieder auf 6 ergänzt, d. h., eine zusätzliche Karte aufgenommen.
- **Von einem beliebigen anderen Spieler** außer der Reihe – unmittelbar nachdem der Ausreißer seine Geschwindigkeitskarte ausgespielt hat. Der Spieler legt seine Steigungskarte quer **auf den Stapel des Ausreißers** und ergänzt seine Karten sofort wieder auf 6 Stück. Diese Steigung gilt nun solange, bis der Ausreißer erneut an der Reihe ist.

SPURT:

Mit einer Spurtkarte kann man die eigene Geschwindigkeit um 2 km/h erhöhen – maximal auf 52 km/h. Ist der Spieler an der Reihe, kann er eine oder mehrere Spurtkarten **zusätzlich zu einer Geschwindigkeitskarte** ausspielen, wenn ihm das günstig erscheint. Er ergänzt dann seine Karten auf der Hand mit zusätzlichen Karten wieder auf 6 Stück.

Ausnahme: Bei einer Steigung dürfen 50 km/h nicht überschritten werden! Wer in dieser Situation eine 49-km/h-Karte und eine Spurtkarte ausspielt, bekommt nur 50 km/h angerechnet.