



FARBFLITZER

Das spannende Autorennen für 2 bis 5 Spieler ab 4 Jahren

Autor: Giuseppe Bonfiglio
PIATNIK Spiel Nr. 616198
Lizenz: Venice Connection

SPIELZIEL

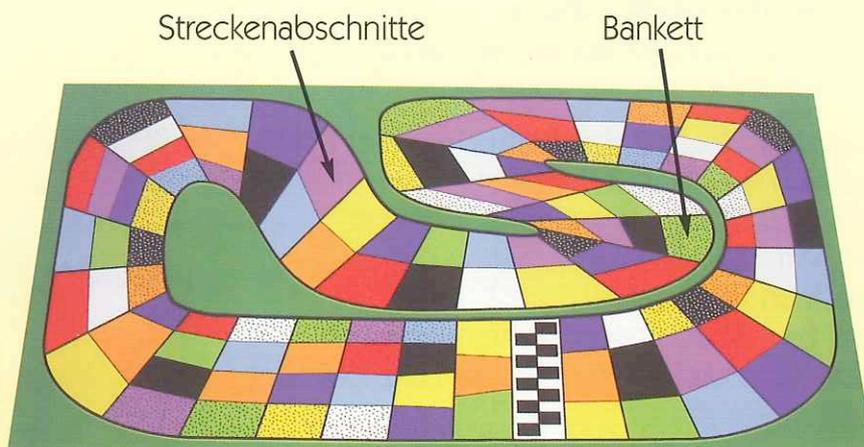
Als Erster mit seinem Rennauto nach der vereinbarten Anzahl von Runden über die Ziellinie fahren.

SPIELINHALT

- 1 Spielplan
- 5 Rennautos aus Holz
- 3 Farbwürfel
- 20 Ersatzreifen
- 1 Spielregel

DER SPIELPLAN

zeigt eine Start-/Ziellinie und 38 Streckenabschnitte mit entweder 2, 3 oder 4 Farbfeldern. Die Farbfelder mit den schwarzen Punkten sind das Bankett. Wird ein Rennauto auf ein Bankettfeld gezogen, braucht es einen Ersatzreifen.



SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält ein Rennauto und 4 Ersatzreifen. Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt und die 3 Farbwürfel werden neben den Spielplan bereitgelegt. Es wird festgelegt, wie viele Runden zu fahren sind.

Anmerkung: vor dem allerersten Spiel müssen die Würfel mit den Farbpunkten beklebt werden.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt alle drei Farbwürfel und würfelt. Entsprechend dem Würfel-ergebnis darf er sein Rennauto vorwärts ziehen. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe, so lange, bis alle Spieler einmal an der Reihe waren.

Ab der zweiten Runde richtet sich die Reihenfolge des Würfeln nach der jeweiligen Position der Rennautos. Als Erster würfelt der Spieler, dessen Auto in Führung liegt, danach der Zweitplatzierte, gefolgt vom Drittplatzierten usw. Sollten zwei oder mehr Rennautos im gleichen Abschnitt stehen, so würfelt der Spieler zuerst, der näher zum inneren Rand der Rennstrecke steht.



PIATNIK

ZIEHEN:

Alle drei Würfel zeigen verschiedene Farben:

Zugweite ist jeweils ein Streckenabschnitt. Jeder Würfel darf pro Zug einmal eingesetzt werden, vorausgesetzt, die gewürfelte Farbe kommt im nächsten Streckenabschnitt vor. Das Rennauto kann pro Würfelwurf daher maximal 3 Streckenabschnitte vorwärts gezogen werden. In welcher Reihenfolge die gewürfelten Farben eingesetzt werden, kann der Spieler frei entscheiden. Befindet sich im nächsten Streckenabschnitt kein Feld in einer der gewürfelten Farben, darf der Spieler nicht vorwärts ziehen und bleibt auf seiner Position stehen.



ACHTUNG: Auf jedem Farbfeld auf dem Spielplan darf immer nur 1 Rennauto stehen. Sollte der Zug eines Spielers auf einem besetzten Feld enden, darf er diesen Zug nicht ausführen. Er muss entweder mit einer anderen gewürfelten Farbe ausweichen oder stehenbleiben.

Zwei Würfel zeigen die gleiche Farbe – „TURBO“:

Der Spieler kann mit seinem Rennauto einige Streckenabschnitte überspringen und darf auf ein weiter vorne liegendes Feld dieser Farbe ziehen.

- bis zu 4 Streckenabschnitte, wenn er mit seinem Rennauto in Führung liegt
- bis zu 5 Streckenabschnitte, wenn er im Mittelfeld liegt oder sich in der Startposition befindet.
- bis zu 6 Streckenabschnitte, wenn sich sein Rennauto auf dem letzten Platz befindet.

Kommt der „Turbo“ zum Einsatz, wird der dritte Würfel nicht mehr verwendet.

Will ein Spieler den „Turbo“ nicht einsetzen, kann er die Würfel einzeln verwenden. Die Zugweite ist dabei wieder 1 Streckenabschnitt pro passender Farbe.



Reifenwechsel:

Die Farbfelder mit den schwarzen Punkten sind das Bankett der Rennstrecke. Verwendet ein Spieler ein solches Feld für einen Zug, muss er einen seiner Ersatzreifen abgeben. Befährt er gleich mehrere dieser Felder, muss er dementsprechend mehr Ersatzreifen verwenden. Hat ein Spieler seine 4 Ersatzreifen verbraucht, benötigt diese aber für weitere Runden, kann er eine Runde aussetzen und anstelle des Würfels 4 neue Ersatzreifen nehmen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler - nach der vereinbarten Anzahl von Runden - mit seinem Rennauto die Ziellinie überquert hat. Dieser Spieler hat das Rennen gewonnen.

