

**Carrera**  
TABLETOP GAMES

# GIB GAS!

## DAS TAKTISCHE KARTENSPIEL

Alter: 8+, Dauer: 20 - 30 Minuten, Spieler: 2 - 6

### SPIELMATERIAL

#### 36 Karten Streckenabschnitt

- 14 x **VOLLGAS!**
- 14 x **BREMSEN!**
- 8 x **CRASH!**



#### 60 Handkarten bestehend aus 6 identischen Sätzen zu je

- 6 Speed-Karten
- 1 Würfel-Karte
- 1 Tempo-Halten-Karte
- 1 Boxenstopp-Karte
- 1 Schadenskarte  
*(zum Markieren der Schadenspunkte)*



#### Zusätzlich

- 1 Spezialwürfel (mit den Werten **100, 100, 100, 240, 250, 300**)
- 6 Schadensmarker (schwarze Zylinder)
- diese Spielregel



### SPIELIDEE

Die Spieler versuchen mit ihren Handkarten die Geschwindigkeit ihres Rennautos den Gegebenheiten des jeweiligen Streckenabschnittes möglichst gut anzupassen, um Siegpunkte zu gewinnen oder Schadenspunkte zu vermeiden. Wer seine Gegner im Auge behält und gut auf sein Rennauto aufpasst, hat gute Chancen auf den Sieg!

## SPIELVORBEREITUNG



- 1** Jeder Spieler erhält **einen Satz Handkarten in einer frei wählbaren Farbe** (an den farbigen Kartenrückseiten leicht erkennbar) und einen schwarzen Schadensmarker . Überzählige Handkartensätze und Schadensmarker kommen wieder zurück in die Schachtel.

- 3** Alle **Streckenabschnitte** werden gemischt und bilden einen verdeckten Nachziehstapel.



- 4** Die **4 obersten Streckenabschnitte** werden nach dem Mischen unbesehen aus dem Spiel genommen und kommen wieder zurück in die Schachtel.



### INFO

Das Spiel für **2 Spieler** funktioniert fast genauso wie das für 3 bis 6 Spieler. Wo immer die Regeln abweichen, werden diese in einem grauen Kasten dargestellt.

- 2** Die Spieler legen die **Schadenskarten** vor sich aus und stellen den Schadensmarker  auf das Feld 18.

### 2 SPIELER

Nachdem sich beide Spieler ihre Handkarten genommen haben, werden aus den restlichen 4 Handkartensätzen die **Speed- und Tempo-Halten-Karten herausgesucht**. Diese werden gemischt und bilden einen verdeckten neutralen Stapel. Die restlichen Karten kommen zurück in die Schachtel.



- 5** Danach werden die nächsten 4 Streckenabschnitte vom verdeckten Nachziehstapel gezogen und neben diesem **in einer Reihe von links nach rechts offen in die Tischmitte** gelegt. Sie bilden den ersten Teil der Rennstrecke.

**Los geht's!**

Erklärung der Karten ... Seite 4 - 5  
 Spielablauf ... Seite 6 - 7  
 Beispiel ... Seite 8

## ERKLÄRUNG DER KARTEN

Es ist wichtig, die Kartenarten und deren Funktionen genau zu kennen. Es gibt 2 Kartenarten: **Streckenabschnitte** und **Handkarten**.

### Streckenabschnitte (große Karten)

Links oben auf den Streckenabschnitten ist die Anzahl der Schadenspunkte (↓ oder ↓↓) angegeben, die jene Spieler erhalten, die in eine Kollision verwickelt sind. Das Icon  steht für gleiche Geschwindigkeitswerte, die zur Kollision führen.



Unten auf den Streckenabschnitten ist angegeben, wie der Abschnitt zu befahren ist, um Siegpunkte ★ zu bekommen, bzw. welcher Fahrstil zu Schadenspunkten führt ↓.

**VOLLGAS!** bedeutet, dass der Spieler mit der höchsten Geschwindigkeit die rechts unten angezeigten Siegpunkte ★ erhält.

**BREMSSEN!** bedeutet, dass der Spieler mit der niedrigsten Geschwindigkeit die rechts unten angezeigten Siegpunkte ★ erhält.

**VOLLGAS!** ► **CRASH!** bedeutet, dass der Spieler mit der höchsten Geschwindigkeit einen Crash verursacht und die angegebene Anzahl an Schadenspunkten ↓ erhält.

**BREMSSEN!** ► **CRASH!** bedeutet, dass der Spieler mit der niedrigsten Geschwindigkeit einen Crash verursacht und die angegebene Anzahl an Schadenspunkten ↓ erhält.

## Handkarten (kleine Karten)



**Schadenskarte** – Diese Karte wird nicht auf die Hand genommen, sondern vor dem Spieler auf dem Tisch ausgelegt.



Mit dem schwarzen **Schadensmarker** wird angezeigt, wie gut das Rennauto des Spielers noch in Schuss ist. Pro erhaltenem Schadenspunkt ↓ bewegt der betroffene Spieler seinen Schadensmarker ein Feld weiter Richtung 1.

**Speed-Karten** – Mit diesen 6 Karten regeln die Spieler die Geschwindigkeit ihres Rennautos. Die Karten zeigen die Geschwindigkeitswerte: **200, 210, 220, 230, 240, 250**



**Tempo-Halten-Karte** – Der Geschwindigkeitswert dieser Karte entspricht dem Wert der obersten Karte auf dem eigenen Ablagestapel. Liegt die Würfel-Karte oben, muss der Spieler noch einmal würfeln, um seine Geschwindigkeit zu bestimmen. Liegt noch keine Karte auf dem Ablagestapel oder befindet sich die Boxenstopp-Karte ganz oben, kann die Tempo-Halten-Karte nicht gespielt werden.

**Würfel-Karte** – Diese Karte erlaubt es dem Spieler, einmal den Würfel zu werfen und so seine Geschwindigkeit zu bestimmen. Der Würfel zeigt folgende Werte: **100, 100, 100, 240, 250, 300**.

**Boxenstopp-Karte** – Wer diese Karte spielt, würfelt einmal mit dem Würfel. Die Hunderterstelle des Würfelergebnisses ( **100, 240, 250, 300** ) gibt an, ob **1, 2** oder **3** beliebige Karten aus dem eigenen Ablagestapel herausgesucht und wieder auf die Hand genommen werden dürfen. Die restlichen Karten bleiben auf dem Ablagestapel. Befinden sich nicht genug Karten im Ablagestapel, werden nur die vorhandenen aufgenommen. Hat der Spieler seine Karten ausgewählt, kommt die Boxenstopp-Karte oben auf den Ablagestapel.

**Wichtig:** Hat ein Spieler die Boxenstopp-Karte gespielt, nimmt er nicht an der aktuellen Auswertung teil.

## SPIELABLAUF

### 1) Handkarten ausspielen

Die Spieler befahren die 4 ausliegenden Streckenabschnitte nacheinander von links nach rechts. Zuerst wird die Karte, die ganz links liegt, befahren. Jeder Spieler wählt dazu eine seiner Handkarten geheim aus und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Danach werden alle gewählten Handkarten von den Spielern gleichzeitig aufgedeckt und ausgewertet.

2 SPIELER

Haben beide Spieler ihre Handkarten aufgedeckt, wird nun auch noch **die oberste Karte vom neutralen Stapel aufgedeckt** und in die Auswertung mit einbezogen. Die neutrale Karte kommt auf einen eigenen Ablagestapel, der gemischt den neuen neutralen Stapel bildet, sobald der alte aufgebraucht wurde.

Mit den bereits verwendeten Handkarten bildet jeder Spieler einen eigenen offenen Ablagestapel, wobei die zuletzt gespielte Karte oben liegt. Erst **nachdem ein Spieler alle seine Handkarten gespielt hat**, nimmt er die Karten des Ablagestapels wieder auf die Hand.

### 2) Auswertung

Alle Spieler, die Karten mit dem **gleichen Geschwindigkeitswert** gespielt haben, kollidieren und erhalten so viele Schadenspunkte, wie auf dem Streckenabschnitt angegeben sind (↓ oder ↓↓). Der Schadensmarker  jedes beteiligten Spielers (ggf. auch aller Spieler) muss um die entsprechende Anzahl an Schadenspunkten weiter Richtung 1 gezogen werden.

**Alle an einer Kollision beteiligten Spieler nehmen nicht an der Auswertung für diesen Streckenabschnitt teil.** (Kollidieren alle Spieler, kommt der Streckenabschnitt zurück in die Schachtel und der nächste Streckenabschnitt wird befahren.) Die übrigen Spieler überprüfen nun, wer die Vorgaben des Streckenabschnitts am besten erfüllt hat.

Die gewonnenen Streckenabschnitte mit den Vorgaben **VOLLGAS!** oder **BREMSEN** legt der siegreiche Spieler **verdeckt** vor sich ab. Streckenabschnitte mit der Angabe **CRASH!** kommen nach der Auswertung zurück in die Schachtel.

2 SPIELER

Gewinnt die vom neutralen Stapel aufgedeckte Karte die Auswertung, kommt der Streckenabschnitt zurück in die Schachtel.

Danach befahren die Spieler den nächsten Streckenabschnitt: Handkarten ausspielen **1)** und Auswertung des Streckenabschnitts **2)**. Sind auf diese Weise alle 4 Streckenabschnitte ausgewertet worden, werden die nächsten 4 Abschnitte aufgedeckt und befahren.

## **Spielende & Sieger**

Das Spiel endet sofort, sobald eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Das Rennauto eines Spielers hat so viel Schaden genommen, dass der Schadensmarker  von der Schadenskarte gezogen werden muss.
- Der letzte Streckenabschnitt des Nachziehstapels wurde ausgewertet.

### **Und der Sieger ist ...**

Zuerst werden die Schadenskarten überprüft. Alle Spieler, die einen **Totalschaden** verursacht haben, also den Schadensmarker von der Schadenskarte herunterziehen mussten, nehmen nicht an der Schlusswertung teil und können das Spiel auch nicht gewinnen.

Alle übrigen Spieler zählen die Anzahl der Siegpunkte auf ihren gewonnenen Streckenabschnitten und die markierte Zahl auf ihrer Schadenskarte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit mehr gewonnenen Streckenabschnitten. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt der Spieler, der besser auf sein Rennauto aufgepasst hat, d. h. dessen Schadenskarte den höheren Wert anzeigt. Steht immer noch kein Sieger fest, gibt es mehrere Gewinner.

### **Variante 1 (mehr Taktik, aber auch länger)**

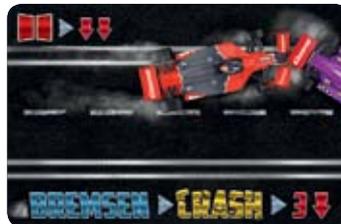
Die einzige Änderung zu den Grundregeln besteht in der Handhabung der Boxenstopp-Karte: Der Spieler darf das Würfelergebnis auch dazu benutzen, um eventuell sein **Rennauto zu reparieren** (*den Schadensmarker  Richtung 18 bewegen*). Er darf das Würfelergebnis ( **100, 240, 250, 300** ) beliebig verteilen. Bei einer **300** wäre es also möglich, z. B. 2 Karten zurück auf die Hand zu nehmen und den Schadensmarker  um 1 Feld Richtung 18 zu bewegen.

### **Variante 2 (weniger Kollisionen bei 6 Spielern)**

Um die Häufigkeit von Kollisionen im 6-Spieler-Spiel zu verringern, kann jeder Spieler zu Spielbeginn zufällig **eine seiner Speed-Karten** aus dem Spiel nehmen. Die Mitspieler dürfen dabei nicht sehen, um welche Karte es sich handelt.

## BEISPIEL

Der aktuelle Streckenabschnitt zeigt **BREMSEN** ► **CRASH!**. Spieler, die in eine Kollision verwickelt sind, erhalten 2 Schadenspunkte ▼, die sie auf ihrer Schadenskarte markieren. Unter allen anderen Spielern erhält jener mit der niedrigsten Geschwindigkeit diesen Streckenabschnitt und somit 3 Schadenspunkte ▼. Die Spieler werden also versuchen, möglichst hohe Geschwindigkeitswerte zu spielen.



Alle Spieler wählen geheim eine ihrer Handkarten, legen sie verdeckt vor sich ab und drehen sie gleichzeitig um. Danach werden die Karten ausgewertet:



Spieler Blau hat eine Tempo-Halten-Karte gespielt. Seine Geschwindigkeit für diese Runde ist also **240**, da dies der Geschwindigkeitswert der obersten Karte auf seinem Ablagestapel ist.



Spieler Rot hat eine Speed-Karte mit dem Wert **240** gespielt. Damit haben Spieler Rot und Spieler Blau den gleichen Geschwindigkeitswert!



Spieler Orange hat eine Speed-Karte mit dem Wert **220** gespielt. Er ist damit derzeit der Spieler mit dem niedrigsten Wert. Aber Spieler Pink hat noch nicht gewürfelt



Spieler Pink hat seine Würfel-Karte gespielt. Er nimmt den Würfel und würfelt ... eine **100!** Er hat damit den niedrigsten Geschwindigkeitswert!

Da Spieler Pink einen Geschwindigkeitswert von **100** gewürfelt hat, „gewinnt“ er den Streckenabschnitt. In diesem Beispiel bedeutet dies aber 3 Schadenspunkte ▼, die der Spieler auf seiner Schadenskarte markiert. Spieler Blau und Spieler Rot sind gleich schnell gefahren und damit kollidiert. Sie markieren die 2 Schadenspunkte ▼ auf ihren Schadenskarten. Der Streckenabschnitt kommt zurück in die Schachtel. Spieler Orange kommt unbeschadet davon.



Spieler Grau nimmt an der Auswertung nicht teil, da er eine Boxenstopp-Karte gespielt hat. Dafür darf er würfeln ... **240!** Spieler Grau sucht sich also 2 Handkarten aus seinem Ablagestapel heraus und nimmt sie zurück auf seine Hand.

**Entwicklung und Redaktion:** Klemens Franz, Hanno Girke und Dale Yu

**Gestaltung:** Andreas Resch & atelier198

**Copyright:** © 2014 Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH  
Rennbahn Allee 1, 5412 Puch/Salzburg, Österreich

Alle Rechte vorbehalten. All rights reserved.

**80001**