

EVERITOS



Ein Rennspiel für 2-4 flotte Sportskanonen
ab 10 Jahren von John D Clair

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	2
Überblick	2
Spielmaterial	2-3
Spielvorbereitung	4-5
Die Rennen	6
Symbole & Fähigkeiten	7
Spielablauf	8-10
Zusätzliche Regeln	11
Glossar: Karten	12-14
Bauanleitung für die Schachteln	15
Impressum	15
Zusammenfassung	16

Einleitung

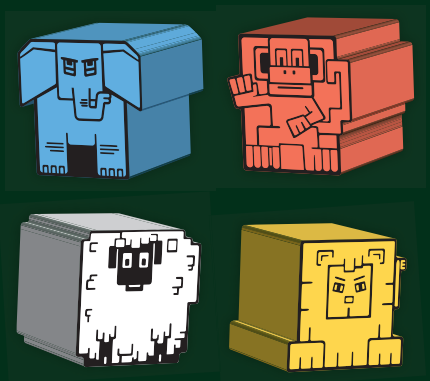
Die Welt ist ein Würfel (eng. cube)! Zumindest die Welt von Cubitos. Eigentlich ist alles auf Cubitos würfelförmig. Darum wird die jährlich stattfindende Rennserie auch Cube Cup genannt. Ihr nehmt am Cube Cup teil und versucht, mit strategischem Geschick und etwas Würfelglück den ersten Platz zu erringen. Eure Mannschaft besteht aus einer Spielfigur, die über die Rennstrecke läuft, und seinem Support-Team (all eure Würfel). Erweitert und verbessert euer Support-Team klug, damit eure Spielfigur möglichst schnell das Ziel erreicht und euch den Sieg sichert.

Überblick

In jeder Runde werft ihr eine vorgegebene Anzahl an Würfeln und nutzt die geworfenen Symbole, um eure Spielfigur zu bewegen, weitere Würfel ins Team zu holen und andere Fähigkeiten auszuführen. Aber Vorsicht: Riskiert nicht zu viel, sonst erhaltet ihr nur etwas Mitleidsaplaus.

SPIELMATERIAL

8 Spielfiguren
(je 2× blau, gelb, rot, weiß)



56 Karten
(je 7× Krabben (rot, ) , Biber (orange, ) , Käse (gelb, ) , Ananas (grün, ) , Lamas (blau, ) , Dinosaurier (lila, ) , Hunde (braun, ) , Katzen (weiß, ))



40 Start-Würfel
28 hellgrau 12 dunkelgrau



1 „Nase vorn“-Würfel



80 Fähigkeiten-Würfel
(je 10× rot , orange , gelb , grün , blau , lila , braun , weiß )



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:
<https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus-Spiele-Team**

4 Team-Tableaus



1 Fankurve



2 Pläne mit insgesamt 4 Rennstrecken



1 Übersichtsblatt



4 Rundenübersichten
(beidseitig bedruckt)



40 Kredit-Plättchen

24 x Wert 1

16 x Wert 5

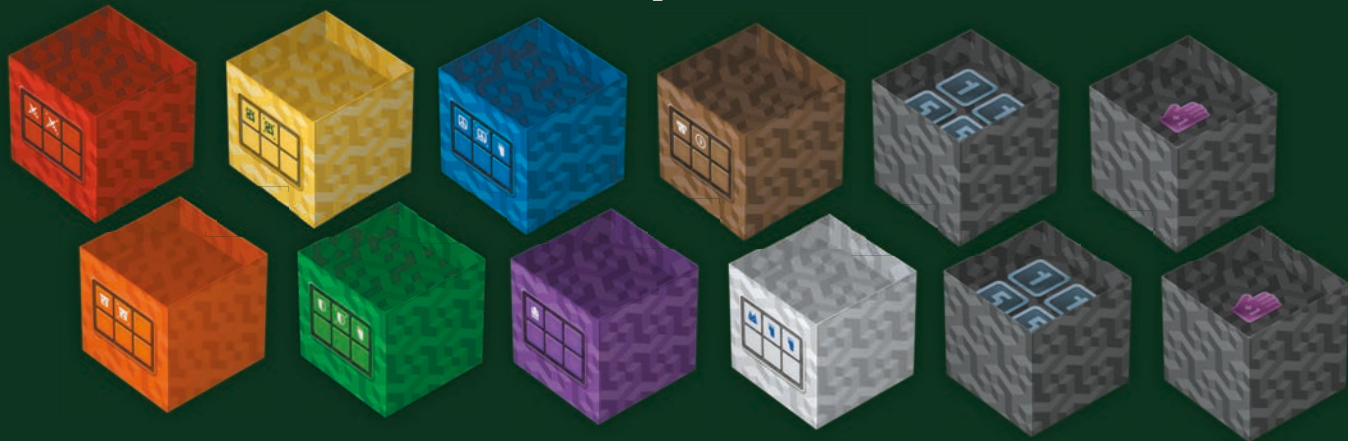


25 Nachschub-Plättchen



12 Schachteln

(Baut die Schachteln vor eurem ersten Spiel
anhand der Bauanleitung auf Seite 15 zusammen.)



1 Aufbewahrungsbox



SPIELVORBEREITUNG

1. Wählt je 1 Farbe und nehmt euch das entsprechende Material: 2 Spielfiguren und 1 Team-Tableau. Nehmt euch außerdem je 1 Rundenübersicht, 7 hellgraue und 2 dunkelgraue Start-Würfel.
2. Legt eure Rundenübersicht neben euer Tableau vor euch auf die Spielfläche, sodass die grüne Seite (Würfelabschnitt) offen liegt.
3. Legt eure Start-Würfel in euren Nachschub (den entsprechenden Bereich eures Team-Tableaus).
4. Wählt gemeinsam, welches Rennen ihr spielen wollt (siehe Seite 6).

Für euer erstes Spiel empfehlen wir euch Rennen Nr. 1.

5. Legt die vorgeschlagene Rennstrecke in die Mitte der Spielfläche oder entscheidet euch, eine Rennstrecke eurer Wahl zu verwenden.

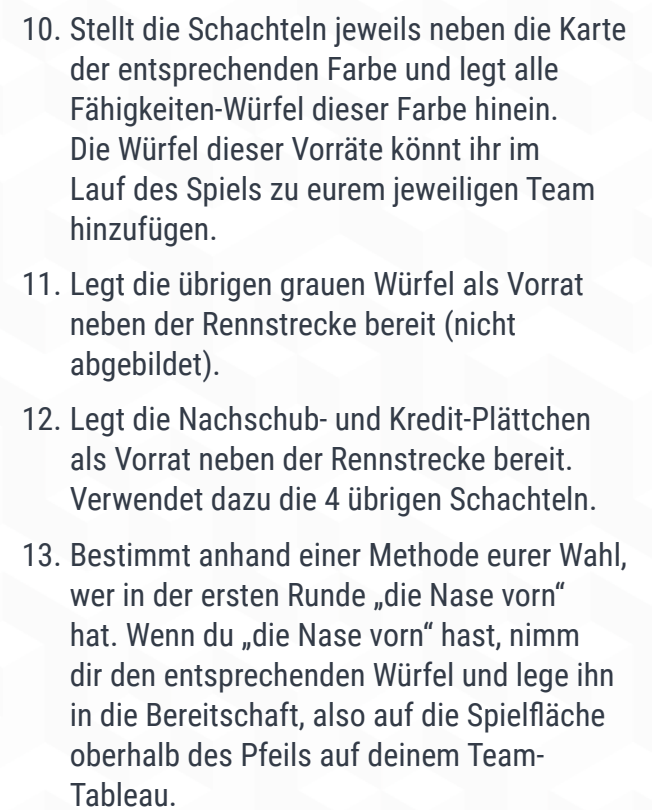
Für euer erstes Spiel empfehlen wir gemäß Rennen Nr. 1 „Verflinkst und zugenäht“.

6. Stellt je 1 eurer Spielfiguren auf das Startfeld der Rennstrecke.
7. Legt die Fankurve neben die Rennstrecke.
8. Stellt je 1 eurer Spielfiguren auf die Tribüne auf der Fankurve.
9. Legt alle beim Rennen genannten Karten einzeln neben Rennstrecke und Fankurve auf die Spielfläche. Lasst dazwischen etwas Platz für die Schachteln. Legt alle nicht genannten Karten in die Schachtel zurück. Ihr braucht sie in diesem Spiel nicht mehr.

Für euer erstes Spiel empfehlen wir gemäß Rennen Nr. 1:

 Tom	 Lasse Liefern
 Krötenköter	 Rollosaurus
 Mr. Krabs	 Mutiger Maasdamer
 Einer geht noch	 Bob





Nun kann das Rennen beginnen.

Auf die Plätze ... fertig ... los!



DIE RENNEN

In den folgenden 7 Rennen (blau) kommen insgesamt alle Karten genau einmal zum Einsatz und die jeweiligen Fähigkeiten sind aufeinander abgestimmt. So könnt ihr alle Fähigkeiten in einem optimalen Umfeld in Aktion erleben.

Rennen Nr. 1

Wir empfehlen dieses Rennen für euer erstes Spiel. Hier kommt es ganz auf euren Mut und euer Glück an.

Tom	Lasse Liefern
Krötenköter	Rollosaurus
Mr. Krabs	Mutiger Maasdamer
Einer geht noch	Bob

VORGESCHLAGENE RENNSTRECKE:
Verflinkst und zugenäht (1 Runde)

Rennen Nr. 2

In diesem Rennen seid ihr auf die Unterstützung eurer Fans angewiesen. Auch eine Vielfalt an Würfeln kann nützlich sein.

Snowball	Justin
Alexander G. Bell	Strategos paralsix
Dieter	King Käs
Piña Cubelada	Jesus Huanako

VORGESCHLAGENE RENNSTRECKE:
Eine Würfellänge voraus

Rennen Nr. 3

Möge der Beliebteste gewinnen! Okay, wahrscheinlich könnt ihr auch durch geschickte Würfel-Kombinationen gewinnen, aber Fans schaden nie.

Garfield	Edeljoker
Trüffelterrier	Draftodon
Aufschneider	Obatzda
Cubela Libre	Rama Lama

VORGESCHLAGENE RENNSTRECKE: Wassertreten

Rennen Nr. 4

Dranbleiben oder ausscheiden? In diesem Rennen sind die grauen Würfel weitaus interessanter als sonst und das Lama kennt vielleicht eine Abkürzung.

Ted the Cat	Schlägertyp
Daisy Mooshammer	Taktopterix
Jacques Couteau	Handkäs mit Muckis
Bar Bar	Dalai

VORGESCHLAGENE RENNSTRECKE:
Stille Wasser sind tief

Rennen Nr. 5

Hier kommen selbst die ungewöhnlichsten und seltsamsten Gestalten zum Zug. Nutzt sie!

Mungojerrie	Lieber O
Dr. Dackel	Sammlognathus
Uppercut-Uwe	Brutaler Brie
Bertha Trocken	Martha Lama King

VORGESCHLAGENE RENNSTRECKE:
Eine Würfellänge voraus

Rennen Nr. 6

Zusammenarbeit im Team ist bei diesem Rennen alles. Nur der Käse macht lieber sein eigenes Ding.

Speedy Catzales	Holzbein
Cane Corso Credito	Bietodactylus
Edward	Käsehäppchen
Granatananas	Lamalala

VORGESCHLAGENE RENNSTRECKE: Wassertreten

Rennen Nr. 7

Das Finale der Formel Cube geht über 2 Runden. Bereitet euch also auf ein langes, erschöpfendes Rennen vor.

Hinweis: Die Fähigkeit von Pronto Bronto gilt nur für die roten Linien der aktuellen Runde, nicht für alle roten Linien bis zum Ende des gesamten Rennens.

Azrael	Wadenbeißer
Allzweck-Akita	Pronto Bronto
Katrin	Dreikäsehoch
Punk Grapefruit	Mahatma

VORGESCHLAGENE RENNSTRECKE:
Verflinkst und zugenäht (2 Runden)

Freies Rennen

Natürlich dürft ihr euch nach Belieben eigene Sets aus Karten zusammenstellen und damit ein Rennen auf einer Strecke eurer Wahl laufen. Stellt dabei nur sicher, dass ihr 1 Karte jeder Art verwendet und dass die Kosten der Karten gut verteilt sind.

(Wir empfehlen euch mindestens 2–3 Karten, die 5 oder weniger kosten, sowie mindestens 1 Karte, die euch Würfel abgeben oder nachziehen lässt.)

Die folgenden 3 Rennen (gold) eignen sich besonders, wenn ihr schon etwas Erfahrung mit *Cubitos* gesammelt habt.

Combomania

Hier müsst ihr besonders kluge Entscheidungen treffen. Die richtige Würfelkombination kann kombimenal oder ziemlich lahm(a) sein.

Ted the Cat	Wadenbeißer
Alexander G. Bell	Sammlognathus
Mr. Krabs	Dreikäsehoch
Piña Cubelada	Bob

VORGESCHLAGENE RENNSTRECKE: Wassertreten

Liebling der Fans

In diesem Rennen dürft ihr ruhig mal was riskieren. Hauptsache die Fans lieben euch. Popularität ist manchmal wichtiger als Geschwindigkeit.

Snowball	Lieber O
Krötenköter	Taktopterix
Aufschneider	King Käs
Punk Grapefruit	Mahatma

VORGESCHLAGENE RENNSTRECKE:
Eine Würfellänge voraus

Das Große Finale

Endlich! Darauf haben alle gewartet! Zum Abschluss wird die Strecke nochmal so richtig lang und hart. Wir hoffen, ihr seid vorbereitet!

Tom	Holzbein
Daisy Mooshammer	Draftodon
Katrin	Käsehäppchen
Granatananas	Lamalala

VORGESCHLAGENE RENNSTRECKE:

Stille Wasser sind tief UND Wassertreten
Startet auf dem Startfeld von Stille Wasser sind tief. Legt Wassertreten so an, dass das Startfeld möglichst nach am Zielfeld von Stille Wasser sind tief liegt. Wenn ihr auf dem Zielfeld von Stille Wasser sind tief ankommt, müsst ihr auf Wassertreten weiterlaufen. Zählt 1 um vom Zielfeld von Stille Wasser sind tief auf das Startfeld von Wassertreten zu laufen.

SYMBOLLE & FÄHIGKEITEN

Bevor wir uns ins Rennen stürzen, möchten wir euch kurz die wichtigsten Symbole auf den Würfeln und Karten vorstellen und euch erklären, wie die zugehörigen Fähigkeiten funktionieren.



SCHRITTE

Du erhältst 1 bzw. so viele wie vor dem Symbol abgebildet sind.

Schritte () verwendet ihr, um eure Spielfigur über das Spielfeld zu bewegen.



MÜNZEN

Du erhältst so viele , wie im bzw. vor dem Symbol abgebildet sind.

Münzen () verwendet ihr, um weitere Würfel oder zusätzliche Schritte zu kaufen und um andere Kosten zu bezahlen. Münzen existieren in Cubitos nicht als physische Objekte. Du erhältst sie von den Fähigkeiten deiner Würfel und von deinen .

Übrige gehen am Ende jeder Runde verloren.



KREDIT-PLÄTTCHEN

Nimm dir so viele , wie im bzw. vor dem Symbol abgebildet sind.

Das Kredit-Symbol () findet ihr z. B. auf dem „Nase vorn“-Würfel.

müsst ihr am Ende der Runde nicht abgeben. Ihr dürft sie in dieser oder einer späteren Runde abgeben, um zu erhalten.

TEAM-SYMBOLLE



Diese Symbole findet ihr auf den entsprechenden Fähigkeiten-Würfeln. Sie stellen die besondere(n) Fähigkeit(en) des Würfels dar. Zu jedem Team-Symbol gibt es in einer Partie genau 1 zugehörige Karte, welche die gleiche Farbe wie der Würfel mit dem Team-Symbol hat.

SPEZIAL-TEAM-SYMBOLLE



Auch diese Symbole findet ihr auf den Fähigkeiten-Würfeln. Auf einigen Karten ist eine Spezial-Team-Fähigkeit abgebildet (und erläutert,). Mit einem Spezial-Team-Symbol dürft ihr die Spezial-Team-Fähigkeit zusätzlich zur normalen Fähigkeit ausführen, sofern diese nicht verpflichtend ist. Wenn keine Spezial-Team-Fähigkeit abgebildet ist, dürft ihr nur die normale Fähigkeit ausführen.



START-WÜRFEL

Ihr beginnt das Spiel mit je 7 hellgrauen und 2 dunkelgrauen Start-Würfeln. Die hellgrauen Start-Würfel zeigen auf 1 Seite 1 , die dunkelgrauen zusätzlich auf 1 Seite 1 . Bezieht sich eine Fähigkeit auf die Kosten eines Würfels, so werden die Start-Würfel so behandelt, als hätten sie Kosten von 0. Bezieht sich eine Fähigkeit auf die Farbe eines Würfels, so werden alle Start-Würfel als gleichfarbig (grau) behandelt.



DER „NASE VORN“-WÜRFEL

Diesen Würfel könnt ihr nicht kaufen oder durch eine Fähigkeit erhalten oder abgeben. Ihr gebt ihn am Ende jeder Runde im Uhrzeigersinn weiter.

Er zeigt je 1 , und 2 . Die restlichen 3 Seiten sind leer. So lange ihr diesen Würfel habt, habt ihr „die Nase vorn“ und dürft den Würfel zusätzlich werfen. Er wird für den Maximalwert nicht beachtet (siehe Seite 8). Bei Bedarf bestimmt der „Nase vorn“-Würfel die Reihenfolge (siehe Seite 9 und 12).

Die Symbole auf euren aktiven Würfeln erlauben es euch, **all ihre** Fähigkeiten je **einmal** auszuführen (Ausnahme: Ereignis-Fähigkeiten und rote Würfel). Alle Würfel, die sich im Aktionsbereich eures jeweiligen Team-Tableaus befinden, werden **aktive** Würfel genannt.

Welche Fähigkeiten ihr mit euren aktiven Würfeln ausführen könnt, hängt jeweils vom geworfenen Symbol ab. Durch die Fähigkeiten könnt ihr und/oder erhalten und/oder die Fähigkeit(en) der zugehörigen, gleichfarbigen Karte ausführen.

Auf allen Karten sind die folgenden Elemente abgebildet:



3

1 KOSTEN

Ihr müsst so viele bezahlen, um 1 Würfel dieser Art zu nehmen.

2 FÄHIGKEIT

Diese Fähigkeit(en) dürft ihr ausführen, wenn ihr das entsprechende Team-Symbol geworfen habt. Jede Fähigkeit hat ein eigenes Textfeld.

3 WÜRFELSEITEN

Die Abbildung zeigt, welches Symbol wie oft auf einem entsprechenden Würfel vorkommt.

Alle Fähigkeiten sind optional, sofern auf der Karte nichts anderes angegeben ist („Verpflichtend“). Ihr dürft also selbst entscheiden, ob ihr sie ausführen wollt, oder nicht. Führt ihr eine Fähigkeit aus, müsst ihr stets alle ihre Effekte ausführen, sofern möglich. Mit einem Team-Symbol dürft ihr stets alle entsprechenden Fähigkeiten der Karte ausführen, nicht nur 1 davon. Habt ihr

ein Spezial-Team-Symbol () geworfen und führt die Fähigkeit des „normalen“ Team-Symbols aus, müsst ihr stets auch die Spezial-Team-Fähigkeit ausführen. (Umgekehrt gilt das nicht. Ihr dürft also mit einem Spezial-Team-Symbol wählen, ob ihr nur die Spezial-Team-Fähigkeit ausführt oder zusätzlich auch die „normale“ Fähigkeit.) Bei jeder Fähigkeit ist genannt, wann genau ihr sie im Laufe der Runde ausführen dürft:

Sofort

Diese Fähigkeiten dürft ihr sofort ausführen, wenn ihr einen Würfel mit dem entsprechenden Symbol in euren Aktionsbereich legt, nicht später. Müsstet ihr dabei mehrere Fähigkeiten gleichzeitig ausführen (weil ihr mehrere Würfel gleichzeitig in euren Aktionsbereich legt), führt sie direkt nacheinander, in der Reihenfolge eurer Wahl aus.

Aktivierbar

Bei den meisten dieser Fähigkeiten dürft ihr selbst entscheiden, wann genau ihr sie ausführen wollt. Auf manchen Karten ist genannt, wann genau ihr die entsprechende Fähigkeit ausführen dürft.

Ereignis

Ihr dürft diese Fähigkeiten jedes Mal ausführen, wenn das auf der Karte angegebene Ereignis eintritt, also ggf. auch mehrmals pro Runde.

Unterstützung

Diese Fähigkeiten dürft ihr in Phase 5 (Unterstützen, siehe Seite 9) ausführen. Auch die Fähigkeiten von Würfeln mit den Würfelseiten , und dürft ihr in Phase 5 ausführen. (Ihre Fähigkeiten zählen deshalb ebenfalls als Unterstützungs-Fähigkeiten)

SPIELABLAUF

Ihr spielt Cubitos über mehrere Runden. Das Spiel endet am Ende der Runde, in der 1 oder mehrere Spielfiguren das Ziel der Rennstrecke erreichen. In jeder Runde führt ihr die folgenden 8 Phasen nacheinander aus. Die ersten 4 Phasen gehören zum **Würfelabschnitt**, die verbleibenden 4 Phasen zum **Rennabschnitt**.

WÜRFELABSCHNITT

Ihr dürft den Würfelabschnitt gleichzeitig ausführen, ihr müsst nicht nach jeder Phase auf die anderen warten. Manche aktivierbaren Fähigkeiten dürft ihr nur in diesem Abschnitt ausführen.

1. Nachfüllen

Fülle deine **Bereitschaft** bis zu ihrem **Maximalwert**.



Die Bereitschaft ist der Bereich der Spielfläche direkt oberhalb des Pfeils auf deinem Team-Tableau.

Nimm dazu entsprechend viele Würfel deiner Wahl aus deinem Nachschub und lege sie in die Bereitschaft.

Der Nachschub ist der Bereich ganz links auf deinem Team-Tableau.

Hast du nicht mehr genügend Würfel im Nachschub, nimm zuerst alle noch verfügbaren Würfel. Lege dann alle Würfel aus deiner Ruhezone in deinen Nachschub und fahre mit dem Nachfüllen fort.

Die Ruhezone ist der Bereich ganz rechts auf deinem Team-Tableau.

Maximalwert

Der Maximalwert gibt an, bis zu welcher Anzahl an Würfeln du deine Bereitschaft nachfüllst.



STARTWERT

Zu Beginn des Spiels beträgt der Maximalwert 9, wie im großen Pfeil deines Team-Tableaus abgebildet.

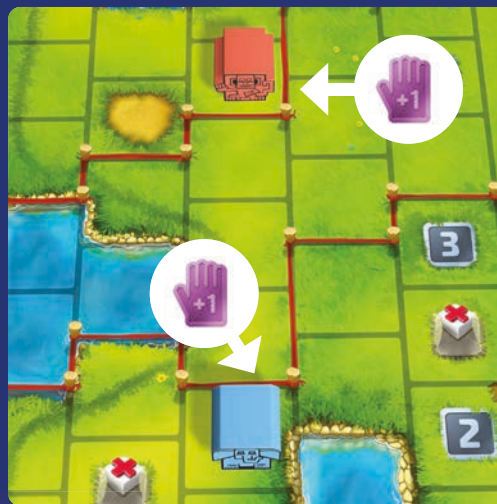


NACHSCHUB-PLÄTTCHEN

Der Maximalwert erhöht sich dauerhaft um 1 für jedes , das du besitzt. ( erhältst du vor allem auf der Fankurve.)

ROTE LINIEN

Der Maximalwert für die laufende Runde erhöht sich um 1 für jede rote Linie, die sich auf der Rennstrecke zwischen deiner Spielfigur und der am weitesten vor dir befindlichen Spielfigur befindet. Dies musst du in Phase 1 stets erneut prüfen.



„NASE VORN“-WÜRFEL

Der „Nase vorn“-Würfel wird für den Maximalwert nicht beachtet. Er befindet sich zwar ggf. ebenfalls in deiner Bereitschaft, zählt aber nicht, wenn du bestimmst, wie viele Würfel du nachfüllen musst. In Phase 2 wird er wie alle anderen Würfel geworfen (und ggf. als Treffer gezählt). Auch für die Bestimmung, ob die entsprechende Person in Gefahr ist, wird er beachtet.

Meistens befinden sich am Anfang der Runde bereits einige Würfel in der Bereitschaft. Denke daran, dass du nur bis zum Maximalwert auffüllst.

Sollten sich dort bereits mehr Würfel befinden, als deinem Maximalwert entspricht, füllst du **keine** Würfel nach, entfernst aber auch **keine** Würfel aus der Bereitschaft.

2. Werfen

Wirf alle Würfel in deiner Bereitschaft und überprüfe das Ergebnis:



- Hast du **1 oder mehrere Treffer** geworfen, fahre mit Phase 3 fort.
- Hast du **keinen Treffer** geworfen, bist aber **nicht in Gefahr**, fahre mit Phase 3 fort.
- Hast du **keinen Treffer** geworfen und bist **in Gefahr**, erleidest du einen **Fehlwurf**.

Treffer

Alle Würfel, die keine leere Seite zeigen sind Treffer.

In Gefahr

Hast du zu irgendeinem Zeitpunkt einer Runde 3 oder mehr aktive Würfel, bist du für den Rest der Runde **in Gefahr**. (Du bleibst auch dann in Gefahr, wenn du später wieder weniger als 3 aktive Würfel hast.)

Fehlwurf

Denk daran, dass du nur dann einen Fehlwurf erleiden kannst, wenn du in Gefahr bist. Erleidest du einen Fehlwurf, führe die folgenden Effekte nacheinander aus:

- Lege alle Würfel aus deinem Aktionsbereich in deine Ruhezone.
- Dann darfst du so viele Würfel, wie du möchtest, aus deiner Bereitschaft in deine Ruhezone legen.

WÜRFELABSCHNITT

- Rücke deine Spielfigur auf der Fankurve um 1 Feld nach vorne. Nimm dir alle und , die darauf abgebildet sind.



- Überspringe Phase 3 und fahre mit Phase 4 fort.

3. Riskieren oder passen

Lege alle Treffer aus deiner Bereitschaft in deinen Aktionsbereich. Sie sind nun aktiv. Lass alle Würfel ohne Treffer in der Bereitschaft.



Entscheide dich dann, ob du **riskieren** oder **passen** möchtest. Hast du keine Würfel mehr in der Bereitschaft, musst du passen.

Um zu **riskieren**, führe erneut Phase 2 aus.

Um zu **passen**, fahre mit Phase 4 fort.

4. Ende des Abschnitts

Drehe deine Rundenübersicht auf die rote Seite (Rennabschnitt), sodass alle wissen, dass du bereit bist, zum Rennabschnitt überzugehen. Warte, bis alle anderen ebenfalls ihre Rundenübersicht auf die rote Seite gedreht haben, bevor du fortfährst.



Reihenfolge im Würfelabschnitt

Ihr dürft den Würfelabschnitt, wie oben erwähnt, gleichzeitig ausführen. Wenn ihr jedoch eine Reihenfolge benötigt, z. B. weil ihr warten wollt, was die anderen machen, so gilt folgendes: Wer am meisten Würfel in der Bereitschaft hat, wirft (und entscheidet sich zu riskieren oder zu passen). Alle anderen warten. Im Falle eines Gleichstandes wirft die Person zuerst, die die „Nase vorn“ hat oder im Uhrzeigersinn näher an der Person sitzt, die die „Nase vorn“ hat.

RENNABSCHNITT

Du darfst jederzeit in diesem Abschnitt (Phasen 5–8) beliebig viele in den Vorrat zurücklegen, um entsprechend viele zu erhalten.

Ihr dürft den Rennabschnitt gleichzeitig ausführen. Ihr dürft aber erst beginnen, wenn ihr alle eure Rundenübersicht auf die rote Seite gedreht habt. Ihr müsst nicht nach jeder Phase auf die anderen warten. Manche aktivierbaren Fähigkeiten dürft ihr nur in diesem Abschnitt ausführen.

5. Unterstützen

In dieser Phase darfst du die Unterstützungs-Fähigkeiten deiner aktiven Würfel ausführen, und zwar in der Reihenfolge deiner Wahl. (bzw. , die du in dieser Phase erhältst, darfst du erst in Phase 6 bzw. 7 verwenden, sofern nichts anderes angegeben ist.)

Erinnerungen: Du darfst alle Fähigkeiten **jedes** Würfels **einmal** ausführen. Alle Fähigkeiten sind optional, sofern nichts anderes angegeben ist („Verpflichtend“).

Führst du mit dem Spezial-Team-Symbol die „normale“ Fähigkeit einer Karte aus, musst du stets auch die Spezial-Team-Fähigkeit der Karte zusätzlich ausführen.

Sage außerdem an, wie viele aktive du hast (ggf. auch 0). Vergleiche diesen Wert mit dem der anderen Personen (siehe Seite 11).

Du darfst diese Ansage jederzeit in Phase 5 durchführen und davor und/oder danach Fähigkeiten ausführen. Du darfst die Ansage allerdings nicht mehr ändern.

Wertet dann genau **einmal** die rote Fähigkeiten-Karte aus (nicht einmal pro Würfel).

Tipp: Um dir zu merken, dass du die Unterstützungs-fähigkeiten deiner Würfel nicht mehrfach pro Würfel ausführen darfst, kannst du die Würfel dabei auf eine leere Seite drehen. Denk nur daran, dass du ggf. mit diesem Würfel noch **andere** Fähigkeiten ausführen darfst.

6. Bewegen

Für jeden , den du hast, darfst du deine Spielfigur auf der Rennstrecke 1 Feld weit bewegen. (Du darfst deine Figur in alle Richtungen bewegen.) Auf jedem Feld der Rennstrecke dürfen sich beliebig viele Spielfiguren befinden. Achtung: Manche Felder dürft ihr nicht so ohne weiteres betreten; andere Felder erlauben euch eine Sonderaktion in dem Moment, in dem ihr sie betretet (siehe Seite 10).



Du darfst, so oft du möchtest, 4 zahlen, um 1 zu erhalten.

Steht deine Spielfigur am Ende von Phase 6 auf einem

anderen Feld als zu Beginn, nimm dir alle Boni des entsprechenden Feldes (sofern vorhanden, siehe Seite 10).

7. Einkaufen



In dieser Phase darfst du bis zu 2 unterschiedliche, neue Fähigkeiten-Würfel kaufen. Um einen Würfel zu kaufen, musst du so viele zahlen, wie auf der entsprechenden Karte als Kosten angegeben ist. Lege alle neu gekauften Würfel in deine Ruhezone.

Du musst in dieser Phase nicht alle deine ausgeben. In Phase 8 (Ausruhen) gehen jedoch alle deine übrigen verloren.

8. Ausruhen



Lege alle deine aktiven Würfel in deine Ruhezone. (Übrige Würfel in deiner Bereitschaft bleiben für die kommende Runde dort liegen.) Dabei gehen alle , die du nicht verwendet hast, verloren.

Drehe deine Rundenübersicht auf die grüne Seite (Würfelabschnitt), sodass alle wissen, dass du bereit bist, zur nächsten Runde überzugehen.

Habt ihr alle eure Rundenübersicht auf die grüne Seite gedreht, prüft zunächst, ob das Spiel beendet ist (siehe Seite 10).

Ist das Spiel nicht beendet, gibt die Person, die in dieser Runde die Nase vorn hatte, den „Nase vorn“-Würfel im Uhrzeigersinn weiter. Erhältst du den „Nase vorn“-Würfel, lege ihn in deine Bereitschaft.

Fahrt dann mit dem Würfelabschnitt der nächsten Runde fort.

Reihenfolge im Rennabschnitt

Ihr dürft den Rennabschnitt, wie oben erwähnt, gleichzeitig ausführen. Wenn ihr jedoch eine Reihenfolge benötigt, z. B. weil ihr warten wollt, was die anderen machen, oder weil mehrere Personen den letzten Würfel einer Farbe kaufen wollen, führt den Rennabschnitt nacheinander im Uhrzeigersinn aus, beginnend bei der Person, die die Nase vorn hat.

FELDER DER RENNSTRECKE



FREIES GELÄNDE

Auf diese Felder darf sich deine Spielfigur ohne Einschränkungen bewegen.



WASSER

Auf diese Felder darf sich deine Spielfigur nicht bewegen, es sei denn, eine Fähigkeit erlaubt dir das.

Boni der Felder

Auf manchen der Felder sind 1 oder mehrere Boni abgebildet. Steht deine Spielfigur am Ende von Phase 6 auf einem anderen Feld als zu Beginn, erhältst du alle Boni des entsprechenden Feldes. (Es genügt also nicht, während der Bewegung kurz darauf gestanden zu haben.)



Kredit-Plättchen nehmen

Nimm dir die angegebene Menge an .



Fans erhalten

Rücke mit deiner Spielfigur auf der Fankurve um so viele Felder vorwärts, wie Flaggen auf dem Feld abgebildet sind. Nimm dir die  und , die auf allen Feldern, die du dabei betrittst, abgebildet sind.



Würfel abgeben

Lege für jedes entsprechende Symbol 1 deiner Würfel (egal aus welchem Bereich) in den entsprechenden Vorrat zurück.



Würfel nehmen

Nimm dir 1 Würfel deiner Wahl aus dem Vorrat, ohne die Kosten dafür zu bezahlen. Lege diesen Würfel in deine Ruhezone. (Du darfst wie üblich in der folgenden Phase bis zu 2 Würfel kaufen.)



Würfel mit bestimmten Kosten nehmen

Nimm dir 1 Würfel deiner Wahl aus dem Vorrat, der höchstens soviel kostet, wie auf dem Symbol angegeben, ohne die Kosten dafür zu bezahlen. Lege diesen Würfel in deine Ruhezone. (Du darfst wie üblich in der folgenden Phase bis zu 2 Würfel kaufen.)

Sonderaktionen

Manche der Felder haben eine Sonderaktion, die sofort aktiviert wird, sobald eine Spielfigur das entsprechende Feld in Phase 6 (Bewegen) betritt. Sie wird auch aktiviert, wenn die Spielfigur ihre Bewegung in Phase 6 darauf beginnt oder sich gar nicht bewegt. Nach der Sonderaktion darf sich die Spielfigur wie gewohnt weiterbewegen.

Die Sonderaktion wird für jede Spielfigur nur einmal pro Runde aktiviert. (Wenn sich eine Spielfigur in der gleichen Runde erneut darauf bewegt, passiert nichts.)



ABKÜRZUNG

Du darfst die angegebene Anzahl an  bezahlen. Tust du das, bewege deine Spielfigur auf das mit einer Linie verbundene Feld. Tust du das nicht, passiert nichts.



ABKÜRZUNG

Du darfst die angegebene Anzahl an  bezahlen. Tust du das, bewege deine Spielfigur auf das mit einer Linie verbundene Feld. Tust du das nicht, passiert nichts.

Beispiel: In dieser Runde hast du 10  und deine Spielfigur steht zu Beginn von Phase 6 auf einem Feld mit dieser Abkürzung. Du zahlst 7 , um die Abkürzung zu nutzen. Danach bewegst du deine Spielfigur um weitere 3 Felder.



DÜSENANTRIEB

Verdopple die Zahl deiner verbleibenden .

Beispiel: Du hast in dieser Runde 5 . Du nutzt den ersten , um deine Spielfigur auf ein Feld mit Düsenantrieb zu bewegen. Du verdoppelst die Zahl deiner verbleibenden 4  und bewegst deine Spielfigur dann 8 Felder weit.

Start- und Zielfeld



Das Start- und das Zielfeld sind besonders groß. Vom Startfeld aus können die Spielfiguren mit 1  viele Felder erreichen, das Zielfeld können sie von vielen Feldern aus erreichen. Wenn eine Figur das Startfeld einmal verlassen hat, darf sie es nicht wieder betreten.

SPIELEND

Sobald 1 oder mehrere Spielfiguren das Zielfeld betreten, endet das Spiel am Ende der laufenden Runde.

Hat die Person, der die Spielfigur auf dem Zielfeld gehört, noch übrige , stellt sie die Spielfigur auf das Startfeld. Die Person kann von dort aus weiterlaufen - das ist wichtig, falls mehrere Spielfiguren das Zielfeld erreichen (siehe unten).

Wessen Spielfigur in dieser Runde das Ziel erreicht, der gewinnt das Spiel.

Erreichen in dieser Runde mehrere Spielfiguren das Ziel, gewinnt die Person, deren Spielfigur sich danach noch am weitesten vom Startfeld entfernt hat. Dabei dürfen auch Sonderaktionen der Felder genutzt werden.

Liegen die entsprechenden Personen dabei erneut gleichauf, spielen sie eine weitere Runde. Prüft am Ende der Runde erneut, wessen Figur sich am weitesten vom Startfeld entfernt hat. Wiederholt dies ggf. so lange, bis feststeht, wer das Spiel gewinnt.



ZUSÄTZLICHE REGELN

Im Folgenden findet ihr einige Erläuterungen, die ihr im Laufe des Spiels brauchen könntet. Meistens werdet ihr sie erst dann benötigen, wenn eine bestimmte Fähigkeit sich darauf bezieht.

Fankurve

Immer wenn ihr einen Fehlwurf erleidet, wenn ihr den Bonus eines entsprechenden Feldes erhaltet und immer wenn ihr durch eine Fähigkeit eine  erhaltet, rückt ihr eure Spielfigur auf der Fankurve um 1 Feld nach vorne. Beim ersten Mal bewegt ihr eure Spielfigur von der Tribüne auf das Feld mit der "1". Nehmt euch alle  und , die auf dem Feld abgebildet sind, wenn nicht anders angegeben. Rückt ihr eure Figur um mehrere Felder vorwärts, erhaltet ihr die  und  aller Felder, die eure Figur betreten hat. Befindet sich eure Figur bereits auf Feld 13 (dem letzten Feld) und ihr dürft sie erneut vorrücken, nehmt euch stattdessen für jedes Feld, um das ihr eure Figur vorrücken müsstet, erneut je 6 .

Manche Fähigkeiten beziehen sich auf die Anzahl eurer Fans. Die Anzahl eurer jeweiligen Fans entspricht der Zahl auf dem Feld der Fankurve, auf dem sich eure Spielfigur befindet. (Zu Spielbeginn habt ihr also jeweils 0 Fans.)

vergleichen

Die Fähigkeiten aller roten Karten erfordern es, dass ihr in Phase 5 die Anzahl eurer  miteinander vergleicht. Dafür zählen nur  auf aktiven Würfeln (und solche, die ihr durch die Fähigkeiten aktiver Würfel erhaltet). Für die meisten roten Karten müsst ihr bestimmen, wer am meisten  hat. Im Falle eines Gleichstandes ist auf der Karte angegeben, wie ihr verfahren sollt:

- „Nase vorn“: Wer von den am Gleichstand beteiligten die Nase vorn hat oder im Uhrzeigersinn näher an der Person sitzt, die die Nase vorn hat, darf die entsprechende Fähigkeit der Karte ausführen.
- „Niemand“: Im Falle eines Gleichstandes darf niemand die Fähigkeit der Karte ausführen.

Sobald ihr angesagt habt, wie viele  ihr habt, wird diese Zahl nicht mehr verändert. Auch nicht, wenn die entsprechenden Würfel später in der Runde nicht mehr aktiv sind. Die Fähigkeit der roten Würfel wird nur insgesamt einmal (in jeder Phase 5) ausgeführt, nicht einmal pro Würfel.

Fähigkeiten

Der Effekt einer Fähigkeit endet stets am Ende der laufenden Runde, sofern nicht anders angegeben.

Wenn eine Fähigkeit die Worte „bis zu“ enthält, so schließt dies stets auch 0 ein.

Würfel zum Wurf hinzufügen

Fähigkeiten mit dem Symbol  ermöglichen es euch, weitere Würfel zu werfen.

Nehmt dazu die beim Symbol angegebene Anzahl an Würfeln eurer Wahl aus eurem Nachschub und werft sie. Habt ihr 1 oder mehrere Treffer geworfen, legt die entsprechenden Würfel wie üblich in euren Aktionsbereich. (Habt ihr keinen Treffer geworfen, passiert nichts. Legt diese Würfel in eure Bereitschaft. Bei diesem Wurf könnt ihr keinen Fehlwurf erleiden und dürft nicht riskieren.)

Habt ihr nicht genügend Würfel im Nachschub, nehmt zuerst alle noch verfügbaren Würfel. Legt dann ggf. alle Würfel aus eurer Ruhezone in euren Nachschub und nehmt die noch fehlenden Würfel.

Aktive Würfel

Alle Würfel, die sich im Aktionsbereich eures jeweiligen Team-Tableaus befinden, sind aktiv (egal welches Symbol oben liegt und egal ob sie Treffer sind oder nicht).

Würfel abgeben

Der Bonus mancher Felder sowie die Fähigkeiten mancher Karten erlauben es euch bzw. zwingen euch dazu, einen Würfel abzugeben. Wenn ihr einen Würfel abgeben sollt, nehmt ihn aus einem Bereich eurer Wahl, sofern nicht anders angegeben (Nachschub, Bereitschaft, Aktionsbereich, Ruhezone). Legt den Würfel in den entsprechenden Vorrat zurück. Er kann ggf. wieder wie gewohnt gekauft werden. Den „Nase vorn“-Würfel dürft ihr auf diese Weise nie abgeben.

Übers Wasser gehen

Auf Wasserfelder dürfen sich eure Spielfiguren normalerweise nicht bewegen, es sei denn, eine Fähigkeit erlaubt euch dies explizit.

Befindet sich eine Spielfigur am Ende der Bewegung auf einem Wasserfeld, bleibt sie dort stehen.

Achtung: Könnt ihr eure Spielfigur nicht regelgerecht bewegen (weil alle angrenzenden Felder Wasserfelder sind, die ihr nicht betreten dürft), muss eure Spielfigur auf dem entsprechenden Feld stehen bleiben (auch wenn dieses Feld ein Wasserfeld sein sollte).

Würfel und Plättchen im Vorrat

Die Zahl der Würfel im Vorrat ist begrenzt. Wenn kein Würfel der gewünschten Farbe mehr im Vorrat vorhanden ist, könnt ihr diesen Würfel nicht mehr kaufen oder anderweitig erhalten.

Die Zahl der Kredit- und Nachschub-Plättchen ist unbegrenzt. Sollten sie euch ausgehen, verwendet bitte einen entsprechenden Ersatz.

In Gefahr sein

Habt ihr zu irgendeinem Zeitpunkt 3 oder mehr aktive Würfel, seid ihr für den Rest der Runde in Gefahr. (Und nur wenn ihr in Gefahr seid, könnt ihr beim Riskieren einen Fehlwurf erleiden.)

Ihr bleibt selbst dann in Gefahr, wenn die Zahl eurer aktiven Würfel später unter 3 sinkt. Einmal in Gefahr, immer in Gefahr (bis zum Ende der Runde).



GLOSSAR: KARTEN

Denkt daran, dass ihr Fähigkeiten nicht ausführen müsst, sofern sie nicht verpflichtend sind.

Aufschneider

Nur wer am meisten  hat, führt diese verpflichtende Fähigkeit aus.

Du erhältst so viele Schritte, wie die Anzahl deiner Fans. Gib zudem 1 roten Würfel ab.

Dieter

Nur wer am meisten  hat, führt diese verpflichtende Fähigkeit aus.

Zähle in der nächsten Runde in Phase 1 (Nachfüllen) alle deine grünen und weißen Würfel nicht mit. Das gilt sowohl für Würfel im Nachschub, als auch für Würfel in der Bereitschaft. Der Maximalwert bestimmt sich lediglich aus den Würfeln aller anderer Farben. Du darfst also so viele grüne und weiße Würfel, wie du möchtest, in deine Bereitschaft legen. Hast du (ohne die grünen und weißen Würfel) nicht genügend Würfel im Nachschub, um deine Bereitschaft bis zum Maximalwert zu füllen, lege die Würfel aus deiner Ruhezone in deinen Nachschub, wie zuvor beschrieben, und fahre mit dem Nachfüllen fort. Gib zudem 1 roten Würfel ab.

Edward

Jedes rote Spezial-Team-Symbol, das du gewürfelt hast, zählt wie 2 .

Nur wer am meisten  hat, führt die zweite Fähigkeit aus. Sie ist verpflichtend.

Gib zuerst 1 roten Würfel ab.

Nimm danach 1 Würfel aus einem Bereich deiner Wahl (Nachschub, Bereitschaft, Aktionsbereich, Ruhezone) und lege ihn in die Ruhezone der Person, die in dieser Runde am wenigsten  hat. Gibt es mehrere Personen mit den wenigsten , darfst du wählen, wer von ihnen den Würfel erhält. Diese Person darf wie üblich in Phase 7 (Einkaufen) bis zu 2 Würfel kaufen. Hast du nur 1 roten Würfel, kannst du diesen keiner anderen Person geben, da du ihn zuvor abgeben musst.

Jacques Couteau

Jedes rote Spezial-Team-Symbol, das du gewürfelt hast, zählt wie 2 .

Alle Personen, die mindestens 1  haben, dürfen die zweite Fähigkeit ausführen.

Wähle für jede Person, die weniger  hat als du, 2 Würfel, die nicht rot sind, aus 1 oder mehreren Bereichen deiner Wahl. (Gleichstand reicht nicht aus. Die Bereiche sind Nachschub, Bereitschaft, Aktionsbereich, Ruhezone.)

Wirf diese Würfel und werte sie aus, wie unter „Würfel zum Wurf hinzufügen“ (siehe Seite 11) beschrieben. Der „Nase vorn“-Würfel gilt für diese Fähigkeit als schwarz.

Katrin

Jedes rote Spezial-Team-Symbol, das du gewürfelt hast, zählt wie 2 .

Alle Personen, die mindestens 1  haben, dürfen die zweite Fähigkeit ausführen.

Nimm dir für jede Person, die weniger  hat als du, 1 Kredit-Plättchen. (Gleichstand reicht nicht aus.)

Mr. Krabs

Nur wer am meisten hat, führt diese verpflichtende Fähigkeit aus.

Nimm dir 3 Kredit-Plättchen. Du erhältst 2 Schritte. Gib zudem 1 roten Würfel ab.

Uppercut-Uwe

Nur wer am meisten  hat, führt diese verpflichtende Fähigkeit aus.

Nimm dir in der nächsten Runde in Phase 1 (Nachfüllen), so viele Würfel, wie du möchtest, aus beliebigen Bereichen (also auch direkt aus der Ruhezone) und lege sie in deine Bereitschaft. Du hast keinen Maximalwert. Gib zudem 1 roten Würfel ab.

Edeljoker

Du gibst diesen Würfel ab. Danach gibst du 1 Würfel deiner Wahl ab, egal wo er sich befindet.

Holzbein

Von der ersten Fähigkeit erhältst du 5 Münzen.

Die Spezial-Team-Fähigkeit musst du in Schritt 5 (Unterstützen) ausführen (falls du das entsprechende Symbol gewürfelt hast). Sie ist verpflichtend. *Du erhältst 1 Schritt. Gib danach diesen Würfel ab.*

Justin

Gib 1 Würfel aus deiner Bereitschaft ab. Befinden sich in deiner Bereitschaft keine Würfel, hat diese Fähigkeit keinen Effekt.

Lasse liefern

Diese Fähigkeit darfst du sofort ausführen, nachdem du das entsprechende Symbol gewürfelt hast. *Du fügst 3 Würfel zum Wurf hinzu (siehe Seite 11).*

Lieber O

Wähle 1 der folgenden Optionen:

- Du erhältst 2 Münzen.

ODER

- Nimm dir halb so viele Kredit-Plättchen (abgerundet) wie die Anzahl deiner Fans.

Schlägertyp

Die erste Fähigkeit darfst du sofort ausführen, nachdem du das entsprechende Symbol gewürfelt hast.

Du fügst 2 Würfel zum Wurf hinzu (siehe Seite 11).

Die zweite Fähigkeit musst du unmittelbar vor Phase 7 (Einkaufen) ausführen. Sie ist verpflichtend.

Hast du in dieser Runde mindestens 1 Kredit-Plättchen genommen (egal ob durch Boni von Feldern, Fähigkeiten etc.), gib 1 Würfel ab.

Wadenbeißer

Diese Fähigkeit darfst du sofort ausführen, nachdem du das entsprechende Symbol gewürfelt hast.

Lege 1 Würfel aus deiner Bereitschaft in deinen Aktionsbereich und drehe ihn auf eine Seite deiner Wahl. Drehst du den Würfel auf eine Seite mit einer Sofort-Fähigkeit, darfst du sie sofort ausführen. Befinden sich in deiner Bereitschaft keine Würfel, hat diese Fähigkeit keinen Effekt.

Brutaler Brie

Von der ersten Fähigkeit erhältst du 2 Schritte.

Die Spezial-Team-Fähigkeit musst du in Schritt 5 (Unterstützen) ausführen (falls du das entsprechende Symbol gewürfelt hast). Sie ist verpflichtend.

Du erhältst 3 Münzen. Gib danach diesen Würfel ab.

Dreikäsehoch

Hast du mindestens 1 aktiven braunen Würfel, erhältst du 2 Schritte.

Hast du mindestens 1 aktiven orangen Würfel, darfst du 1 Würfel aus deiner Bereitschaft abgeben. Du darfst also zuerst entscheiden, ob du die Fähigkeit ausführen möchtest und dann auch entscheiden, ob du diesen Effekt ausführen möchtest.

Handkäs mit Muckis

Von der ersten Fähigkeit erhältst du 2 Schritte.

Denk daran, dass du auch die Spezial-Team-Fähigkeit ausführen musst, wenn du mit einem Würfel mit einem Spezial-Team-Symbol die „normale“ Fähigkeit ausführst.



Führst du die Spezial-Team-Fähigkeit aus, zähle in der nächsten Runde in Phase 1 (Nachfüllen) alle deine grauen Würfel nicht mit. Das gilt sowohl für Würfel im Nachschub, als auch für Würfel in der Bereitschaft.

Der Maximalwert wird lediglich aus den Würfeln aller anderer Farben bestimmt.

Du darfst also so viele graue Würfel, wie du möchtest, in deine Bereitschaft legen. Du darfst dich nicht entscheiden, nur hellgraue oder nur dunkelgraue Würfel nicht mitzuzählen, alle Start-Würfel sind gleichfarbig (grau). Hast du (ohne die grauen Würfel) nicht genügend Würfel im Nachschub, um deine Bereitschaft bis zum Maximalwert zu füllen, lege die Würfel aus deiner Ruhezone in deinen Nachschub, wie zuvor beschrieben, und fahre mit dem Nachfüllen fort.

Käsehäppchen

Nachdem du mindestens 1 Käsehäppchen in deinen Aktionsbereich gelegt hast, musst du noch mindestens 1 Mal riskieren. Legst du mehrere Käsehäppchen gleichzeitig in deinen Aktionsbereich (weil du sie in 1 Wurf geworfen hast), musst du trotzdem insgesamt nur mindestens 1 Mal riskieren. Legst du nach dem Riskieren erneut Käsehäppchen in deinen Aktionsbereich, musst du deren Sofort-Fähigkeit ebenfalls ausführen und erneut mindestens 1 weiteres Mal riskieren.

Von der zweiten Fähigkeit erhältst du 3 Schritte.

King Käs

Wähle 1 der folgenden Optionen:

- Du erhältst 1 Schritt.

ODER

- Du erhältst halb so viele Schritte (abgerundet) wie die Anzahl deiner Fans.

Mutiger Maasdamer

Diese Fähigkeit darfst du ausführen, wenn du riskierst und durch den erneuten Wurf keinen Fehlwurf erleidest.

Du erhältst 1 Schritt, den du sofort wie üblich verwenden musst.

Hast du mehrere aktive Mutige Maasdamer, darfst du für jeden 1 Schritt erhalten. Denk daran, dass Sonderaktionen und Boni von Feldern nur in Phase 6 (Bewegen) aktiviert bzw. ausgeschüttet werden.

Obatzda

Die erste Fähigkeit darfst du ausführen, wenn du riskierst und durch den erneuten Wurf keinen Fehlwurf erleidest. Du fügst 1 Würfel zum Wurf hinzu (siehe Seite 11). Hast du mehrere aktive Obatzda, darfst du für jeden 1 Würfel zu deinem Wurf hinzufügen.

Führst du die zweite Fähigkeit aus, zähle deine aktiven Würfel (also die Würfel in deinem Aktionsbereich). Für je 4 Würfel erhältst du 1 Schritt. (Bsp: Du hast 10 aktive Würfel und führst die Fähigkeit aus. Dafür erhältst du 2 Schritte.)

Denk daran, dass du die Spezial-Team-Fähigkeit zusätzlich ausführen musst, wenn du mit einem Würfel mit einem Spezial-Team-Symbol die erste Fähigkeit ausführst.

Bar Bar

Du darfst die erste Fähigkeit aktivieren und ausführen, wenn du riskierst, aber bevor du erneut wirfst.

Lege diesen Würfel in deine Bereitschaft.

(Er wird dann zusammen mit den anderen Würfeln geworfen.)

Hast du 1 Spezial-Team-Symbol geworfen, musst du die zweite Fähigkeit ausführen. Sie ist verpflichtend.

Lege vor dem Wurf 1 anderen aktiven Würfel deiner Wahl in deine Bereitschaft, sofern möglich, auch einen anderen Bar Bar. Dieser ist dadurch nicht mehr aktiv und kann (und muss) nicht mehr aktiviert werden.

Bertha Trocken

Du darfst die erste Fähigkeit aktivieren und ausführen, wenn du riskierst, aber bevor du erneut wirfst.

Lege diesen Würfel in deine Bereitschaft.

(Er wird dann zusammen mit den anderen Würfeln geworfen.)

Denk daran, dass du die Spezial-Team-Fähigkeit zusätzlich ausführen musst, wenn du mit einem Würfel mit einem Spezial-Team-Symbol die erste Fähigkeit ausführst.

Führst du die Spezial-Team-Fähigkeit aus, verdoppelst du die Anzahl deiner . (Aktiviere also zuerst alle anderen Fähigkeiten, die dir  geben.)

Cubela Libre

Du darfst diese Fähigkeit aktivieren und ausführen, wenn du einen Fehlwurf erleidest.

Gib diesen Würfel ab, um den Fehlwurf zu ignorieren, so als wärest du nicht in Gefahr.

Einer geht noch

Du darfst diese Fähigkeit aktivieren und ausführen, wenn du riskierst, aber bevor du erneut wirfst.

Lege diesen Würfel in deine Bereitschaft. (Er wird dann zusammen mit den anderen Würfeln geworfen.)

Granatananas

Du darfst diese Fähigkeit aktivieren und ausführen, wenn du einen Fehlwurf erleidest.

Nimm so viele deiner grauen Würfel, wie du möchtest, aus 1 oder mehreren Bereichen deiner Wahl und wirf sie. Werte sie aus, wie unter „Würfel zum Wurf hinzufügen“ (siehe Seite 11) beschrieben.

Hast du mindestens 1 Treffer geworfen, ignorierst du den Fehlwurf, so als wärest du nicht in Gefahr. Hast du mehrere aktive Granatananas, darfst du deren Fähigkeit nacheinander aktivieren und ausführen, falls du keine Treffer wirfst.

Wirfst du durch die Fähigkeit der ersten Granatananas Treffer, darfst du die anderen Fähigkeiten für **diesen** Fehlwurf nicht mehr ausführen, da der Fehlwurf ignoriert wird.

Piña Cubelada

Du darfst diese Fähigkeit aktivieren und ausführen, wenn du riskierst, aber bevor du erneut wirfst.

Du erleidest bei diesem Wurf keinen Fehlwurf, so als wärest du nicht in Gefahr. (Die Fähigkeit von mehr als 1 dieser Würfel gleichzeitig auszuführen hat keinen zusätzlichen Effekt.)

Punk Grapefruit

Du darfst die erste Fähigkeit aktivieren und ausführen, wenn du einen Fehlwurf erleidest.

Lass alle grünen **und** grauen Würfel in deinem Aktionsbereich liegen, anstatt sie in deine Ruhezone zu legen.

Du darfst dich nicht entscheiden, nur die grünen bzw. die grauen Würfel liegen zu lassen. Entweder lässt du die Würfel beider Farben liegen oder du legst die Würfel beider Farben in deine Ruhezone.

Alle anderen Effekte des Fehlwurfs werden dadurch nicht beeinflusst (du darfst also wie üblich deine Spielfigur auf der Fankurve vorrücken und Würfel aus deiner Bereitschaft in deine Ruhezone legen).

Die zweite Fähigkeit darfst du in Phase 5 (Unterstützen) des Rennabschnitts aktivieren und ausführen, wenn du in dieser Runde einen Fehlwurf erlitten hast. (Das ist nur möglich, wenn du die erste Fähigkeit der Karte ausgeführt hast, da sonst keine grünen Würfel im Aktionsbereich liegen.) Nimm bis zu 9 Würfel unterschiedlicher Farben aus deinem Nachschub und/oder deiner Bereitschaft und wirf sie. Werte sie aus, wie unter „Würfel zum Wurf hinzufügen“ (siehe Seite 11) beschrieben. Du entscheidest selbst, welche Würfel du nimmst; du musst nicht zuerst die Würfel aus deiner Bereitschaft nehmen.

Hast du mehrere aktive Punk Grapefruit, darfst du deren Fähigkeit nacheinander ausführen, um jeweils bis zu 9 Würfel unterschiedlicher Farbe zu nehmen und zu werfen. Die Fähigkeiten aller Würfel, die dabei aktiv werden, darfst du noch in dieser Phase ausführen, auch weitere Punk Grapefruit. Hellgraue und dunkelgraue Würfel sind gleichfarbig (grau). Der „Nase vorn“-Würfel gilt für diese Fähigkeit als schwarz; er hat also eine eigene Farbe und zählt ebenfalls.



■ Bob

Diese Fähigkeit darfst du am Ende von Phase 6 (Bewegen) ausführen, ggf. nachdem du die Boni für das Feld erhalten hast, auf dem deine Spielfigur steht.

Wähle 1 Feld, das sich 1 oder 2 Felder von deiner Spielfigur entfernt befindet. Du erhältst alle Boni des gewählten Feldes. Du darfst nicht das Feld wählen, auf dem sich deine Spielfigur befindet. Beim Wählen des Feldes darfst du auch Wasserfelder mitzählen; nur die tatsächliche Entfernung ist entscheidend, nicht, ob du sie auch betreten dürftest. Du darfst ggf. das Feld wählen, auf dem sich deine Spielfigur zu Beginn von Phase 6 befand. Hast du mehrere aktive Bob, darfst du mit allen auch dasselbe Feld wählen.

■ Dalai

Du erhältst 3 Münzen.

Du erhältst 1 Schritt. Diesen Schritt darfst du nutzen, um 1 Wasserfeld zu betreten. Du darfst nicht mehrere Wasserfelder betreten, sondern nur genau 1. Führst du die Fähigkeit mehrerer Dalai aus, darfst du entsprechend viele Wasserfelder betreten. Verdoppelst du die Anzahl deiner Schritte mit dem Düsenantrieb, verdoppelt sich auch die Zahl der Wasserfelder, die du damit betreten darfst.

■ Jesus Huanako

Du erhältst 2 Schritte. Diese Schritte darfst du nutzen, um bis zu 2 Wasserfelder zu betreten. Du darfst nicht mehr als 2 Wasserfelder betreten. Führst du die Fähigkeit mehrerer Jesus Huanako aus, darfst du entsprechend viele Wasserfelder betreten. Verdoppelst du die Anzahl deiner Schritte mit dem Düsenantrieb, verdoppelt sich auch die Zahl der Wasserfelder, die du damit betreten darfst.

■ Lamalala

Wirf alle grauen und weißen Würfel in deiner Bereitschaft und in deinem Nachschub. Werte sie aus, wie unter „Würfel zum Wurf hinzufügen“ (siehe Seite 11) beschrieben. Alle Start-Würfel sind gleichfarbig (grau). Du darfst dich nicht entscheiden, nur die grauen bzw. nur die weißen Würfel zu werfen.

■ Mahatma

Du erhältst 2 Münzen.

Dann führst du zweimal folgendes aus: Wirf alle Würfel in deiner Bereitschaft und werte sie aus, wie unter „Würfel zum Wurf hinzufügen“ (siehe Seite 11) beschrieben.

Du darfst dich nicht entscheiden, nur einmal zu werfen.

■ Martha Lama King

Du erhältst 2 Münzen.

Dann nimm dir 1 roten Würfel aus dem Vorrat, ohne die Kosten dafür zu bezahlen.

Lege diesen Würfel in deine Ruhezone. (Du darfst wie üblich in der folgenden Phase bis zu 2 Würfel kaufen.)

■ Rama Lama

Von der ersten Fähigkeit erhältst du 3 Münzen.

Führst du die zweite Fähigkeit aus, erhältst du 1 Fan, rückst also deine Spielfigur auf der Fankurve um 1 Feld nach vorne. Würdest du dadurch 1 oder mehrere Kredit-Plättchen nehmen, so nimmst du sie nicht. Du nimmst also ggf. nur die auf dem Feld abgebildeten Nachschub-Plättchen.

Denk daran, dass du auch die Spezial-Team-Fähigkeit ausführen musst, wenn du mit einem Würfel mit einem Spezial-Team-Symbol die „normale“ Fähigkeit ausführst.

■ Bietodactylus

Du erhältst Schritte entsprechend der Anzahl deiner aktiven weißen und grauen Würfel.

■ Draftodon

Führst du die erste Fähigkeit aus, nimm dir 1 Würfel deiner Wahl, der nicht lila ist, aus dem Vorrat, ohne die Kosten dafür zu bezahlen. Lege ihn in deinen Aktionsbereich und drehe ihn auf eine Seite deiner Wahl. Drehst du den Würfel auf eine Seite mit einer Sofort-Fähigkeit, darfst du sie sofort ausführen. Gib den genommenen Würfel am Ende der Runde ab. Du darfst wie üblich in der folgenden Phase bis zu 2 Würfel kaufen. Wenn du den Würfel nimmst, musst du ihn auch wieder abgeben, egal wo er sich dann befindet. Die zweite Fähigkeit musst du in Schritt 5 (Unterstützen) ausführen. Sie ist verpflichtend. Du erhältst 4 Schritte. Gib danach diesen Würfel ab.

■ Pronto Bronto

Du erhältst 2 Schritte für je 3 rote Linien, die sich auf der Rennstrecke zwischen deiner Spielfigur und dem Zielfeld befinden (abgerundet). Wenn ihr am Spielende zusätzliche Runden spielen müsst, um einen Gleichstand aufzulösen, hat diese Fähigkeit keine Funktion.

Beispiel

Es befinden sich 14 rote Linien zwischen deiner Spielfigur und dem Ziel. Du hast 2 aktive 🏠. Also erhältst du 8 Schritte (2x4).

■ Rollosaurus

Du erhältst 4 Schritte.



■ Sammlognathus

Du erhältst 2 Schritte.

Hast du mindestens 1 aktiven braunen Würfel, erhältst du 2 zusätzliche Schritte.

Hast du mindestens 1 aktiven gelben Würfel, erhältst du 1 zusätzlichen Schritt.

■ Strategos Paralysis

Du erhältst 2 Schritte.

Hast du mindestens 1 aktiven roten Würfel, erhältst du 2 zusätzliche Schritte.

Hast du mindestens 1 aktiven orangen Würfel, erhältst du 1 zusätzlichen Schritt.

■ Taktopterix

Zähle die Anzahl der unterschiedlichen Farben deiner aktiven Würfel. Du erhältst entsprechend viele Schritte. Taktopterix zählt ebenfalls. Alle Start-Würfel sind gleichfarbig (grau). Der „Nase vorn“-Würfel gilt für diese Fähigkeit als schwarz; er hat also eine eigene Farbe und zählt ebenfalls.

■ Alexander G. Bell

Diese Fähigkeit musst du in Schritt 5 (Unterstützen) ausführen. Sie ist verpflichtend.

Nimm dir 2 Kredit-Plättchen.

Hast du sowohl mindestens 1 aktiven weißen Würfel als auch mindestens 1 aktiven roten Würfel, erhältst du 1 Fan. Du rückst also deine Spielfigur auf der Fankurve um 1 Feld nach vorne. Würdest du dadurch 1 oder mehrere Kredit-Plättchen nehmen, so nimmst du sie nicht. Du nimmst also ggf. nur die auf dem Feld abgebildeten Nachschub-Plättchen. Die 2 Kredit-Plättchen, die du durch die Fähigkeit von Alexander G. Bell direkt nimmst, werden dadurch nicht beeinflusst.

Gib danach diesen Würfel ab.

■ Allzweck-Akita

Die erste Fähigkeit darfst du sofort ausführen, nachdem du das entsprechende Symbol gewürfelt hast.

Du fügst 2 Würfel zum Wurf hinzu (siehe Seite 11).

Die zweite Fähigkeit musst du in Schritt 5 (Unterstützen) ausführen. Sie ist verpflichtend.

Du erhältst 2 Münzen. Gib danach diesen Würfel ab.

■ Cane Corso Credito

Diese Fähigkeit musst du in Schritt 5 (Unterstützen) ausführen. Sie ist verpflichtend.

Nimm dir 2 Kredit-Plättchen. Gib danach diesen Würfel ab.

Daisy Mooshammer

Diese Fähigkeit musst du in Schritt 5 (Unterstützen) ausführen. Sie ist verpflichtend.

Du erhältst die Münzen und/oder Schritte von allen deinen aktiven grauen Würfeln ein weiteres Mal. Alle Start-Würfel sind gleichfarbig (grau).

Gib danach diesen Würfel ab.

Führst du die Fähigkeit mehrerer Daisy Mooshammer aus, erhältst du für jede erneut alle Münzen und/oder Schritte.

Beispiel

Beispiel: Du hast 2 aktive , 2 aktive graue Würfel mit  und 1 aktiven grauen Würfel mit . Also erhältst du insgesamt 6 Münze (2+2+2) und 3 Schritte (1+1+1).

Dr. Dackel

Diese Fähigkeit musst du in Schritt 5 (Unterstützen) ausführen. Sie ist verpflichtend.

Du erhältst 2 Schritte. Gib danach diesen Würfel ab.

Krötenköter

Diese Fähigkeit musst du in Schritt 5 (Unterstützen) ausführen. Sie ist verpflichtend.

Du erhältst 3 Münzen. Gib danach diesen Würfel ab.

Trüffelterrier

Die erste Fähigkeit darfst du ausführen, wenn du riskierst und durch den erneuten Wurf keinen Fehlwurf erleidest. *Nimm dir 1 Kredit-Plättchen. Hast du mehrere aktive Trüffelterrier, darfst du für jeden 1 Kredit-Plättchen nehmen.* Die zweite Fähigkeit musst du in Schritt 5 (Unterstützen) ausführen. Sie ist verpflichtend. *Gib diesen Würfel ab.*

Azrael

Von der ersten Fähigkeit erhältst du 1 Schritt.

Die zweite Fähigkeit darfst du jederzeit im Rennabschnitt ausführen.

Nimm dir 3 Kredit-Plättchen, wenn du in dieser Runde bereits mindestens 1 Würfel abgegeben hast (egal ob durch Boni von Feldern, Fähigkeiten etc.).

Führst du die Fähigkeit mehrerer Azrael aus, genügt es, wenn du 1 Würfel abgegeben hast, damit du jeweils 3 Kredit-Plättchen nehmen darfst.

Garfield

Du erhältst 1 Münze. Du erhältst 3 Schritte.

Nimm dir 1 hellgrauen oder dunkelgrauen Würfel, sofern im Vorrat verfügbar. (Du darfst wie üblich in der folgenden Phase bis zu 2 Würfel kaufen.) Im Spiel zu viert sind zu Spielbeginn nur dunkelgraue Würfel im Vorrat verfügbar. Sind im Vorrat keine grauen Würfel verfügbar, darfst du trotzdem 1 Münze und 3 Schritte erhalten.

Mungojerrie

Um diese Fähigkeit 1× ausführen zu dürfen, musst du 2 aktive Mungojerrie verwenden. Hast du keine 2 Mungojerrie, kannst du diese Fähigkeit nicht ausführen. *Nimm 1 Würfel deiner Wahl aus dem Vorrat, ohne die Kosten dafür zu bezahlen. Lege ihn in deinen Aktionsbereich und drehe ihn auf eine Seite deiner Wahl. Drehst du den Würfel auf eine Seite mit einer Sofort-Fähigkeit, darfst du sie sofort ausführen. Gib den genommenen Würfel am Ende der Runde ab. Du darfst wie üblich in der folgenden Phase bis zu 2 Würfel kaufen. Wenn du den Würfel nimmst, musst du ihn auch wieder abgeben, egal wo er sich dann befindet.*

Snowball

Nimm dir 1 Würfel deiner Wahl aus dem Vorrat, der höchstens so viel kostet, wie die Anzahl deiner Fans, ohne die Kosten dafür zu bezahlen. Lege diesen Würfel in deine Ruhezone. (Du darfst wie üblich in der folgenden Phase bis zu 2 Würfel kaufen.) Gibt es keinen entsprechenden Würfel, kannst du auch keinen nehmen. Denk daran, dass die Start-Würfel so behandelt werden, als hätten sie Kosten von 0.

Speedy Catzales

Diese Fähigkeit darfst du sofort ausführen, nachdem du das entsprechende Symbol gewürfelt hast.

Du fügst 2 Würfel zum Wurf hinzu (siehe Seite 11).

Ted the Cat

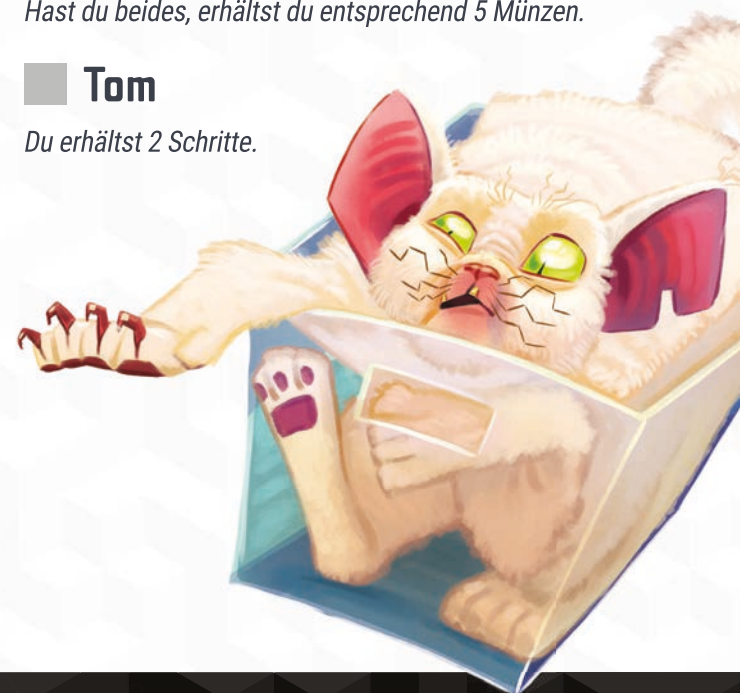
Hast du mindestens 1 aktiven braunen Würfel, erhältst du 2 Münzen.

Hast du mindestens 1 aktiven grünen Würfel, erhältst du 3 Münzen.

Hast du beides, erhältst du entsprechend 5 Münzen.

Tom

Du erhältst 2 Schritte.



IMPRESSUM

Autor

John D Clair

Produktion

David Lepore

Künstlerische Leitung

Josh Wood

Lektorat

Richard A. Edwards

Korrekturleser

Nicolas Bongiu, Ryan Dancey, Todd Rowland, Mark Wootton, Erik-Jason Yapple

Projektleitung

Nicolas Bongiu

Entwicklung

Scot Eaton
John Goodenough

Grafikdesign

Phil Glofcheskie
Matt Paquette Co.

Illustrationen

Banu Andaru, Felicia Cano, Jacqui Davis, Kali Fitzgerald, Ryan Iler

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG).
© 2020 Alderac Entertainment Group (AEG). © der deutschen Ausgabe 2020, 2021 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele

DEUTSCHE AUSGABE

Grafikdesign

Jessy Töpfer, Jens Wiese

Redaktion

Martin Zeeb



Pegasus Spiele

CUBITOS

DIE FELDER DER RENNSTRECKE



**FREIES
GELÄNDE**
keine Ein-
schränkungen



WASSER
nicht betretbar ohne
Fähigkeit

Sonderaktionen

Wird sofort aktiviert, sobald eine Spielfigur das Feld betritt.



ABKÜRZUNG
Bezahle die , um deine
Figur zum verbundenen Feld
zu bewegen.



ABKÜRZUNG
Bezahle die , um deine
Figur zum verbundenen Feld
zu bewegen.



DÜSENANTRIEB
Verdopple deine
verbleibenden .

Start- und Zielfeld



1 großes Feld mit vielen
Nachbarfeldern.

Boni der Felder

Steht die Spielfigur einer Person nach ihrer Bewegung auf einem anderen Feld, erhält diese Person alle Boni.



Kredit-Plättchen nehmen
Nimm dir die angegebene
Menge an .



Fan erhalten
Rücke deine Figur auf der
Fankurve pro 1 Feld
vorwärts. Nimm dir ggf. alle
dort abgebildeten und
.



Würfel abgeben
Lege pro Symbol 1 deiner
Würfel in den Vorrat zurück.



Würfel nehmen
Nimm dir 1 Würfel deiner
Wahl aus dem Vorrat und lege
ihn in deine Ruhezone.



**Würfel mit bestimmten
Kosten nehmen**
Nimm dir 1 Würfel deiner
Wahl aus dem Vorrat der
höchstens so viel kostet, wie
abgebildet, und lege ihn in
deine Ruhezone.

SPIELVORBEREITUNG

- Nehmt euch je 2 Spielfiguren, 1 Team-Tableau, 1 Rundenübersicht, 7 hellgraue und 2 dunkelgraue Start-Würfel.
- Wählt Rennstrecke und Karten.
- Legt die Rennstrecke, die Fankurve, die Würfel, die Plättchen und die Karten bereit.
- Platziert eure Spielfiguren und Würfel.
- Bestimmt, wer beginnt und den „Nase vorn“-Würfel erhält.

SPIELABLAUF

WÜRFELABSCHNITT

1. Nachfüllen
2. Werfen
3. Riskieren oder passen
4. Ende des Abschnitts

RENNABSCHNITT

5. Unterstützen
6. Bewegen
7. Einkaufen
8. Ausruhen