

## Top Race - Kurzspielregel

<b>Spielmaterial</b>
Spielplan, 6 Rennwagen, 6 Rennfahrer-Karten, 48 Tempokarten, Spielgeld, Tippscheine
<b>Spielvorbereitung</b>
Jeder Spieler erhält 200.000 \$. Tempokarten austeilen, eventuellen Rest ablegen. Rennfahrer-Karten mischen und verdeckten Stapel bilden. 1 Tippschein je Spieler.
<b>Spielverlauf</b>
1. Versteigerung der Rennfahrer und ihrer Wagen. 2. Das Rennen 3. Siegpriämien und Wettsummen
<b>Spielende und Sieger</b>
Das Rennen endet, sobald der vorletzte Rennwagen im Ziel ist oder wenn die letzte Tempokarte gespielt wurde. Wagen entspr. ihrer Position auf Siegerplätze.
<b>Versteigerung</b>
Rennleiter dreht oberste Karte um. Alle, auch er selbst können mitsteigern – in 10.000er Schritten. Der Meistbietende erhält den Zuschlag und damit Karte und Auto. Setzt Auto auf bel. Startfeld. Nächste Karte versteigern, usw., <u>bis alle versteigert sind</u> .  Jeder Spieler <u>muss</u> mindestens 1 Auto ersteigern.  Wer bereits 1 Auto hat, darf nur mitsteigern, wenn es noch genug Autos für alle gibt.  Wird der letzte Wagen angeboten, wenn ein Spieler noch keinen hat, bekommt er diesen für 30.000\$ fix.
<b>Rennen beginnt</b>
der Spieler, der den letzten Rennwagen bekommen hat.
<b>Beim Ziehen der Wagen</b>
ist Folgendes zu beachten: Karte ausspielen und <u>alle</u> Wagen ziehen, die darauf abgebildet sind. (Reihenfolge von oben nach unten)  Gerade oder schräg nach vorne. Ist die Strecke blockiert, verfallen Restpunkte. Ebenso verfallen Punkte von Wagen, die bereits im Ziel sind.  Schwarz ist Jokerfarbe und darf für einen <u>nicht abgebildeten</u> Wagen eingesetzt werden.  <i>Spurt/Pannenkarte:</i> Den zurückliegenden Wagen der beiden Farben bis neben den vorderen ziehen. (Wenn Strecke nicht blockiert!) oder der vordere hat eine Panne. Er wird an den Rand gestellt, bis der hintere passiert hat.
<b>Wetten</b>
Wenn der erste Wagen die 1. / 2. / 3. gelbe Markierung passiert hat, wird auf dem Tippschein in der 1. / 2. / 3. Spalte ein Kreuz gemacht, hinter dem Auto, von dem man glaubt, dass es am Ende gut abschneiden wird.
<b>Abrechnung</b>
Der Besitzer des ersten Rennwagens bekommt 200.000 \$ Siegpriämie, der zweite 150.000 \$ usw. Hinzu kommen die Wettsummen gemäss Tippschein zur Auszahlung.
<i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Hans-Peter Anton. Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></i>

## Top Race - Kurzspielregel

<b>Spielmaterial</b>
Spielplan, 6 Rennwagen, 6 Rennfahrer-Karten, 48 Tempokarten, Spielgeld, Tippscheine
<b>Spielvorbereitung</b>
Jeder Spieler erhält 200.000 \$. Tempokarten austeilen, eventuellen Rest ablegen. Rennfahrer-Karten mischen und verdeckten Stapel bilden. 1 Tippschein je Spieler.
<b>Spielverlauf</b>
1. Versteigerung der Rennfahrer und ihrer Wagen. 2. Das Rennen 3. Siegpriämien und Wettsummen
<b>Spielende und Sieger</b>
Das Rennen endet, sobald der vorletzte Rennwagen im Ziel ist oder wenn die letzte Tempokarte gespielt wurde. Wagen entspr. ihrer Position auf Siegerplätze.
<b>Versteigerung</b>
Rennleiter dreht oberste Karte um. Alle, auch er selbst können mitsteigern – in 10.000er Schritten. Der Meistbietende erhält den Zuschlag und damit Karte und Auto. Setzt Auto auf bel. Startfeld. Nächste Karte versteigern, usw., <u>bis alle versteigert sind</u> .  Jeder Spieler <u>muss</u> mindestens 1 Auto ersteigern.  Wer bereits 1 Auto hat, darf nur mitsteigern, wenn es noch genug Autos für alle gibt.  Wird der letzte Wagen angeboten, wenn ein Spieler noch keinen hat, bekommt er diesen für 30.000\$ fix.
<b>Rennen beginnt</b>
der Spieler, der den letzten Rennwagen bekommen hat.
<b>Beim Ziehen der Wagen</b>
ist Folgendes zu beachten: Karte ausspielen und <u>alle</u> Wagen ziehen, die darauf abgebildet sind. (Reihenfolge von oben nach unten)  Gerade oder schräg nach vorne. Ist die Strecke blockiert, verfallen Restpunkte. Ebenso verfallen Punkte von Wagen, die bereits im Ziel sind.  Schwarz ist Jokerfarbe und darf für einen <u>nicht abgebildeten</u> Wagen eingesetzt werden.  <i>Spurt/Pannenkarte:</i> Den zurückliegenden Wagen der beiden Farben bis neben den vorderen ziehen. (Wenn Strecke nicht blockiert!) oder der vordere hat eine Panne. Er wird an den Rand gestellt, bis der hintere passiert hat.
<b>Wetten</b>
Wenn der erste Wagen die 1. / 2. / 3. gelbe Markierung passiert hat, wird auf dem Tippschein in der 1. / 2. / 3. Spalte ein Kreuz gemacht, hinter dem Auto, von dem man glaubt, dass es am Ende gut abschneiden wird.
<b>Abrechnung</b>
Der Besitzer des ersten Rennwagens bekommt 200.000 \$ Siegpriämie, der zweite 150.000 \$ usw. Hinzu kommen die Wettsummen gemäss Tippschein zur Auszahlung.
<i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Hans-Peter Anton. Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></i>