

Turbo - Kurzspielregel

Es wird eine geschlossene (Rundkurs) oder eine offene Rennstrecke mit allen Streckenkarten ausgelegt. Start- und Zielkarten müssen bei einem Rundkurs aneinander liegen. Jeder Spieler erhält einen Satz Tempokarten, die er mischt und verdeckt vor sich ablegt. Bei 3 Spielern wird aus den Ampelkarten 1 Karte "Ampel ohne Tempolimit" aussortiert.

Ampelphase:

- Ampelkarte mit Tempolimit "60" auf ein beliebiges Streckenteil legen (nicht Start/Ziel).
- Ampelkarten mischen und verdeckt je 1 Karte (bei 2 Sp. = 2) an jeden Spieler verteilen.
- Startspieler deckt Ampelkarte auf und legt diese sofort auf ein freies Streckenteil (nicht Start/Ziel).
- Die übrigen Spieler verfahren zügig im Uhrzeigersinn ebenso.
- Sind alle Ampeln danach ROT, wird abgebrochen und neu gemischt (alle Ampelkarten). Anschließend: neuer Beginn der Ampelphase
- Wird GRÜN aufgedeckt, beginnt SOFORT das Rennen beim Einsetzen dieser Karte auf ein Streckenteil. Weitere Ampelkarten werden nicht mehr aufgedeckt.

Rennen:

- Alle Spieler nehmen schnell ihre Tempokarten auf die Hand und versuchen gleichzeitig, die Strecke so schnell wie möglich zu durchfahren, d.h., auf der Hand zu planen.
 - Dazu muss je Streckenteil eine Tempokarte eingesetzt werden.
 - Jede Karte wird zum aktuellen Tempo addiert/subtrahiert (Starttempo = Null).
(Beispiel: 1. Karte +90, 2. Karte +150 = Tempo 240 auf 2. Streckenteil).
Ein Pfeil nach rechts bedeutet: Tempo bleibt unverändert.
 - Das Tempo darf außer im Ziel nie unter 30 fallen.
 - Das Tempo an Schikanen (Tempolimit-Strecken) darf nicht überschritten werden.
 - Im Ziel muß das Tempo "Null" sein.
 - Hat ein Spieler alle Karten in richtiger Reihenfolge, ruft er "Ziel erreicht" und legt erst einmal verdeckt ab.
 - Die anderen Spieler dürfen weiter planen, bis alle fertig sind.
- Es empfiehlt sich eine Sanduhr zur Zeitbegrenzung.

Wertung:

Alle Auslagen werden geprüft.

Wer das Tempo 30 unterschritt, Limite überschritt oder sich verrechnet hat, scheidet aus.

Der Erste im Ziel erhält 4 Punkte, der Zweite 2 Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten die volle Punktzahl. Nachfolgeplätze entfallen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de