

Kurzspielregel: Crazy Rally (Spielablauf)

3. Phase: Das Rennen

- 1 Eigenschaftskarte vom Stapel ziehen
- 1 Eigenschaftskarte von der Hand nehmen und verdeckt ablegen
- Eigenschaftskarte aufdecken
- Ereigniskarten ausspielen (nur 1 Karte pro Runde)
Reihenfolge: Auf Zählleiste von hinten nach vorne
* Karte auf Ablagestapel: Ziehen von 2 zusätzlichen Eigenschaftskarten
* Karte auf eigene oder fremde Eigenschaftskarte:
Erhöhen oder erniedrigen des Geschwindigkeitswerts von sich oder anderen um 1
- Aktuelle Geschwindigkeit ändern
- Parcour-Karte aufdecken

Normale Parcourkarten (weiße Zahl):

- * Fahrzeuggeschwindigkeit < oder = Geschwindigkeit auf Parcourkarte:
=> **Geschwindigkeitswert** 🚗 auf Zählleiste vorwärtsziehen
- * Fahrzeuggeschwindigkeit > Geschwindigkeit auf Parcourkarte:
=> Reduzierung der **Wendigkeit** 🚗 um die Geschwindigkeitsdifferenz
=> Reduzierung **Widerstandswert** 🚗 um die Anzahl Unfallzeiger 🚗 auf Parcourkarte
=> Akt. **Geschwindigkeitswert** 🚗 auf den Wert der Parcourkartenwert 🚗 reduzieren
=> **Geschwindigkeitswert** 🚗 auf Zählleiste vorwärtsziehen

Spezielle Parcourkarten (rote Zahl):

- * Fahrzeuggeschwindigkeit > oder = Geschwindigkeit auf Parcourkarte:
=> **Geschwindigkeitswert** 🚗 auf Zählleiste vorwärtsziehen
- * Fahrzeuggeschwindigkeit < Geschwindigkeit auf Parcourkarte:
=> Reduzierung der **Wendigkeit** 🚗 um Schwierigkeitsgrad 🚗
=> Reduzierung der **Wendigkeit** 🚗 um die Geschwindigkeitsdifferenz
=> Akt. **Geschwindigkeitswert** 🚗 auf den Wert der Parcourkartenwert 🚗 erhöhen
=> **Geschwindigkeitswert** 🚗 auf Zählleiste vorwärtsziehen

Einsatz der lila Eigenschaftskarte (+/-3 Punkte):

=> **Widerstandswert** - 1 🚗

Überschreitung der max. Geschwindigkeit:

- => Reduzierung des **Widerstandswerts** 🚗 um die Geschwindigkeitsdifferenz
- => Akt. **Geschwindigkeitswert** auf 🚗 max. Geschwindigkeit reduzieren

Sonderfälle:

- Wendigkeit = 0: 🚗
- Geschwindigkeit auf 0 stellen
- Wendigkeit zurückstellen auf Ausgangswert
- Widerstand = 0: 🚗
- Totalschaden. Spieler scheidet aus.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Frank Gartner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Kurzspielregel: Crazy Rally (Spielablauf)

3. Phase: Das Rennen

- 1 Eigenschaftskarte vom Stapel ziehen
- 1 Eigenschaftskarte von der Hand nehmen und verdeckt ablegen
- Eigenschaftskarte aufdecken
- Ereigniskarten ausspielen (nur 1 Karte pro Runde)
Reihenfolge: Auf Zählleiste von hinten nach vorne
* Karte auf Ablagestapel: Ziehen von 2 zusätzlichen Eigenschaftskarten
* Karte auf eigene oder fremde Eigenschaftskarte:
Erhöhen oder erniedrigen des Geschwindigkeitswerts von sich oder anderen um 1
- Aktuelle Geschwindigkeit ändern
- Parcour-Karte aufdecken

Normale Parcourkarten (weiße Zahl):

- * Fahrzeuggeschwindigkeit < oder = Geschwindigkeit auf Parcourkarte:
=> **Geschwindigkeitswert** 🚗 auf Zählleiste vorwärtsziehen
- * Fahrzeuggeschwindigkeit > Geschwindigkeit auf Parcourkarte:
=> Reduzierung der **Wendigkeit** 🚗 um die Geschwindigkeitsdifferenz
=> Reduzierung **Widerstandswert** 🚗 um die Anzahl Unfallzeiger 🚗 auf Parcourkarte
=> Akt. **Geschwindigkeitswert** 🚗 auf den Wert der Parcourkartenwert 🚗 reduzieren
=> **Geschwindigkeitswert** 🚗 auf Zählleiste vorwärtsziehen

Spezielle Parcourkarten (rote Zahl):

- * Fahrzeuggeschwindigkeit > oder = Geschwindigkeit auf Parcourkarte:
=> **Geschwindigkeitswert** 🚗 auf Zählleiste vorwärtsziehen
- * Fahrzeuggeschwindigkeit < Geschwindigkeit auf Parcourkarte:
=> Reduzierung der **Wendigkeit** 🚗 um Schwierigkeitsgrad 🚗
=> Reduzierung der **Wendigkeit** 🚗 um die Geschwindigkeitsdifferenz
=> Akt. **Geschwindigkeitswert** 🚗 auf den Wert der Parcourkartenwert 🚗 erhöhen
=> **Geschwindigkeitswert** 🚗 auf Zählleiste vorwärtsziehen

Einsatz der lila Eigenschaftskarte (+/-3 Punkte):

=> **Widerstandswert** - 1 🚗

Überschreitung der max. Geschwindigkeit:

- => Reduzierung des **Widerstandswerts** 🚗 um die Geschwindigkeitsdifferenz
- => Akt. **Geschwindigkeitswert** auf 🚗 max. Geschwindigkeit reduzieren

Sonderfälle:

- Wendigkeit = 0: 🚗
- Geschwindigkeit auf 0 stellen
- Wendigkeit zurückstellen auf Ausgangswert
- Widerstand = 0: 🚗
- Totalschaden. Spieler scheidet aus.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Frank Gartner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de