

Junkyard Races – Schrottplatzrennen

- Spielregeln -

Spielziel

Die Spieler rasen mit ihren Carts über den Schrottplatz, und wer als erster drei Flaschen Cola (bzw. vier im 2-Personen-Spiel) gewonnen hat, ist Spielsieger. Jedes Mal, wenn ein Spieler die karierte Flagge passiert, erhält er einen Flaschendeckel. Wer als erster zwei Flaschendeckel hat, bekommt dafür eine Flasche Cola. Dann geben alle Spieler ihre Flaschendeckel wieder ab, und das Rennen geht weiter, bis wieder jemand zwei Flaschendeckel gegen eine Flasche Cola eintauschen kann usw. Wer auf diese Weise als erster drei Colaflaschen gesammelt hat, hat das Spiel gewonnen, welches damit auch beendet ist. Alle gewonnenen Colaflaschen müssen immer auf die eigene Cartkarte gesetzt werden.

Wenn ein Spieler eine Cola Flasche gewinnt und alle Spieler ihre Flaschendeckel abgeben müssen, müssen auch alle doppelt vorhandenen Teilekarten jedes Spielers zurückgegeben werden.

Konstruktion der Carts

Zu Spielbeginn haben alle Spieler von der Grundkonstruktion her gleiche Carts. Im Laufe des Rennens auf dem Schrottplatz findet jeder diverse Schrottteile (als Teilekarten), die in das eigene Cart eingebaut werden können, um dessen Leistung zu verbessern. Es lohnt sich, nach Turbo- und Düsenantrieben Ausschau zu halten, Spezialreifen für besondere Geländearten und anderen verrückten Einzelteilen. Die Spieler können ihren Schrott auch untereinander handeln, vorausgesetzt, sie werden sich handelseinig. Solche Handelsaktivitäten können jederzeit stattfinden, neue Teile können aber nur bei einem eigenen Boxenstop eingebaut werden. Die Teilekarten können aufgelesen werden, wenn man über Teilekartensymbole fährt oder wenn man ein Teilekartensymbol auf einem Hexplättchen findet. Hexplättchen können ebenfalls untereinander gehandelt werden, entweder gegen andere Hexplättchen oder gegen Teilekarten.

Wer eine Teilekarte nehmen darf, nimmt die obersten drei Karten des Teilekartenstapels und sucht sich eine davon aus, die beiden anderen legt er zurück. Dabei sollte man daran denken, daß doppelte Teilekarten abgegeben werden müssen, wenn jemand eine Colaflasche gewinnt.

Boxenstops

Auf dem gesamten Schrottplatz gibt es zwei Möglichkeiten zum Boxenstop, einmal kurz vor der karierten Flagge und nach etwa der Hälfte des Rennkurses. Wer einen Boxenstop macht, kann jederzeit neue Teile in/an sein Cart ein/anbauen; ebenso kann man bereits vorhandene Teile gegen neue austauschen, die man im Laufe des Rennens erhalten hat.

Spielaufbau

Das Spielfeld wird aufgebaut, indem auf jedes nummerierte Hexfeld (Sechseckfeld) ein verdecktes Hexplättchen gelegt wird. Die übrigen Hexplättchen und Teilekarten werden jeweils verdeckt neben das Spielfeld gelegt. Jeder Spieler erhält eine Cartkarte und würfelt mit drei Würfeln, der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis ist Startspieler. Dieser plaziert sein Cart auf dem Startfeld und bewegt es entsprechend seinem Würfelwurf. Das Spiel geht dann weiter reihum im Uhrzeigersinn, wobei jeder Spieler normalerweise mit drei Würfeln wirft, bevor er sein Cart bewegt.

Bewegung

Die Spieler bewegen ihre Carts, indem sie normalerweise mit drei grünen Würfeln werfen und ihr Cart die entsprechende Anzahl Hexfelder vorwärtsbewegen*. Dabei können sie durch Schlamm- und Grasfelder fahren oder über Brücken, ohne an Geschwindigkeit zu verlieren. Wer seine Bewegung jedoch auf einem solchen Feld beginnt, darf nur mit einem Würfel werfen. Wer von einem Schlammfeld aus weiterfahren will, muß ein Ergebnis von 4 – 6 würfeln, ansonsten steckt er im Schlamm fest und muß bis zur nächsten Runde warten, um einen neuen Versuch zu starten. Turbo- und Düsenantrieb funktionieren auf diesen Geländearten nicht.

Wer vorwärts fährt, muß in gerader Linie von Hex zu Hex fahren, oder nach rechts oder links abknicken (s. Abbildung). Manchmal muß man im Kreis fahren, um auf ein sonst unerreichbares Feld zu gelangen oder um das Cart eines anderen Spielers in Wasser, Eis, Schlamm oder eine ausgelegte Falle zu stoßen. Wenn ein Cart von einer Explosion, welcher Art auch immer, getroffen wird, wird es in die entgegengesetzte Richtung gedreht und muß anschließend auch einen vollen Kreis fahren, um wieder in die richtige Richtung zu gelangen. Wer rückwärts fahren muß, kann dies maximal nur zwei Hexfelder weit tun, wenn er an der Reihe ist, ohne dafür zu würfeln.

Die Phasen eines Spielzuges

Wer an der Reihe ist, führt nacheinander folgende Phasen aus:

- 1. Fallen legen / Bomben werfen / Raketen abschießen / Reifen anderer Carts durchstechen** (alles optional)
- 2. Mit einem bis vier grünen Würfeln würfeln**, je nach Geländeart und Verbesserungen, die man an seinem eigenen Cart vorgenommen hat. Für Turbo und- Düsenantriebe kann auch gewürfelt werden. Wer will, kann weniger Würfel benutzen als ihm zustehen und muß auch nicht unbedingt Turbo- oder Düsenantrieb wählen, falls nicht erforderlich.
- 3. Ein Hexplättchen vom Stapel außerhalb des Spielplans nehmen** und auf das entsprechend nummerierte Feld des Spielplans legen. Das geschieht **nur**, wenn die Nummer genau der gewürfelten Augenzahl entspricht und sich sonst nichts auf diesem Feld befindet. Achtung – hierfür gelten nur die grünen Würfel, nicht die Turbo- oder Düsenantriebswürfel.
- 4. Das eigene Cart bewegen** und dabei auf alle Fallen achten, die eventuell gelegt wurden und alle Verbesserungen berücksichtigen, die man dem Cart hat angeeignet lassen. Aufnehmen von Schrottteilen, falls man über Teilekartensymbole oder entsprechende Hexplättchen fährt.
- 5. Würfel an den nächsten Spieler weitergeben.**

Der Schrottplatz

Der Schrottplatz dient als Rennkurs. Er besteht aus verschiedenen Geländearten wie Schlamm, Gras und Asphalt. In der Mitte des Platzes verläuft ein Fluß, über den mehrere Brücken führen. Eine dieser Brücken ist in der Mitte eingestürzt, nur die beiden gegenüberliegenden Auffahrten sind geblieben. Um diese Lücke zu überspringen, muß der Würfelwurf hoch genug sein, um die andere Seite zu erreichen. Alle Brücken sind Einbahnstraßen und können nicht in der Gegenrichtung befahren werden.

Steinmauern durchziehen den Schrottplatz und begrenzen die Rennstrecke, sie können unter keinen Umständen überwunden werden. Außerdem gibt's noch einen alten Kühlschrank, der seinen eisigen Inhalt ausgespuckt hat; das Eis kann nur an seiner schmalsten Stelle überwunden werden, durch den schwarzen Pfeil gekennzeichnet. Wenn ein Cart auf das Eis gestoßen wird, rutscht es sofort in Richtung der Pfeile, entweder direkt auf den Asphalt auf der anderen Seite oder in den Fluß. Wenn ein Cart in den Fluß gerät, driftet es flußabwärts und landet auf der Sandbank auf den mit L1, L2 und L3 markierten Stellen. Der Fahrer dieses Carts muß seine nächste Bewegung von einem dieser Landungsplätze aus beginnen, zuerst von L1 aus falls frei, usw. je nach Verfügbarkeit.

*Variante der 1. Regelfassung, die Spieler sollten sich vorher darüber einigen: Wer sein Cart bewegt, muß dies fließend und ohne Unterbrechung tun, ohne vorher den zu befahrenden Weg zu erkunden und darf seine Schritte vorher auch nicht abzählen. Dadurch entsteht ein realistischeres Spielgefühl und manchmal nimmt man dann den falschen Weg oder endet auf einem Feld, auf das man nicht fahren wollte.

Schrottlieferungen

Der Schrottplatz erhält ständig neue Schrottlieferungen. Jeder Spieler, der in seiner Bewegungsphase mit den grünen Würfeln ein Ergebnis von 4 – 13 erzielt, legt ein neues Hexplättchen von außerhalb des Spielfeldes verdeckt auf das entsprechend nummerierte Feld, sofern sich dort nichts anders befindet. Achtung, hierfür gelten nur die grünen Würfel, nicht andersfarbige für besondere Verbesserungen des Carts. Wenn mit vier grünen Würfeln gewürfelt wird, sind die Chancen auf Lieferung geringer, daher ist es dann umso wichtiger, sich schnell zu bewegen und als erster anzukommen. Man kann nur dann vier grüne Würfel benutzen, wenn man einen kompletten Satz gleichfarbiger Reifen und die entsprechende Lenksäule hat.

Fallen stellen

Wer ein paar Fallen eingesammelt hat, möchte diese sicher auch gegen die anderen Fahrer einsetzen. Das geschieht zu Beginn des eigenen Spielzuges, noch bevor man würfelt. Die Fallen müssen direkt auf die Felder gesetzt werden, die das eigene Cart umgeben. So ist es möglich, in einem Spielzug maximal sechs Fallen zu setzen. Die Wirkung der Fallen ist sehr unterschiedlich, einige wirken auf die Cartreifen, wie Kleister, Säure oder Öl, einige sind unüberwindliche Barrieren und manche sind tödlicherer Natur, z. B. Sprengsätze, die bei Berührung oder bloßem Vorbeifahren explodieren. Wenn eine Falle einmal benutzt wurde, wird sie vom Spielplan entfernt und aus dem Spiel genommen, sie kann nicht erneut benutzt werden.

Achtung – man sollte beim Setzen der Fallen sehr umsichtig sein – denn möglicherweise schaffen die anderen Fahrer es, diese zu umgehen und dann rasselt man in seine eigene Falle!

Carts anrempeeln

Wer ein anderes Carts anrempeelt, zieht auf das Feld, auf dem dieses Cart ist und bleibt dort stehen, auch wenn noch nicht die volle Bewegungspunktzahl benutzt wurde. Das angerempelte Fahrzeug bewegt sich ein Hexfeld weit in Stoßrichtung und bleibt ebenfalls dort, außer es wurde auf Eis oder Wasser geschubst, dann bewegt es sich in Richtung der Pfeile. Falls das Opfer auf eine Falle geschubst wird, muß es die Regeln für diese Falle befolgen. Durch Rempeln kann nur ein Cart bewegt werden, zwei oder mehr hintereinander oder ein Cart an einer Mauer können nicht weitergestoßen werden.

Teamspiel

Wer will, kann im Team zwei gegen zwei spielen. Die Regeln bleiben gleich, aber ein Team benötigt insgesamt vier Colaflaschen zum Sieg.

FALLEN, GEMEINHEITEN UND VERBESSERUNGEN

Säure

Das farblose Erscheinungsbild dieser Flüssigkeit kann täuschen, falls man denkt, es sei nicht gefährlich, denn für einen Gummireifen kann das der Todeskuss sein. Wer darüber fährt, muß mit einem Würfel werfen, bei 1 – 4 wird der Reifen beschädigt, wie durch die Zahlen auf den entsprechenden Teilekarten angegeben. Blaue Reifen sind hiervon jedoch nicht betroffen, sie sind absolut säurefest.

Schnee

Wer vermeiden möchte, daß sein Motor einfriert, sollte vermeiden, durch dieses weiße Zeug zu fahren. Jedes Cart, das auf ein Schneefeld gerät, stoppt sofort. Im nächsten Spielzug kann es nur ein Feld weiterfahren. Aber keine Panik, im darauf folgenden Spielzug ist der Motor wieder aufgetaut und das Cart kann ganz normal weiterfahren.

Sprungfeder

Kein großer Schaden, kann aber ärgerlich sein. Wer über die Sprungfeder fährt, muß mit einem Würfel würfeln, bei 1 – 3 wird die Feder ausgelöst und das Cart wird auf das Feld zurückgeschleudert, wo es sich zu Beginn dieses Spielzuges befand.

Turbosprit

Ohne diesen besonderen Saft kann kein Turboantrieb funktionieren. Wer in seinem Cart einen Turbo installiert hat, kann den Turbospritkanister gegen die verfügbare Anzahl weißer Würfel eintauschen und diese nach Belieben benutzen, alle auf einmal, in kleiner Dosierung, oder gar nicht.

Düsenprit

Höchst entflammbar, aber nur hiermit läuft ein Düsenantrieb. Entsprechend dem Turbosprit kann man den Düsenpritkanister, falls ein Düsenantrieb installiert ist, gegen die verfügbare Anzahl roter Würfel eintauschen und diese nach Belieben benutzen. Vorsicht ist geboten bei diesem hochexplosiven Stoff, wenn ein Spieler mehr als vier rote Sechsen würfelt, explodiert der Düsenantrieb und aller Sprit ist vernichtet (rote Würfel abgeben).

Magnet

Die Anziehungskraft dieser kleinen Schönheit kann der ausschlaggebende Faktor sein, um das Rennen zu gewinnen! Der Magnet wird eingesetzt, um ein beliebiges Cart eigener Wahl zurück zu ziehen, das weniger als zehn Felder weit entfernt ist. Dieses Cart wird dann auf das Feld des Magneten gesetzt. Carts können um Ecken herum zurück gezogen werden, aber nicht durch Mauern hindurch.

Holzstamm

Dieses schwere Teil wirft man auf die Straße hinter sich und gewinnt damit wertvolle Zeit. Zwei Carts sind erforderlich, um dieses Hindernis aus dem Weg zu räumen, also muß das unglückliche Opfer warten, bis jemand vorbeikommt. Wenn dieses zweite Cart das erste und damit auch den Baumstamm von hinten anstößt, ist der Weg wieder frei. Falls kein zweites Cart zur Hilfe kommt, muß das Opfer seinen nächsten Zug aussetzen. Danach kann er dann das Hindernis alleine entfernen.

Rakete

Man darf sich nicht vom sanften Lächeln auf dem Gesicht dieses kleinen Wahnsinnigen täuschen lassen; es beißt einen eher in den Hintern als daß es einen in Ruhe läßt. Um eine Rakete abzuschießen, wählt man zunächst ein Ziel und wirft mit zwei Würfeln. Falls man das Zielcart mit dem Würfelergebnis erreichen könnte, explodiert die Rakete und dreht das Opfer in entgegengesetzte Richtung (also um 180°). Dann würfelt man mit zwei Würfeln, um den Schaden zu ermitteln, bei 2 - 10 wird das Teil des Carts zerstört, das dieser Zahl auf den Teilekarten entspricht. Raketen müssen nicht unbedingt geradeaus fliegen und werden durch keinerlei Hindernisse aufgehalten (auch nicht durch Mauern).

Planke

Ein Retter in der Not, wenn man am Rand eines Wasserfeldes steht und gerade keine Brücke da ist. Dann legt man einfach die Planke übers Wasser und rauscht darüber sicher auf die andere Seite. Anschließend treibt die Planke stromabwärts und wird aus dem Spiel genommen.

Teile

Wer ein solches Plättchen aufdeckt, kann sein Cart um ein weiteres Teil ausbauen.

Kleister

Man schmiert den Inhalt dieser Kleistertube auf die Strecke, und schon haben die Verfolger ein klebriges Problem, aber Vorsicht – auf dem Rundkurs kann man sich auch selbst auf den Leim gehen! Jedes Cart, das über den Kleister fährt, verliert in diesem Zug seine restlichen Bewegungspunkte.

Bombe

Diese Bombe rollt man auf andere Carts zu und verursacht einen Drehunfall. Die Bombe rollt nur geradeaus, man sollte sein Ziel also sorgfältig auswählen. Mit einem Würfel wird ermittelt, wie weit die Bombe rollt. Ein getroffenes Cart wird in entgegengesetzte Richtung (also um 180°) gedreht. Dann würfelt man mit zwei Würfeln, um den Schaden zu ermitteln, bei 2 - 10 wird das Teil des Carts zerstört, das dieser Zahl auf den Teilekarten entspricht. Die Bombe rollt nicht über Hindernisse.

Öl

Diese schlüpfrige Lache läßt jedes Cart, das unglücklicherweise darauf gerät, unkontrolliert ausbrechen. Man sollte das Öl dort verschütten, wo es den meisten Schaden anrichten kann, z. B. am Rande des Wassers oder nahe am Eis. Ein Cart, das im Öl die Bodenhaftung verliert, rutscht in Pfeilrichtung auf das nächste Feld und setzt dann seine Bewegung fort, falls noch Bewegungspunkte übrig sind.

Zeitbombe

Dieses kleine unberechenbare Kerlchen sprengt sich seinen Weg durch irgendwelche Carts wie nix, also sollte man ihm genug Platz zum Ausruhen gönnen. Wenn ein Cart seine Bewegung ein Feld weit von der Zeitbombe entfernt beendet, muß der Fahrer mit einem Würfel werfen, bei 1 – 3 explodiert die Bombe und dreht das Cart in entgegengesetzte Richtung (also um 180°). Dann würfelt man mit zwei Würfeln, um den Schaden zu ermitteln, bei 2 - 10 wird das Teil des Carts zerstört, das dieser Zahl auf den Teilekarten entspricht. Wer über die Zeitbombe fährt, bringt diese sofort zur Explosion.

Abgrund

Hiermit sollte man sehr vorsichtig umgehen. Wer hierauf landet oder zu schnell darüber fährt, fällt in einen Abgrund, der direkt im Fluß endet. Wer für seine Bewegung 6 oder mehr würfelt, fällt unweigerlich in diesen Abgrund, wenn er darüber hinweg fährt. Ebenso ergeht es dem, der seine Bewegung darauf beendet. Ein Cart, das in diesen Abgrund fällt, driftet flußabwärts und landet auf der Sandbank auf den mit L1, L2 und L3 markierten Stellen. Der Fahrer dieses Carts muß seine nächste Bewegung von einem dieser Landungsplätze aus beginnen, zuerst von L1 aus falls frei, usw. je nach Verfügbarkeit.

Teilekarten

Zusätzliche Cartteile bringen mehr Haftung auf Gras und Schlamm, verbessern die Manövrierfähigkeit und Turbo- und Düsenantriebe sorgen für kräftigen Schub – dies und viel weiteres nützliches Zeug helfen dabei, die von den anderen Fahrern gelegten Fallen zu vermeiden. Alle Teile passen für alle Carts in bestimmter Weise und können nur wie vorgesehen angebracht werden. Teile können ausgetauscht werden, aber an jeder möglichen Stelle kann immer nur ein Teil gleichzeitig sein. Die Zahl auf der Teilekarte ist das Würfelergebnis, das erzielt werden muß, um dieses Teil zu beschädigen.

Grasreifen: grün

Die grünen Reifen sind besonders für das Fahren auf Gras geeignet. Pro grünem Reifen, den ein Cart hat, addiert der Fahrer 1 zu seinem Bewegungswürfelwurf hinzu, wenn er über Gras fährt. Wer einen kompletten Satz Grasreifen und eine grüne Lenksäule hat, erhält einen extra Würfel bei der Fahrt auf Asphalt.

Kleister- und säurefeste Reifen: blau

Wer über einen kompletten Satz blauer Reifen verfügt, kann über Kleister fahren, ohne kleben zu bleiben. Ebenso kann er unbesorgt durch Säure fahren, ohne sein Cart zu beschädigen. In beiden Fällen werden Kleister und Säure nicht vom Spielplan genommen, sondern bleiben für das nächste Cart liegen. Wer einen kompletten Satz blauer Reifen und eine blaue Lenksäule hat, erhält einen extra Würfel bei der Fahrt auf Asphalt.

Schlammreifen: gelb

Die gelben Reifen sind ideal für Schlammfahrten. Pro gelbem Reifen, den ein Cart hat, addiert der Fahrer 1 zu seinem Bewegungswürfelwurf hinzu, wenn er über Schlamm fährt. Wer einen kompletten Satz Schlammreifen und eine gelbe Lenksäule hat, erhält einen extra Würfel bei der Fahrt auf Asphalt.

Lenksäule

Eine farbige Lenksäule im Cart ergibt in Kombination mit dem kompletten Satz gleichfarbiger Reifen verbesserte Manövrierfähigkeit. Wer sein Cart mit einer solchen Kombination ausgestattet hat, kann sich auf Asphalt mit vier grünen Würfeln bewegen statt nur mit drei.

Turboantrieb

Wer einen Turboantrieb in sein Cart eingebaut hat, hat damit eine extra Geschwindigkeitsreserve immer dann, wenn er sie braucht. Er muß Turbosprit mit sich führen, um diesen gegen die gerade verfügbaren weißen Würfel einzutauschen. Maximal sind fünf weiße Würfel verfügbar, die aktuelle Anzahl hängt davon ab, wie viele weiße Würfel die anderen Spieler gerade haben. Wer weiße Würfel hat, benutzt diese zusätzlich zu den grünen Würfeln. Er muß diese nicht alle weißen Würfel gleichzeitig einsetzen, aber einmal benutzte müssen sofort abgegeben werden. Diese stehen dann wieder allen Spielern zur Verfügung, die Turbosprit gegen weiße Würfel eintauschen möchten. Wer seinen Turboantrieb verliert, verliert auch sofort allen Turbosprit (weiße Würfel abgeben).

Düsenantrieb

Analog zum Turboantrieb gibt der Düsenantrieb zusätzlichen Schub, wenn er gebraucht wird, aber insgesamt stehen dafür sieben rote Würfel zur Verfügung. Wegen der hohen Entflammbarkeit des Düsensprits explodiert der Antrieb sofort, wenn der Spieler mehr als vier rote Sechsen würfelt, der Düsensprit ist dann auch sofort verloren (rote Würfel abgeben). Man muß beide Düsenteile haben, damit dieser Antrieb funktioniert. Wer seinen Düsenantrieb verliert, verliert auch sofort allen Düsensprit (rote Würfel abgeben).

Gladiatorenfelgen

Die Felge eines solchen Rades kann jeden Reifen durchlöchern, der ihr zu nahe kommt. Wer zu Beginn seines Spielzuges Gladiatorenfelgen an seinem Cart hat, kann versuchen, den Reifen eines anderen Carts zu durchstechen, das sich links oder rechts vorne von ihm befindet (je nachdem, wo die Gladiatorenfelge angebracht ist). Bei einer 5 oder 6, mit einem einzigen Würfel erzielt, ist der Reifen des Gegners platt. Ein platter Reifen muß sofort entsorgt werden. Reifen können nur durchstochen werden, wenn sich die beiden Carts auf zueinander parallelen Bahnen befinden.

Kettensäge

Baumstämme können ganz schön lästig sein, aber wer diese praktische Kettensäge dabei hat, kann, ohne auch nur ansatzweise zu bremsen, durch sie hindurchfahren. Der Baumstamm wird dann vom Spielplan entfernt.

Antimagnetisches Feld

Magneten können einen mächtig anziehen, aber dieses nette kleine Teil macht Schluß mit der Belästigung. Es baut ein antimagnetisches Feld auf, so daß irgendwelche Versuche, das Cart durch Magnete zurück zu ziehen, wirkungslos verpuffen.

Bombenbrecher

Wer schnell genug ist, kann hiermit eine rollende Bombe fangen und entschärfen. Bei einer 4 – 6 mit einem Würfel wird die Bombe entschärft, bei 1 – 3 explodiert sie, und das übersteht selbst der Bombenbrecher nicht.

Hammerschwingende Roboterhand

Wer von einer bösen Rakete verfolgt wird, kann diese Roboterhand gut gebrauchen, die einen riesigen Hammer schwingt. Diese ungewöhnliche Raketenabwehr kann das Geschöß vom Kurs abbringen und zurück zum Absender schicken. Bei einer 5 oder 6 mit einem Würfel geht die Rakete zurück an den Absender, ansonsten wird man getroffen. Aber Vorsicht, sie könnte abermals zurückkommen, falls der ursprüngliche Absender ebenfalls eine hammerschwingende Roboterhand hat und dann auch eine 5 oder 6 würfelt. Das kann so lange hin und her gehen, bis einer mit der Roboterhand daneben trifft.

Hitzerüssel

Durch Schnee zu fahren ist das reinste Vergnügen, wenn man vorne an seinem Cart einen großen, rotglänzenden und hitzerzeugenden Rüssel hat. Dieses praktische Ding ermöglicht es, in jede beliebige Richtung durch Schnee zu fahren, ohne an Geschwindigkeit zu verlieren. Der Hitzerüssel arbeitet so präzise, daß er gerade nur den Weg für das eigene Cart frei macht, aber anschließend sofort die Schneise im Schnee wieder schließt, so daß nachfolgende Carts nicht mehr durchkommen können. Schneepfützen, über die ein Cart mit Hitzerüssel fährt, bleiben auf dem Spielplan liegen.

Vergrößerungsglas

Bomben und Raketen vom Schrottplatz können schon mal etwas daneben treffen, wenn ein weit entferntes Ziel aufs Korn genommen wird. Mit diesem Supervergrößerungsglas am Cart kann man besser zielen und die Explosion dahin lenken, wo sie hin soll. Mit dieser klasse Ausrüstung kann man zu seinem Würfelergebnis 5 für eine Bombe und sogar 10 für eine Rakete hinzu zählen.

Autor:

Deutsche Regel: Ferdinand Köther