

Wolfgang Kramer

TOP-RACE

**Das spannende Formel-1-Spiel
um Fahrer, Rennen und Triumphe -
für 2-6 Spieler ab 8 Jahren.**

Der Automobil-Rennsport ist ein heißes Geschäft, nur etwas für harte Profis. Wer gewinnt, verdient ein Vermögen. Wer verliert, kann aber auch ein Vermögen verlieren. Das große Geld ist immer dabei: Rennstallbesitzer und Sponsoren reißen sich um die besten Fahrer, hohe Sieg- und Wettprämien vergolden den Erfolg.

Mit einem kühlen Kopf, Wagemut im entscheidenden Augenblick und einem Quentchen Glück donnern immer sechs Fahrer dem Ziel entgegen. Je nach Spieleranzahl fahren für jeden Spieler ein oder mehrere Rennwagen, die durch Tempokarten gesteuert werden.

Spielziel ist es, mit dem oder den eigenen Rennwagen auf die vordersten Plätze zu fahren, um so möglichst viele TOP-ASS-Dollar zu gewinnen. Diese Gewinnquote kann in der Profiversion durch richtiges Tippen bei Risikowetten noch erhöht werden.

Spielmaterial:

- 1 Spielplan mit der Rennstrecke,
- 6 Rennwagen
(Rot, Gelb, Hellblau, Grün, Dunkelblau, Weiß),
- 6 Rennfahrerkarten – zu jedem Rennwagen eine,
- 48 Tempokarten,
- 99 TOP-ASS-Dollarscheine
(33 x 10.000 \$, 33 x 50.000 \$, 33 x 100.000 \$),
- 1 Block Tipscheine,
- diese Spielanleitung.



Spielvorbereitung

TOP-ASS-Dollar: jeder Spieler erhält 200.000 \$. Der Rest (= die Bank) wird vom zu ernennenden Rennleiter verwaltet.

Die Tempokarten werden gemischt und alle Karten an die Spieler ausgeteilt. Bei 5 Spielern bleiben 3 Karten übrig, die beiseite gelegt werden. Die Karten auf der Hand sollte jeder Spieler nach der obersten Farbe sortieren.

Die 6 Rennfahrerkarten

werden vom Rennleiter gemischt und als verdeckter Stapel bereit gehalten. Die Farben der Rennfahrerkarten passen zu den betreffenden Rennwagen.

Die Rennwagen selbst werden erst mit den jeweiligen Rennfahrerkarten ausgegeben.

Die Tipscheine werden nur für die Profiversion benötigt.

1. Spielphase:

Die Versteigerung der Rennfahrer und ihrer Rennwagen

Welchen Rennfahrer soll ich einkaufen? Diese Frage kann sich jeder Spieler am besten dadurch beantworten, indem er seine Tempokarten analysiert. Die besten Chancen haben die Farben, von denen er möglichst viele, hohe Werte besitzt. Jeder Wert auf einer Tempokarte gibt die Anzahl an Feldern an, um die der betreffende Rennwagen vorwärts fahren darf. Es gibt die Werte 1-6 sowie 10.

Der Rennleiter eröffnet die Versteigerung, indem er die oberste Rennfahrerkarte umdreht. Diese Farbe steht jetzt zur Versteigerung an. Alle – auch der Rennleiter selbst – dürfen mitbieten. Die Angebote beginnen bei 10.000 \$ und können jeweils um weitere 10.000 \$ oder ein Vielfaches davon erhöht werden. Wer nicht mitsteigert und aussteigt, sagt: „Ich passe“.

Den Zuschlag gibt der Rennleiter „zum ersten, zum zweiten, zum dritten!“ dem Spieler mit dem höchsten Gebot. Gegen Zahlung der gebotenen Versteigerungssumme an die Bank erhält dieser Spieler die Rennfahrerkarte sowie den passenden Rennwagen. Die Karte legt er offen vor sich auf den Tisch, den Rennwagen setzt er auf ein beliebiges freies Startfeld mit Pfeil.

Die übrigen Rennfahrer werden ebenso versteigert. Sollte es einmal kein Gebot geben, kommt die Karte unter den Stapel und wird am Schluß erneut angeboten.

Für die Versteigerung gelten folgende Regeln:

- Jeder Spieler muß mindestens einen Rennfahrer haben. Bei 6 Spielern kann jeder nur einen ersteigern; bei 5 Spielern kann ein Spieler zwei Rennfahrer ersteigern – die übrigen nur einen; bei 4 Spielern können zwei Spieler zwei Rennfahrer ersteigern usw.
- Wer noch keinen Rennfahrer hat, darf immer mitsteigern.
- Wer bereits einen Rennfahrer hat, darf nur dann mitsteigern, wenn es noch mehr Rennfahrer zum Versteigern gibt als Mitspieler, die noch keinen haben.
- Wird der letzte Rennfahrer angeboten und ein Spieler hat noch gar keinen, bekommt er diesen ohne Versteigerung gegen Zahlung einer Fixsumme von 30.000 \$. Damit ist die 1. Spielphase abgeschlossen.

2. Spielphase:

Das Rennen

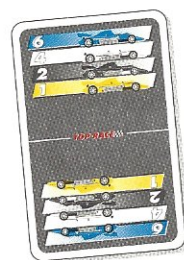
Das Rennen beginnt der Spieler, der den letzten Rennfahrer bekommen hat. Reihum wird jeweils eine Tempokarte ausgespielt. Dabei werden alle auf der Karte abgebildeten Rennwagen in der vorgegebenen Reihenfolge um so viele Felder vorwärts gezogen, wie der Zahlenwert angibt. Die Karte kommt dann auf einen Ablagestapel.

Beim Ziehen sind folgende Regeln einzuhalten:

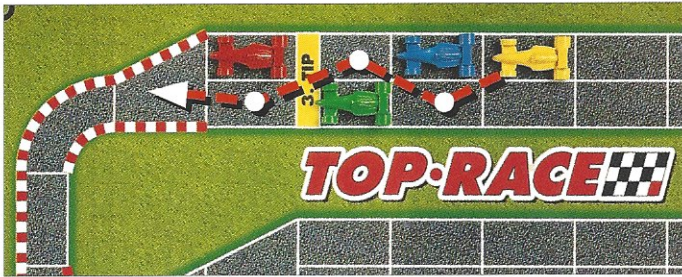
- Wer die Karte ausgespielt hat, zieht alle Rennwagen, die auf der Karte abgebildet sind. Jeder Rennwagen muß den vollen Zahlenwert gezogen werden, sofern dies möglich ist.
- Die Reihenfolge der abgebildeten Rennwagen von oben nach unten muß eingehalten werden.
- Es muß immer gerade oder schräg nach vorne gezogen werden – nie seitlich oder rückwärts. Ein Spurwechsel ist beliebig oft und überall erlaubt, wo er möglich ist. Dadurch kann man Kurven geschickt innen durchfahren und einen taktisch klugen Endpunkt wählen.
- Ist die Strecke durch vorausfahrende Rennwagen blockiert, kann man nur bis zur Blockade fahren. Restliche Zugpunkte verfallen dann. Die Fahrtstrecke gilt als blockiert, wenn man weder gerade noch schräg nach vorne fahren kann.
- Zahlenwerte von Rennwagen, die bereits im Ziel sind, verfallen.

Die Tempokarten im Detail:

Die Ziffern in den Farbfeldern geben an, welcher Rennwagen um wie viele Felder vorwärts gezogen werden darf. Dabei ist die vorgegebene Reihenfolge von oben nach unten einzuhalten.



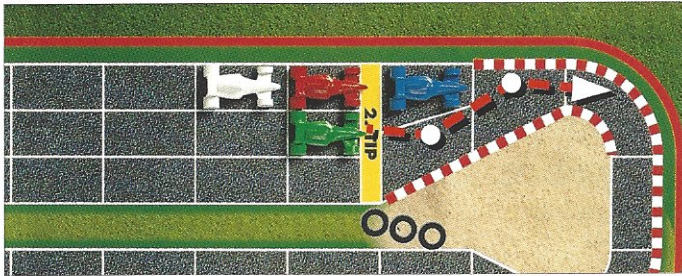
In diesem Beispiel wird zuerst der hellblaue Rennwagen um 6 Felder, dann der weiße um 4 Felder, dann z. B. der rote um 2 Felder für die Jokerfarbe Schwarz und zuletzt der gelbe um 1 Feld vorwärts gezogen.



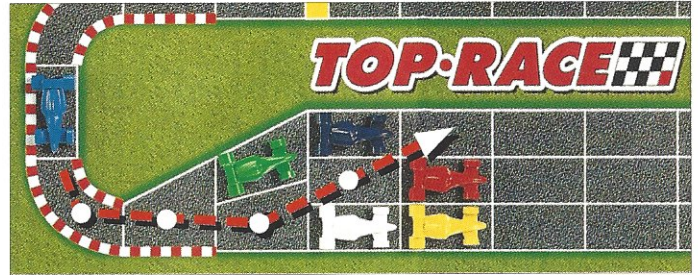
Überholen: GELB zieht 4 Felder vor.



Abblocken: HELLBLAU kann nur 1 Feld vorziehen, GELB kommt nur 2 Felder voran.



Abblocken: WEISS und ROT sind momentan beide blockiert. GRÜN kann vorbeiziehen, danach auch WEISS.

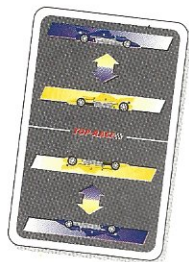


Spurkarte: ROT ⇄ HELLBLAU. HELLBLAU liegt hier zurück und holt zu ROT auf.

Schwarz gilt als Jokerfarbe und darf für einen beliebigen Rennwagen eingesetzt werden, der auf dieser Tempokarte nicht abgebildet ist. Es darf auch ein Rennwagen gewählt werden, der bereits im Ziel ist: auf diese Weise verfallen die schwarzen Zugpunkte.

Drei spezielle Spurt- und Pannenkarten

ermöglichen besondere Aktionen nach Wahl. Diese Karten zeigen zwei Rennwagen, die mit einem Pfeil verbunden sind: Hellblau und Rot, Weiß und Grün, Dunkelblau und Gelb. Ob eine solche Karte als Spurt- oder Pannenkarte ausgespielt wird, bestimmt der Spieler, der am Zug ist. Ist einer der beiden abgebildeten Rennwagen bereits im Ziel, verfällt die Aktion.



Als Spurtkarte zieht der zurückliegende Rennwagen der beiden Farben bis zum vorderen gleich. Dies geht aber nur, wenn die Rennstrecke frei ist. Sonst endet der Zug an der Blockade.

Als Pannenkarte hat der vorne liegende Rennwagen der beiden Farben eine Panne. Er wird so lange direkt an den Rand der Rennstrecke gestellt, bis der zurückliegende Rennwagen diese Position passiert hat; dann wird er auf die Rennstrecke zurückgesetzt. Die Pannenkarte bleibt so lange als Erinnerung offen liegen. Während der Panne verfallen die Zugpunkte für diesen Rennwagen.

außer, es gibt ein Blockadekart

Die heiße Endphase:

Der erste Rennwagen, der die Ziellinie überfährt, kommt auf Platz 1 mit der 200.000-\$-Siegeprämie; der zweite auf Platz 2 mit der 150.000-\$-Siegeprämie usw.



Spieler, deren Rennwagen im Ziel sind,

nehmen am Rennen nicht mehr teil. Ihre übrigen Tempokarten sind ohne Bedeutung.

Das Rennen endet, sobald der vorletzte Rennwagen im Ziel ist. Der letzte Rennwagen wird dann einfach auf Platz 6 gestellt.

Das Rennen endet ebenso, sobald die letzte Tempokarte ausgespielt wurde. Rennwagen, die sich noch auf freier Strecke befinden, werden dann entsprechend ihrer Position auf die nummerierten Siegerplätze gestellt.

Es gewinnt, wer nach Auszahlung der Siegpriämien durch den Rennleiter insgesamt am meisten TOP-ASS-Dollar besitzt.

Von Grand Prix zu Grand Prix

Wir empfehlen, drei Rennen hintereinander zu fahren. Für das nächste Rennen werden die Tempokarten wieder neu gemischt und ausgeteilt. Auch die Rennfahrer mit ihren Rennwagen werden neu versteigert. Es gibt aber kein neues Startkapital. **Gesamtsieger** ist dann der Spieler, der nach dem dritten Rennen das meiste Geld besitzt.

Das Profirennen mit Ergebniswetten:

Tipscheine: Jeder Spieler erhält zu Beginn zusätzlich einen Tipschein. Hiermit schließt er während des Rennens 3 x eine Risikowette auf das Endergebnis ab. Je nachdem, auf welchen Rennwagen er wettet, gewinnt er Geld oder verliert welches. Die Tabellen auf dem Tipschein geben über die jeweilige Summe Aufschluß.

1. Tip: Sobald der erste Rennwagen die gelbe Markierung „1. Tip“ überfahren hat, wird das Rennen für einen Moment unterbrochen, damit alle Spieler ihre Wette abschließen können. Dabei wählt jeder einen Rennwagen, von dem er glaubt, daß er am Ende Erster wird oder zumindest einen der ersten Plätze erreicht. Neben der Farbe dieses Rennwagens setzt nun jeder ein Kreuz in die erste Spalte. Es spielt keine Rolle, ob dieser Rennwagen dem Spieler gehört oder nicht. Das Ausfüllen der Tipscheine erfolgt geheim; diese werden erst am Ende des Rennens aufgedeckt.

2. und 3. Tip: Dieser Tipvorgang wiederholt sich, sobald einer der Rennwagen die entsprechende gelbe Markierung auf der Rennstrecke überfahren hat. Dabei kann das Kreuz in der 2. und 3. Spalte – ganz nach Belieben – nun auch einem anderen Rennwagen zugeteilt werden, wenn der Spieler diesem jetzt bessere Chancen einräumt.

Die Wettsummen werden gleich nach der Auszahlung der Siegprämien abgerechnet. Wer gewonnen hat, bekommt diese Summe zusätzlich von der Bank. Wer falsch getippt hat, muß die entsprechende Summe an die Bank zahlen.

Im unten stehenden Beispiel gehen wir von folgendem Rennergebnis aus: ROT kam auf den 1. Platz, WEISS kam auf den 3. Platz und HELLBLAU kam auf den 6. Platz. Die Wett-Abrechnung für den Spieler sieht entsprechend seinem Tipschein nun wie folgt aus:

HELLBLAU	-	30.000 \$
ROT	+	60.000 \$
WEISS	+	10.000 \$

Auszahlung 40.000 \$

TOP-RACE TIPSCH E I N			
Rennwagen	1. Tip	2. Tip	3. Tip
Gelb			
Hellblau	X		
Rot		X	
Dunkelblau			
Grün			
Weiß			X
1. Platz	90.000	60.000	30.000
2. Platz	60.000	40.000	20.000
3. Platz	30.000	20.000	10.000
4. Platz	0	-10.000	-20.000
5. Platz	-10.000	-30.000	-60.000
6. Platz	-30.000	-60.000	-90.000