

auf das rechteckige orange Münzfeld neben dem Pokalfeld. Außerdem legst du eine Münze aus dem allgemeinen Vorrat auf die kleine abgebildete Münze, neben den orangen Pfeil. Nimm dir nun noch das Wettkärtchen und leg es mit der orangen Seite nach oben vor dir ab.

Aufgepasst: Wenn ein Spieler in dieser Runde bereits auf den eigenen Rundensieg gewettet hat (und das Wettkärtchen vergeben ist), kann kein weiterer Spieler mehr wetten! Für die anderen Spieler geht es darum, dem wettenden Spieler zuvorkommen und selbst als Erster das Ziel zu erreichen.



Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und würfelt.

Ende einer Runde

Wenn ein Spieler das Start-/Zielfeld erneut erreicht (überzählige Würfelaugen verfallen), ist die Runde sofort zu Ende. Dieser Spieler gewinnt die Runde und erhält die Turbomünze aus dem Pokal für den Rundensieg!



Hat der Rundensieger gewettet? Dann erhält er zusätzlich die Münzen aus der Wette (seinen Wetteinsatz und den Gewinn: grüne Wette = 3 Münzen; orange Wette = 2 Münzen).

Hat ein anderer Spieler gewettet? Dann kommen die Münzen aus der Wette zurück in den allgemeinen Vorrat.

Neue Runde

Legt eine neue Turbomünze aus dem allgemeinen Vorrat auf das Pokalfeld und stellt eure Rennschnecken erneut auf das Start-/Zielfeld. Der Spieler, der in der vorherigen Runde am Weitesten hinten lag, beginnt die neue Runde.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler acht oder mehr Turbomünzen gesammelt hat. Dieser Spieler gewinnt das Turborennspiel!

Autor: Manfred Ludwig

Grafik: schnuppenalarm, Katja Witt

Redaktion: Vincent Gatzsch

DreamWorks Turbo

© 2013 DreamWorks Animation L.L.C.

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

kosmos.de, info@kosmos.de

Artikel-Nr.: 710972

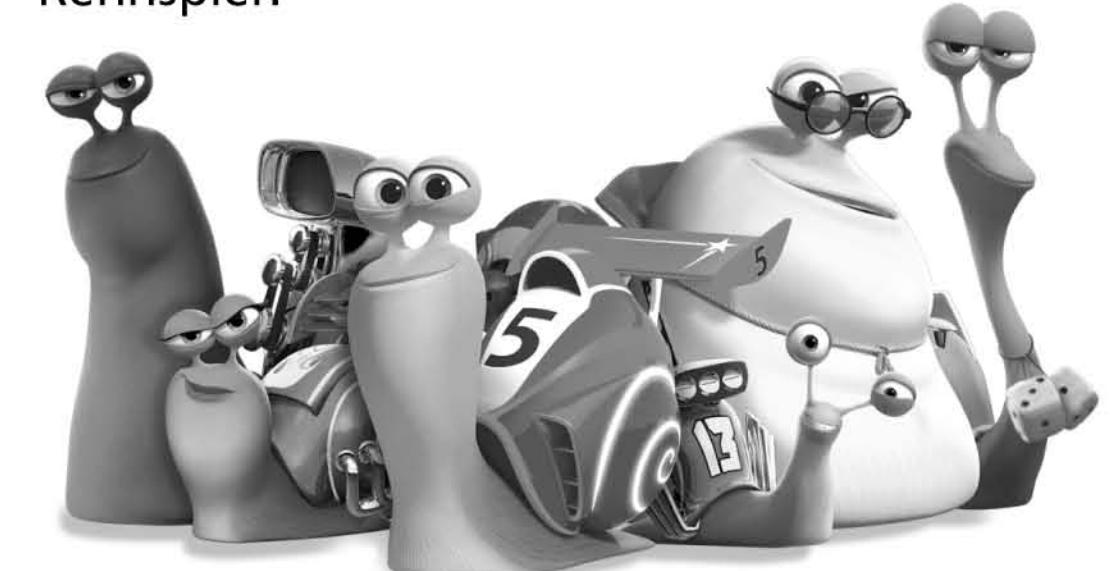


KRATZ DIE KURVE!

Das Rennspiel

Für 2 – 4 Spieler ab 5 Jahre

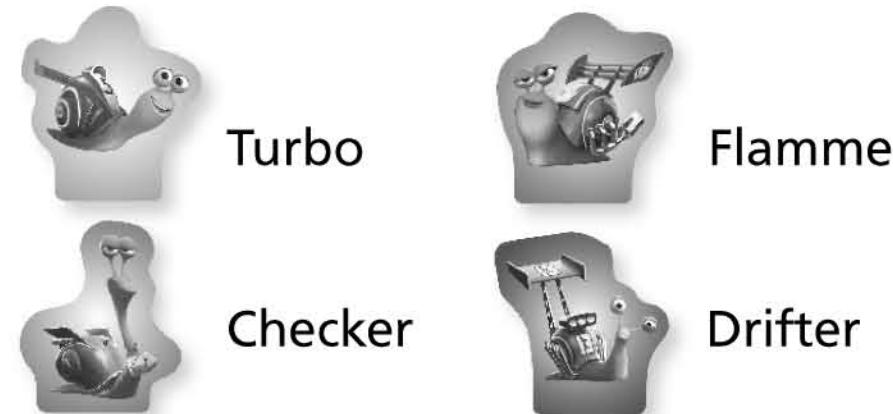
Auf die Plätze, fertig – kratzt die Kurve! Turbo und seine Freunde fahren ein Wettrennen. Mit Nitro werdet ihr schneller, aber: Vorsicht vor den Ölpfützen! Wer als Erster die Ziellinie erreicht, gewinnt die Runde. Sofort stellen sich alle wieder an der Startlinie auf und weiter geht's! Aufgepasst: Wer auf den eigenen Rundensieg setzt, kann schneller punkten. Und wer zuerst acht Münzen gesammelt hat, gewinnt dieses turboschnelle Rennspiel!



KOSMOS

Spielmaterial

- 4 Rennschnecken



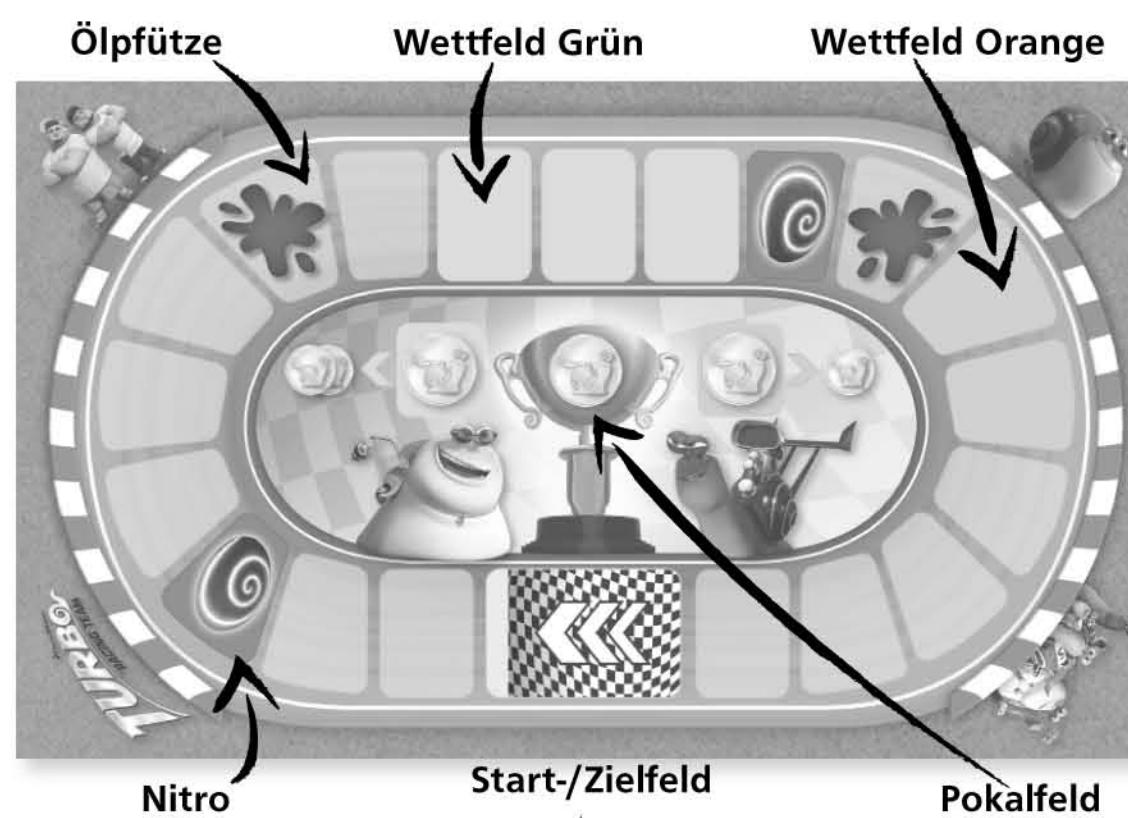
- 1 Wettkärtchen



- 1 Würfel



- 1 Rennstrecke



Ziel des Spiels

Wer als Erster mindestens 8 Turbomünzen gesammelt hat, gewinnt dieses Rennspiel.

Spielvorbereitung

Puzzelt die drei Teile der Rennstrecke zusammen. Steckt die vier Rennschnecken in die Standfüße. Jeder Spieler erhält eine Rennschnecke und eine Turbomünze. Stellt eure Rennschnecke auf das Start-/Zielfeld der Rennstrecke. Der Würfel, die übrigen Turbomünzen und das Wettkärtchen werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Eine Turbomünze wird aus dem allgemeinen Vorrat auf das Pokalfeld gelegt.

Das Spiel beginnt

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler startet die erste Runde. Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht mit seiner Rennschnecke um die entsprechende Anzahl Felder im Uhrzeigersinn vorwärts.

 Zeigt der Würfel keine Augen, hast du leider eine Schneckenpanne und bleibst stehen.

 Landet deine Schnecke auf einem der Sonderfelder Nitro oder Ölpfütze, geschieht Folgendes:



Nitro: Super! Du erhältst Extranoitro und darfst gleich noch mal würfeln.



Ölpfütze: Oh nein! Deine Schnecke ist ausgerutscht – du bleibst stehen und musst leider in der nächsten Runde aussetzen.



Ist das Feld durch eine andere Rennschnecke besetzt, überholst du bis zum nächsten freien Feld.



Landet deine Schnecke auf einem der Wettfelder Grün oder Orange, geschieht Folgendes:



Wettfeld Grün: Wenn du keine Münze besitzt oder nicht wetten möchtest, bleibst du einfach auf dem Wettfeld stehen. Wenn du eine Münze besitzt, kannst du auf deinen eigenen Rundensieg wetten und *zwei Extramünzen gewinnen!* Leg dafür eine deiner Münzen auf das rechteckige grüne Münzfeld neben dem Pokalfeld. Außerdem legst du zwei Münzen aus dem allgemeinen Vorrat auf die kleinen abgebildeten Münzen, neben den grünen Pfeil. Nimm dir nun noch das Wettkärtchen und leg es mit der grünen Seite nach oben vor dir ab.



Wettfeld Orange: Hier kannst du *eine Extramünze gewinnen!* Leg dafür eine deiner Münzen

