

STARSHIP RIDERS

Created by Filippo Marchi · Emma Peonia · Giuseppe Bentivegna · Art: Karb 21-13

Es ist ein Brettspiel, in dem drei bis sechs Spieler auf einer Strecke aus Feldern gegeneinander antreten. Du zählst nicht nur auf die Würfel, sondern auch auf die Wahl deines Fahrzeugs: Die Spieler können miteinander und mit der Strecke selbst durch die „Equip-Karten“ interagieren. Nicht nur mit Geschwindigkeit, sondern auch mit Strategie — du hast alle Karten in der Hand, um zu gewinnen!

SPIELMATERIAL

- Spielfeld: 1 Strecke
- Fahrzeug-Stapel: 12 Karten
- Equip-Stapel: 60 Karten
- Spielfiguren: 12 Fahrzeuge
- Würfel: 6 W8, 12 W6. Der W8 für die Speed und die W6 jeweils für Life und Balance der Fahrzeuge
- Marker oder Track Board: 32 nummerierte Fallen-Marker und 20 illustrierte, oder 1 Board pro Spieler mit 10 Markern

EQUIP-KARTEN

GRÜNE UND BLAUE EQUIP — Sofort- oder Dauerkarten, die die Werte deines Fahrzeugs verbessern oder zusätzliche Fähigkeiten verleihen. (max. 1 Dauerkarte pro Farbe)

GELBE EQUIP — Sofortkarten, die du verwendest, um das Landungsfeld zu vermeiden. Lösen die Fallen aus, bevor das Rad den Boden berührt (max. 1 pro Zug).

ROTE EQUIP — Sofort- oder Dauerkarten, die du verwendest, um die anderen Fahrer im Rennen direkt oder indirekt anzugreifen (max. 1 pro Zug spielen, können sich aber auf der Strecke anhäufen).

FAHRZEUGE

Speed — Die Summe dieses Wertes und des W8-Wurfs ergibt die Bewegungsgeschwindigkeit.

Life — Schadensmenge, die dein Fahrzeug einstecken kann, bevor es zerstört wird (W6-Zähler).

Balance — Sturzfestigkeit: wenn sie auf Null fällt, verlierst du eine Runde, dann wird der Wert wiederhergestellt (W6-Zähler).

SPIELVORBEREITUNG

Baue die Strecke auf und entscheide die Anzahl der Runden. Jeder zieht 5 Equip-Karten und 2 Fahrzeuge. Würfle einen Würfel, um die Startreihenfolge zu bestimmen. Jeder Spieler wählt das Fahrzeug, mit dem er fahren möchte, und stellt seine Spielfigur auf das Feld „Start“. Zeit, die Motoren anzulassen!

DER ZUG

Ein Spieler ruft die Phasen aus, alle handeln gleichzeitig.

Erster Zug — Du bewegst dich nur mit dem Würfel (keine Natural Speed, kein Nachziehen/Spielen von Equip).

Folgende Züge — Zu Beginn des Zuges kannst du dein Fahrzeug ersetzen und 1 Feld zurück einsetzen. Du kannst ein Fahrzeug kaufen, indem du 3 Equip-Karten ablegst.

Beginnend mit dem letzten Spieler auf der Strecke zieht jeder 1 Equip-Karte und spielt seine Karten gemäß der Reihenfolge der Ampelfarben:

- **Grüne Ampel:** 1 grüne oder blaue Karte.
- **Würfeln und Bewegung:** W8 + Natural Speed + Bonus/Malus.
- **Gelbe Ampel:** 1 gelbe Karte.
- **Rote Ampel:** 1 rote Karte (Fallen/Waffen).

Wer mehr als 5 Equip-Karten auf der Hand hat, legt den Überschuss ab. Eine Runde zu beenden, indem du das Startfeld überquerst, berechtigt zum Boxenstopp: Du kannst deine Hand zyklen (ebenso viele Karten ablegen und nachziehen) und eine zusätzliche grüne Equip-Karte spielen.

Für Details zur Strecke siehe nächste Seite

STARSHIP RIDERS

Created by Filippo Marchi · Emma Peonia · Giuseppe Bentivegna · Art: Karb 21-13

Die Starship-Riders-Strecke besteht aus 25 Feldern und ist für Rennen mit 5 bis 10 Runden ausgelegt. Jeder Spieler startet vom Startfeld. Um eine Runde abzuschließen, musst du das Startfeld überqueren.

Erster Zug: nur W8. **Rest des Rennens:** Würfel + Natural Speed des Fahrzeugs + extra Geschwindigkeits-Bonus/Malus.

SONDERFELDER

START — Vom ersten bis zum letzten Würfelwurf markiert dieses Doppelfeld den Anfang und das Ende jeder Runde. Überquere die Ziellinie, um zu gewinnen.

BOOST UP — Das Fahrzeug, das auf diesem Feld stehen bleibt, erhält einen Bonus auf die Geschwindigkeit im nächsten Zug (Speed).

SLOW DOWN — Das Fahrzeug, das auf diesem Feld stehen bleibt, erhält einen Malus auf die Geschwindigkeit im nächsten Zug (Speed).

BESCHÄDIGTE STRASSE — Das Fahrzeug, das auf diesem Feld stehen bleibt, erleidet Schaden an den Lebenspunkten (Life).

RAMPE — Das Fahrzeug, das auf diesem Feld stehen bleibt, muss um X Felder vorrücken und erleidet Schaden am Gleichgewicht (Balance).

KREUZUNG — Wenn ein Fahrzeug dieses Feld passiert, prüfe den Geschwindigkeitswürfel (W8): bei gerader Zahl nimmst du die Hauptstrecke, bei ungerader Zahl die Strecke „B“.

WARP — Das Fahrzeug, das auf diesem Feld stehen bleibt, muss um 1 W8 zurückfahren.

FAHRZEUGZUSTÄNDE

FAHRZEUG AUSSER BETRIEB (Balance auf 0) — Die Spielfigur wird umgekippt und verliert einen Zug. Der Spieler startet mit wiederhergestelltem BAL neu. Equip-Karten und Fahrer bleiben erhalten, aber das außer Betrieb geratene Fahrzeug kann nicht ersetzt werden.

FAHRZEUG ZERSTÖRT (Life auf 0) — Das Fahrzeug wird mit allen angelegten Equip-Karten abgelegt (inkl. Fahrer). Der Spieler kehrt mit einem neuen Fahrzeug 2 Felder zurück ins Spiel.

FAHRZEUGWECHSEL — Zu Beginn deines Zuges, vor dem Nachziehen, kannst du dein Fahrzeug durch eines aus deiner Hand ersetzen. Das neue Fahrzeug kommt 1 Feld zurück ins Spiel. Das zurückgezogene Fahrzeug stellt seine Werte wieder her. Eine grüne Equip-Karte wird abgelegt, der Fahrer (blaue Equip) hingegen nicht.

BESONDERE AKTIONEN

BOXENSTOPP — Wenn das Fahrzeug das Startfeld überquert, darf der Spieler seine Hand zyklen (ebenso viele Karten ablegen und nachziehen) und eine zusätzliche grüne Equip-Karte in diesem Zug spielen.

FAHRZEUGKAUF — Nach Abschluss der ersten Runde kannst du ein neues Fahrzeug kaufen, indem du 3 Equip-Karten aus deiner Hand ablegst.

ÜBERHOLEN — Wenn zwei Spieler ihre Bewegung auf demselben Feld beenden, würfeln beide: Der höhere Wurf rückt 1 Feld vor, der niedrigere bleibt auf dem Feld und löst eventuelle Effekte/Fallen aus.

ÜBERHOLEN EINES AUSSER-BETRIEB-FAHRZEUGS — Das außer Betrieb geratene Fahrzeug darf nicht würfeln. Nur der noch im Rennen befindliche Spieler würfelt: bei gerader Zahl überholt er das Außer-Betrieb-Fahrzeug um 1 Feld, bei ungerader Zahl hält er 1 Feld dahinter an.

Für Details zu den Karten, Blatt umdrehen