

2. Schau nun, auf welcher Karte dein Auto stehen bleibt:

- Bleibt dein Auto auf einer normalen Straßenkarte stehen, passiert nichts.
- Auf der Strecke gibt es aber auch **Sonderfelder**. Diese gelten immer dann, wenn du während deines Zuges darauf stehen bleibst. Dann führst du direkt die Aktion des Sonderfelds aus.



Oh nein, dein Auto hat eine **Reifenpanne!** Stell es neben die Karte. In der nächsten Runde entscheidet dein Würfelglück, ob du gleich weiterfahren darfst oder eine Runde aussetzen musst: Würfelst du eine 3 oder 4,

darfst du dein Auto gleich wieder auf die Karte stellen und die gewürfelte Anzahl an Feldern vorziehen. Würfelst du eine 1 oder 2, stellst du dein Auto zwar zurück auf die Karte, darfst jedoch erst bei deinem nächsten Zug weiterfahren.

Wichtig: Mit einem **Schraubenschlüssel-Chip** kannst du der Panne entgehen. Du darfst dein Auto sofort reparieren und auf dem Feld stehen bleiben (siehe oben). Den eingesetzten Chip legst du zurück in den Vorrat.



Der **Turbo** beschleunigt dein Auto auf Höchstgeschwindigkeit! Würfle und zieh gleich noch einmal. Stehen auf der Karte direkt vor dir jedoch zwei Autos, blockieren sie die Strecke und du kannst nicht überholen. Dein zusätzlicher Wurf verfällt dann.



Der **Looping** gibt deinem Auto extra viel Schwung! Schließ bis zum führenden Auto auf und stell dein Auto auf das Feld direkt dahinter. Dies gilt auch dann, wenn du dafür die Box passierst (Wichtig: Vergiss nicht, dir einen Rundenchip zu nehmen!) oder wenn

das führende Auto gerade eine Panne hat und neben der Rennstrecke steht. Ist die Rennstrecke bis zum führenden Auto durch zwei andere Autos auf einer Karte blockiert, stellst du dich auf das Feld direkt hinter der blockierten Karte. Bist du selbst der führende Spieler, passiert bei einem Looping nichts.

Wichtig: Durch die verschiedenen Aktionen und Felder kann es im Spiel zu **Verkettungen** kommen. Diese werden dann immer der Reihe nach ausgeführt. So kann es zum Beispiel passieren, dass du nach deinem Zug auf einem Turbo-Feld und gleichzeitig direkt hinter einem anderen Auto landest. Dann darfst du noch mal würfeln und wegen des Windschattens zu deinem Wurf noch ein Feld weiter vorziehen. Landest du dann auf einem Looping, darfst du direkt zum vordersten Auto aufschließen und dich auf das Feld hinter diesem Auto stellen. Sollte dieses Feld ein Turbo-Feld sein, darfst du natürlich gleich noch mal würfeln. Vergiss dabei den Windschatten nicht!

3. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler zum dritten Mal die Ziellinie überquert und damit drei Rundenchips gesammelt hat. Er gewinnt und ist der Champion des rasanten Autorennens!

Autor: Daniel Fehr
Titelillustration: Andreas Resch
Grafik: Bluguy Grafik-Design
Redaktion: Julia Coschurba

Markenlizenz durch Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH

© 2019 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5 - 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
kosmos.de, info@kosmos.de

Art.-Nr.: 711511

Carrera®

LET'S GO!!!

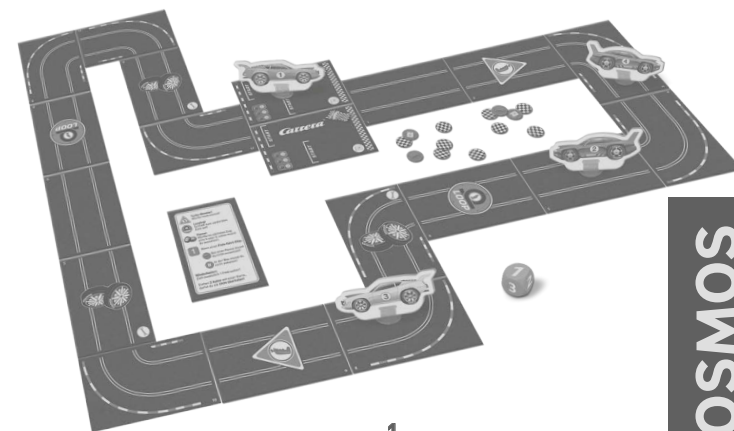
DAS ULTIMATIVE AUTORENNEN

Für 2 - 4 Spieler ab 6 Jahren

Auf die Plätze, fertig, LOS! Schnappt euch ein Rennauto, baut eure Rennstrecke zusammen und los geht das große Rennen! Doch Würfelglück allein reicht nicht aus, um als Champion aus dem Rennen zu gehen. Auf der Straße lauern Gefahren, die ihr am besten schnell hinter euch lasst. Wer sein Auto als Erster über die Ziellinie fährt, hat dieses heiße Rennen gewonnen.

Spielmaterial

19 Rennstrecken-Karten (10 Straßenkarten und 9 Sonderkarten):
2 Boxen-Karten, 3 Panne-Karten, 2 Turbo-Karten, 2 Looping-Karten,
1 Regel-Karte, 4 Spielfiguren, 9 Rundenchips, 4 Freie-Fahrt-Chips
(2 Schraubenschlüssel-Chips, 2 Benzinkanister-Chips), 1 Würfel



Ziel des Spiels

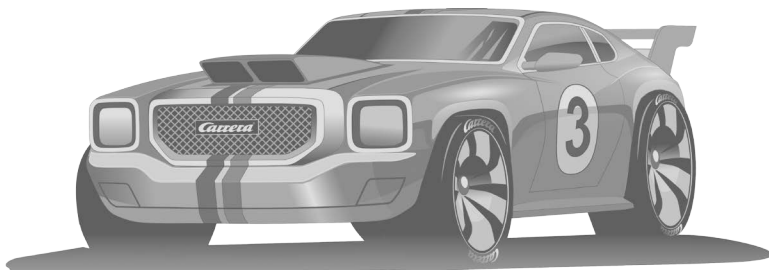
Wer als Erster drei Rundenchips gesammelt hat, also drei Runden gefahren ist, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig alle Teile aus der Stanztafel und steckt die Rennautos in die Standfüße. Baut die Rennstrecke wie auf Seite 1 abgebildet auf. Achtet darauf, dass die beiden Boxen-Karten mit der Ampel nach rechts und mit der Ziellinie nach links zeigen. Anschließend legt ihr die Karte mit der Nummer 1 (Seitenmarkierung im Eck) rechts an die Boxen-Karten an, dann die Karte mit der Nummer 2 und so weiter. Die Regel-Karte, die Rundenchips und die Freie-Fahrt-Chips legt ihr in die Mitte der Rennstrecke.

Tipp: Ihr könnt euch auch selbst eine Rennstrecke ausdenken. Beim Aufbau der Rennstrecke müsst ihr jedoch darauf achten, dass nicht mehr als zwei Sonderkarten aneinandergrenzen.

Nun sucht sich jeder ein Auto aus und stellt es auf die Boxen-Karten in die weiße Markierung.



2

Das Spiel beginnt

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Das Spiel geht über drei Runden. Nach jeder Runde müssen die Autos einen Boxenstopp einlegen und tanken. Für jede beendete Runde bekommt ihr einen Rundenchip.

1. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt.

1

Du bekommst sofort einen **Freie-Fahrt-Chip**. Nimm dir entweder einen Schraubenschlüssel-Chip oder einen Benzinkanister-Chip. Gibt es nur noch eine Sorte Chips, musst du diese nehmen. Du darfst aber immer nur einen Freie-Fahrt-Chip besitzen.

Hast du bereits einen Chip, darfst du diesen auch tauschen. Zieh anschließend mit deinem Auto **1 Feld** weiter.



Mit dem **Schraubenschlüssel-Chip** darfst du bei einer Panne weiterfahren, ohne dass du dein Auto von der Strecke nehmen musst.



Mit dem **Benzinkanister-Chip** kannst du durchstarten und musst am Ende einer Runde keinen Boxenstopp einlegen. Du darfst deine gesamten Würfelpunkte fahren und damit sofort die nächste Runde beginnen.

Wichtig: Im Spiel zu zweit darfst du von jeder Sorte einen Chip, also insgesamt zwei unterschiedliche Chips, besitzen.

2

3

4

Zieh mit deinem Auto die gewürfelte Zahl an Feldern vor.

3

Wichtig:

- Stehst du hinter einem anderen Auto, fährst du in dessen **Windschatten**. Zieh zusätzlich zu deinem Würfel-Ergebnis ein weiteres Feld vor. Würfelst du zum Beispiel eine 2 und auf der Karte vor dir steht ein Auto, ziehst du drei Felder vor.
- Auf jeder Karte können immer nur **zwei Autos** stehen (je ein Auto pro Spur). Stehen auf der Strecke zwei Autos nebeneinander auf einer Karte, **blockieren** sie die Rennstrecke. Du kannst sie nicht überholen, sondern nur bis zu dem blockierten Feld aufschließen. Stell dein Auto auf das Feld direkt hinter den beiden Autos. Deine übrigen Würfelpunkte verfallen. Autos, die eine Panne haben und neben der Spur stehen, zählen nicht – an ihnen darfst du vorbeifahren.
- **Boxenstopp:** Erreicht dein Auto nach der ersten oder zweiten Runde die Boxen-Karten, muss es sofort in der Box stehen bleiben, um zu tanken. Die übrigen Würfelpunkte verfallen. Für die gefahrene Runde bekommst du einen Rundenchip.



Beispiel: Dein Auto steht ein Feld vor den Boxenkarten und du würfelst eine 4. Nun darfst du trotzdem nur ein Feld fahren.

Wichtig: Hast du einen **Benzinkanister-Chip**, darfst du diesen abgeben und auch die übrigen Felder weiterziehen. Danach legst du ihn zurück in den Vorrat in der Mitte der Rennstrecke. Vergiss nicht, dir einen Rundenchip zu nehmen!

4