

TOP RACE

Rennen, Siege & Triumphe!

Spielanleitung



Ein Spiel von Wolfgang Kramer



Pegasus Spiele

TOP RACE

Rennen, Siege & Triumphel

Dampf zieht über den Asphalt. Die Motoren der Boliden dröhnen. Es riecht nach Gummi und verbranntem Benzin. Hitze durchzieht die Cockpits und erschwert den Fahrern, sich zu konzentrieren. Das ist es, was den Motorsport ausmacht!

Nur noch wenige Sekunden bis zum Start, die Spannung steigt. Nach und nach springen die Ampeln auf Grün, dann ist es soweit: Das große Rennen beginnt! Wer erwischt den besten Start? Wer zeigt den Konkurrenten nur seinen Auspuff? Wer passiert die Schikanen, ohne sich blockieren zu lassen?

Spielidee

Je nach Spielerzahl gehen ein oder mehrere Rennwagen für Sie an den Start. Sie steuern die Wagen, indem Sie Tempokarten ausspielen. Das Tückische daran: Mit vielen Karten müssen Sie auch die Autos Ihrer Konkurrenten vorwärts setzen! Nur wenn Sie Kurven und Schikanen geschickt dazu nutzen, die gegnerischen Rennwagen auszubremsen, werden Sie am Ende siegreich sein und große Triumphe feiern können. Doch seien Sie auf der Hut, dass Ihnen nicht eine überraschende Panne oder ein plötzlicher Spurt eines Mitspielers in die Quere kommen.

Spielziel ist es, mit dem/den eigenen Rennwagen auf die vordersten Plätze zu fahren, um so möglichst viel Preisgeld zu gewinnen. Diesen Gewinn können Sie in zwei Varianten durch Tippen auf den Rennausgang bzw. Aktiengeschäfte noch erhöhen.

Spielplan



Spielmaterial

2 Spielpläne, beidseitig bedruckt, mit insgesamt 4 Rennstrecken



Speed Street



Lake Lane



Desert Drive

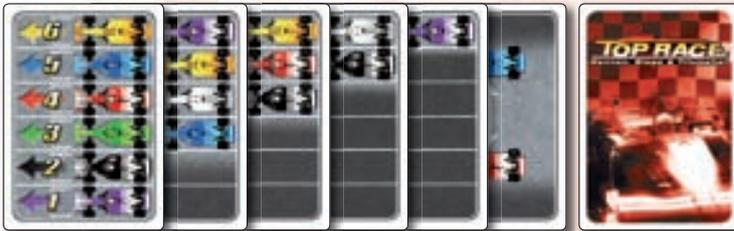


Turbo Town

6 Rennwagenkarten, passend zu den Rennwagen



48 Tempokarten



6 Aktientafeln



6 Rennwagen, verschiedene Farben



120 Geldscheine:

30 x 10.000

20 x 50.000

30 x 100.000

20 x 500.000

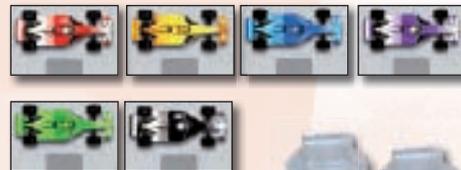
20 x 1.000.000



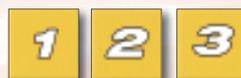
18 Boxenstoppkarten



36 Rennmarker



18 Tippmarker



36 Stellfüße für die Rennmarker

Aufbau dieser Anleitung

Einleitung

Grundspiel

Boxenstopp

Varianten

Die Anleitung ist aufgeteilt in verschiedene Bereiche. Zunächst finden Sie alle Regeln für das Grundspiel. Dann folgen die Sonderregeln für Boxenstopps. Am Ende finden Sie zwei Varianten: *Tipps* und *Aktien*. Sollten Sie zum ersten Mal Top Race spielen, empfehlen wir Ihnen, nur nach den Regeln für das Grundspiel zu spielen.

Spielvorbereitung

Breiten Sie eine der vier **Rennstrecken** *Speed Street*, *Lake Lane*, *Desert Drive* oder *Turbo Town* in der Tischmitte aus.

Falls Sie zum ersten Mal Top Race spielen, empfehlen wir, auf der Strecke Speed Street zu spielen. Die Strecke Turbo Town eignet sich besonders gut mit den Sonderregeln „Boxenstopp“ (siehe Seite 8).

Jeder Spieler erhält ein **Startkapital** in Höhe von **200.000 Top Race Euro**. Das restliche Geld legen Sie sortiert als Bank an eine Seite des Spielplans.

Mischen Sie alle **Tempokarten** und verteilen Sie sie wie folgt an die Spieler:

Anzahl der Spieler	Karten pro Spieler
2	24
3	16
4	12
5	9
6	8

Bei 5 Spielern bleiben 3 Karten übrig. Legen Sie diese verdeckt in die Schachtel, sie werden in diesem Rennen nicht mehr benötigt.

Jeder Spieler nimmt seine Karten auf die Hand. Es empfiehlt sich, die Karten nach der jeweils obersten Farbe der Rennwagen zu sortieren.

Legen Sie alle **6 Rennwagenkarten** offen neben den Spielplan und die entsprechenden **Rennwagen** daneben.

Alle übrigen Materialien legen Sie in die Schachtel, diese benötigen Sie im Grundspiel nicht. Die Boxenstoppkarten benötigen Sie nur für die Rennstrecke *Turbo Town* (siehe Seite 8). Die Aktientafeln, Tippmarker, Rennmarker und Stellfüße benötigen Sie nur für die Varianten „Tipps“ (siehe Seite 9) oder „Aktien“ (siehe Seite 9-11).

Versteigerung der Rennwagen

Nacheinander finden 6 Versteigerungen statt – auch wenn weniger als 6 Spieler teilnehmen. Der Sieger jeder Versteigerung erhält einen Rennwagen seiner Wahl, wobei die Auswahl nach und nach immer kleiner wird.

Ermitteln Sie auf beliebige Weise einen Spieler, bei dem die Versteigerung startet. Dieser Spieler **muss** ein **Startge-**

bot von mindestens 10.000 *Top Race Euro* abgeben, er darf nicht passen. Danach hat jeder Spieler **reihum im Uhrzeigersinn** die Möglichkeit, ein **höheres Gebot** abzugeben oder zu passen. Wer einmal passt, kann erst zur nächsten Versteigerung wieder einsteigen. Alle Gebote müssen **10.000 Top Race Euro** **oder ein Vielfaches davon** betragen.

Sobald alle Spieler gepasst haben, endet die erste Versteigerung. Falls Sie **das höchste Gebot** abgegeben haben, zahlen Sie den gebotenen Betrag **an die Bank**. Danach suchen Sie sich eine **Rennwagenkarte** aus und legen diese offen vor sich ab. Sie sind nun stolzer Besitzer des darauf abgebildeten Wagens. Stellen Sie den **Wagen** auf ein nummeriertes freies **Startfeld** Ihrer Wahl. Außerdem sind Sie als Gewinner der ersten Versteigerung auch der **Startspieler** des Rennens.

Falls Sie unsicher sind, welchen Rennwagen Sie auswählen sollen, analysieren Sie zunächst Ihre Tempokarten. Die besten Chancen hat für Sie ein Wagen, von dem Sie möglichst viele hohe Werte besitzen. Diese Werte geben an, um wie viele Felder die Rennwagen beim Ausspielen der Karte vorwärts ziehen dürfen. Es gibt die Werte 1-6 sowie 10.

Führen Sie **auf dieselbe Weise** die weiteren 5 Versteigerungen durch. Das Startgebot von mindestens 10.000 *Top Race Euro* muss jeweils der Spieler abgeben, der **links** vom Gewinner der vorherigen Versteigerung sitzt. **Aber Achtung: Jeder Spieler muss am Ende der Versteigerung mindestens einen Rennwagen besitzen!** Wenn Sie also schon einen Wagen ersteigert haben, dürfen Sie nur dann weiter mitsteigern, wenn es noch mehr Rennwagen zu versteigern gibt als die Anzahl der Mitspieler, die noch keinen Wagen haben. Sollte die Pflicht des Startgebots einem Spieler zufallen, der nicht mehr steigern darf, wandert sie im Uhrzeigersinn weiter bis zum nächsten Spieler, der noch keinen Rennwagen besitzt.

Beispiel: Sie haben im Spiel zu viert die ersten beiden Versteigerungen gewonnen und besitzen somit 2 Rennwagen. Sie haben 3 Mitspieler, aber es stehen noch 4 Wagen zur Verfügung. Somit dürfen Sie weiter mitsteigern. Sollten Sie einen dritten Wagen ersteigern, können Sie danach nicht weiter mitbieten. Falls ein anderer Spieler noch 2 Wagen ersteigert, können Sie ebenfalls nicht weiter mitbieten, da dann für die übrigen Spieler nur noch jeweils ein Rennwagen übrig bleibt.

Sollten Sie zu Beginn der Versteigerung des **letzten** Rennwagens noch **keinen** Wagen besitzen, **müssen** Sie diesen Wagen ohne Versteigerung für einen **Festpreis** von **30.000 Top Race Euro** kaufen.

Hiermit endet die Versteigerung. Das Rennen beginnt.

Rennablauf

Reihum im Uhrzeigersinn spielt jeder Spieler genau eine Tempokarte aus und zieht anschließend alle auf der Karte abgebildeten Rennwagen vorwärts.

Falls Sie die erste Versteigerung gewonnen haben, sind Sie der **Startspieler**. Wählen Sie genau **eine Tempokarte** aus Ihrer Hand und spielen Sie sie aus. Sie müssen nun **alle Rennwagen vorwärts** ziehen, die auf der Karte abgebildet sind. Dabei müssen Sie die Wagen in derselben **Reihenfolge** ziehen, in der sie auf der Karte **von oben nach unten** abgebildet sind. Die **Zahl** vor einem Wagen gibt an, um **wie viele Felder** Sie den Wagen ziehen müssen. Wenn Sie alle Rennwagen gezogen haben, legen Sie die ausgespielte Tempokarte auf das **Ablagefeld**.



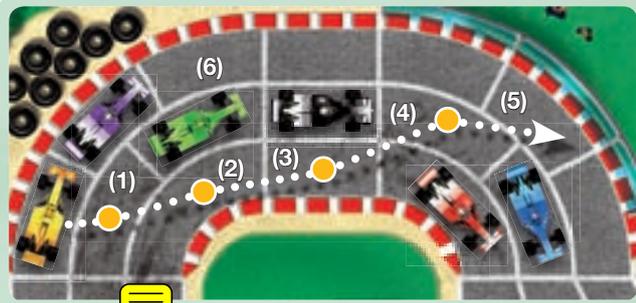
Beispiel: Sie spielen die abgebildete Karte aus. Zuerst müssen Sie den **roten** Rennwagen 6 Felder vorwärts ziehen. Danach ziehen Sie den **gelben** Wagen 4 Felder, dann den **schwarzen** Wagen 2 Felder, und zum Schluss den **blauen** Wagen 1 Feld nach vorne. Anschließend legen Sie die Karte auf das Ablagefeld.

Jeder Wagen muss die **volle Anzahl** an Feldern gezogen werden, sofern möglich. Sie ziehen einen Wagen immer **gerade oder diagonal vorwärts**, jedoch **nicht seitwärts oder rückwärts**. Dabei dürfen Sie die Spur beliebig oft wechseln.



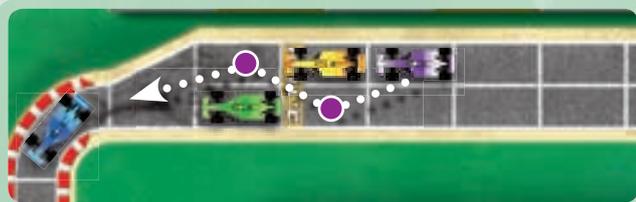
Beispiel: **Blau** zieht 4 Felder vor. Sie dürfen **Blau** auf Feld (1) ziehen, da es diagonal vorwärts liegt. Sie dürfen jedoch nicht auf Feld (2) ziehen, weil es seitwärts liegt. Sie dürfen auch nicht auf Feld (3), da der Wagen danach blockiert wäre, Sie jedoch die volle Anzahl an Feldern ziehen müssen, sofern möglich.

Eine **Ausnahme** stellen einige Kurvenfelder dar. Hier kann ein Wagen auch seitlich die Spur wechseln, wenn das vordere Ende des Feldes, auf das der Wagen zieht, weiter vorne liegt als das vordere Ende des Feldes, von dem der Wagen kommt.



Beispiel: **Gelb** zieht 5 Felder vor. **Gelb** darf zunächst auf Feld (1) ziehen, weil das vordere Ende von (1) weiter vorne liegt als das vordere Ende des Feldes, auf dem **Gelb** steht. Dasselbe gilt für Feld (2). Auch der Spurwechsel von Feld (4) nach (5) ist aus diesem Grund möglich. **Grün** könnte in dieser Situation nicht auf Feld (2) oder (6) ziehen, da beide Felder nicht weiter vorne enden als das jetzige Feld von **Grün**.

Falls die Strecke durch andere Rennwagen **blockiert** ist, können Sie nur bis zur Blockade fahren. Restliche Zugfelder **verfallen** dann.



Beispiel: **Lila** muss 5 Felder vorziehen. Da **Blau** die Strecke blockiert, zieht **Lila** nur 3 Felder, die restlichen beiden Zugpunkte verfallen.



Jokerfarbe Weiß

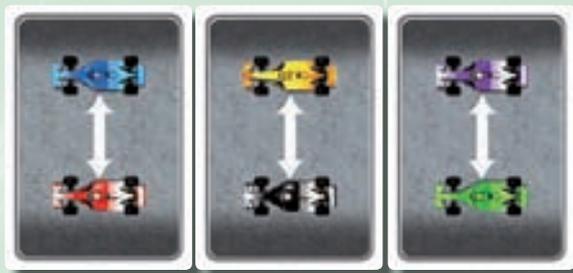
Auf einigen Karten ist ein **weißer** Rennwagen abgebildet, dieser gilt als **Joker**. Sie dürfen damit einen **beliebigen** Rennwagen Ihrer Wahl vorwärts ziehen. Allerdings dürfen Sie keinen Wagen wählen, der auf derselben Tempokarte **bereits abgebildet** ist.



Beispiel: Mit dieser Karte ziehen Sie zunächst den **lilafarbenen** Rennwagen 6 Felder vorwärts, danach den **gelben** Wagen 4 Felder. Nun dürfen Sie mit dem Joker wahlweise den **roten, grünen** oder **schwarzen** Wagen 2 Felder ziehen. Sie dürfen für den Joker nicht den **blauen, gelben** oder **lilafarbenen** Wagen auswählen, da diese bereits auf der Karte abgebildet sind. Zuletzt ziehen Sie den **blauen** Wagen 1 Feld vorwärts.

Sie dürfen mit einem Joker auch einen Rennwagen wählen, der bereits im Ziel angekommen ist oder eine Panne hat (siehe unten). Auf diese Weise verfallen die Zugpunkte des Jokers.

Spurt-/Pannenkarten



Unter den Tempokarten gibt es 3 besondere Karten, auf denen jeweils 2 Rennwagen mit einem Pfeil dazwischen abgebildet sind: **Blau** mit **Rot**, **Gelb** mit **Schwarz**, **Lila** mit **Grün**. Eine solche Karte können Sie wahlweise als **Spurt** oder als **Panne** ausspielen. Falls einer der beiden abgebildeten Wagen schon im Ziel ist, verfällt die Aktion.

Auf jedem Spielplan finden Sie eine Übersicht, die zeigt, welche beiden Wagen sich jeweils auf einer Spurt-/Pannenkarte befinden.

Spurt

Derjenige der beiden Rennwagen, der weiter hinten liegt, legt einen Spurt ein. Ziehen Sie ihn so weit vorwärts, bis er mit dem anderen abgebildeten Wagen **gleichauf** ist.



Beispiel: Sie spielen die Karte **Blau/Rot** als Spurtkarte aus. Nun ziehen Sie **Blau** so weit vor, bis der Wagen mit **Rot** gleichauf ist.

Das geht jedoch nur, wenn die Strecke frei ist. Sollte eine Blockade den Weg versperren, dann ziehen Sie den Wagen so weit wie möglich und beenden den Zug hinter der Blockade.



Beispiel: Sie spielen die Karte **Blau/Rot** als Spurtkarte aus. Da **Lila** und **Grün** die Strecke blockieren, ziehen Sie **Blau** nur bis auf Feld (1) vor. Würde **Schwarz** auf Feld (2) stehen, könnten Sie **Blau** sogar nur 3 Felder vorwärts ziehen.

Panne

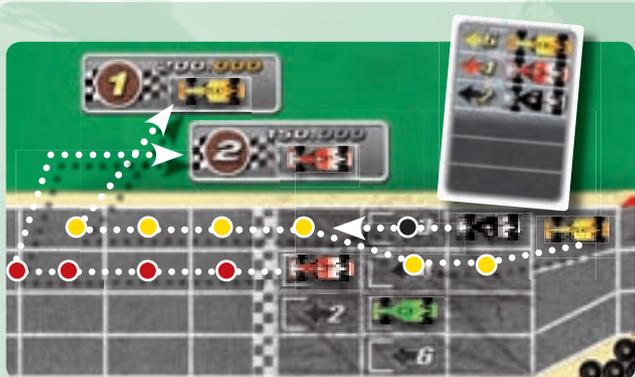
Derjenige der beiden Rennwagen, der weiter vorne liegt, hat eine Panne. Stellen Sie ihn dort, wo er sich gerade befindet, **neben** die Rennstrecke. Hier muss der Wagen so lange warten, bis der andere abgebildete Wagen diese Position **erreicht** oder **passiert** hat, also mindestens gleichauf gefahren ist. Dann setzen Sie ihn wieder auf die Strecke zurück, und zwar nach Wahl seines Besitzers auf eines der Felder, neben denen er pausiert hat. Sollten diese Felder alle besetzt sein, setzen Sie den Wagen auf das nächste freie Feld dahinter. Während der Panne **verfallen** alle Zugpunkte dieses Wagens.



Beispiel: Sie spielen die Karte **Blau/Rot** als Pannenkarte aus. Setzen Sie **Rot** neben die Strecke. Der Wagen muss dort so lange warten, bis **Blau** mindestens eines der Felder (1), (2) oder (3) erreicht. Dann setzen Sie ihn auf eines der Felder (1), (2) oder (3) nach Wahl seines Besitzers. Falls diese alle besetzt sind, setzen Sie den Wagen auf eines der Felder (4), (5) oder (6).

Zieleinfahrt

Sobald der erste Rennwagen die **Ziellinie** überquert, stellen Sie ihn auf das Feld für Platz 1. Setzen Sie den zweiten Wagen im Ziel auf Platz 2, den dritten auf Platz 3 usw. Die Besitzer der Wagen erhalten die auf den Feldern angegebenen **Preisgelder**, also 200.000 *Top Race Euro* für den Sieger, 150.000 für den Zweiten usw.

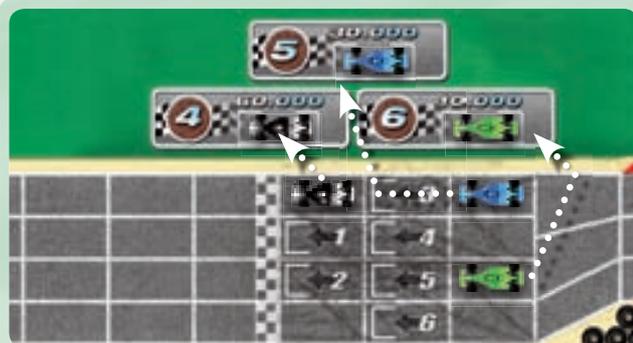


Beispiel: Sie spielen die abgebildete Karte aus. Zuerst ziehen Sie **Gelb** 6 Felder vorwärts. Dabei überfährt **Gelb** die Ziellinie, deshalb stellen Sie den Wagen nun auf Platz 1. Als nächstes ziehen Sie **Rot** 4 Felder vorwärts. Auch **Rot** erreicht das Ziel und landet auf Platz 2. (Dass **Rot** ein Feld weiter vorne endet als **Gelb**, hat keine Bedeutung. Entscheidend ist die Zugreihenfolge.) Zuletzt ziehen Sie **Schwarz** 2 Felder nach vorne, aber das reicht für **Schwarz** noch nicht zum Zieleinlauf.

Zugpunkte von Wagen, die schon im Ziel sind, verfallen. Falls alle Rennwagen, die Sie besitzen, bereits im Ziel sind, nehmen Sie am Rennen nicht weiter teil. Ihre übrigen Tempokarten sind ohne Bedeutung.

Sobald der fünfte Wagen im Ziel ist, endet das Rennen. Stellen Sie den letzten Wagen, der noch auf der Rennstrecke steht, auf Platz 6.

Das Rennen endet auch, wenn die Spieler **alle** Tempokarten ausgespielt haben. In diesem Fall setzen Sie alle Rennwagen, die sich noch auf der Strecke befinden, entsprechend ihrer Position auf die Felder mit den Platzierungen. Ein Wagen gilt als besser platziert, wenn das vordere Ende seines Feldes weiter vorne liegt. Falls zwei oder mehr Wagen **gleichauf** stehen, ist derjenige **besser** platziert, der **weiter innen** steht. Auf gerader Strecke ist die **nächste** Kurve dafür maßgeblich, wer weiter innen steht.



Beispiel: Alle Spieler haben alle Tempokarten ausgespielt, das Rennen ist beendet. 3 Wagen haben das Ziel nicht erreicht. Setzen Sie **Schwarz** auf Platz 4, **Blau** auf Platz 5 und **Grün** auf Platz 6. (**Blau** steht weiter innen als **Grün**, da die nächste Kurve eine Rechtskurve ist, und ist somit besser platziert.)

Spielende

Nachdem alle 6 Platzierungen feststehen und Sie die Preisgelder ausgezahlt haben, endet ein Rennen. Wenn Sie nun das gesamte Spiel beenden, gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld.

Sie können aber auch noch ein oder mehrere **weitere Rennen** fahren. Mischen Sie die Tempokarten wieder neu und teilen Sie sie aus. Auch die Rennwagen werden neu versteigert. Allerdings bekommen Sie **kein neues Startkapital!** Wer nach einer zuvor festgelegten Anzahl von Rennen das meiste Geld besitzt, ist **Gesamtsieger**.



Boxenstopp

Beim Boxenstopp handelt es sich um eine Erweiterungsregel, für die speziell die Rennstrecke Turbo Town entwickelt wurde. Diese enthält mehr Spielfelder als die übrigen Strecken. Sie können mit Boxenstopp durchaus auch auf den anderen Strecken spielen, aber Turbo Town ist dafür am besten geeignet.

Es gelten alle Grundregeln mit den folgenden Änderungen und Ergänzungen.

Bei der Verteilung der Tempokarten zu Spielbeginn legen Sie einige Karten **offen** neben die Rennstrecke. Diese Karten bilden die **Box**.

Anzahl der Spieler	Karten pro Spieler	Box
2	21	6
3	14	6
4	10	8
5	8	8
6	7	6



Jeder Spieler erhält vor dem Start des Rennens **3 Boxenstoppkarten**, die er vor sich **ablegt**. Diese Karten können Sie während des Rennens dazu verwenden, Tempokarten aus der **Box** oder die oberste Karte des Ablagestapels auf die Hand zu nehmen. Wenn Sie alle Boxenstoppkarten abgegeben haben, können Sie keinen Boxenstopp mehr einlegen.

Die Tabellen auf der Rückseite der Boxenstoppkarten haben keine Bedeutung, sie sind für die Variante „Tipps“ (siehe Seite 9).

Es gibt zwei mögliche Zeitpunkte, zu denen Sie einen Boxenstopp einlegen können:

1. Ein Mitspieler legt eine Tempokarte auf das Ablagefeld
2. Ihr Zug beginnt

1. Ein Mitspieler legt eine Tempokarte auf das Ablagefeld

Sobald ein Mitspieler alle Autos gezogen und seine **gerade ausgespielte Tempokarte** auf das Ablagefeld gelegt hat, können Sie einen **Boxenstopp ankündigen**, um **diese Karte** auf die Hand zu nehmen. Zunächst müssen Sie jedoch abwarten, ob auch andere Spieler einen

Boxenstopp für diese Tempokarte vornehmen möchten. In diesem Fall erhält derjenige Spieler den Zuschlag, der in Zugreihenfolge **früher an die Reihe** kommt.

Falls Sie den Boxenstopp machen dürfen, legen Sie die Tempokarte **offen** auf eine Ihrer Boxenstoppkarten. **Wenn Sie das nächste Mal am Zug sind, spielen Sie keine Tempokarte aus!** Sie ziehen in dieser Runde keine Rennwagen vorwärts. Stattdessen nehmen Sie nun die vor Ihnen liegende Tempokarte auf die Hand und legen die Boxenstoppkarte in die Schachtel. Damit endet Ihr Zug.

Achtung: Sie dürfen auf diese Weise keine Karte auf die Hand nehmen, die Sie selbst gerade ausgespielt haben!

Es ist möglich, dass zu Beginn Ihres Zuges mehr als eine Tempokarte auf Ihren Boxenstoppkarten ausliegt, falls Sie mehrere Boxenstopps innerhalb einer Runde vornehmen. Dann dürfen Sie in Ihrem Zug **nur eine** dieser Karten aufnehmen. Sobald Sie das nächste Mal an der Reihe sind, spielen Sie erneut keine Karte aus, sondern nehmen die nächste Tempokarte auf die Hand.

2. Ihr Zug beginnt

Zu Beginn Ihres eigenen Zuges dürfen Sie einen Boxenstopp einlegen, um entweder eine **beliebige Karte aus der Box** aufzunehmen oder die **oberste Karte des Ablagestapels**. Das kann Ihnen kein Mitspieler streitig machen. Nehmen Sie die gewünschte Karte auf die Hand und legen Sie dafür eine Boxenstoppkarte in die Schachtel. Damit endet Ihr Zug, **Sie spielen also keine Tempokarte aus!** Sie nehmen auch keine eventuell vor Ihnen liegende Tempokarte durch einen vorherigen Boxenstopp auf.

Achtung: Hierbei ist es auch erlaubt, eine Karte des Ablagestapels aufzunehmen, die Sie selbst ausgespielt haben, etwa weil zuvor andere Spieler einen Boxenstopp durchgeführt haben.

Sonstiges

Falls Sie eine **Spurt-/Pannenkarte** spielen, während einer der beiden abgebildeten Wagen bereits eine Panne hat, verfällt die Aktion.

Wenn Sie **alle** Tempokarten ausgespielt haben, aber noch mindestens eine Boxenstoppkarte besitzen, nehmen Sie weiterhin am Rennen teil. Voraussetzung dafür ist jedoch, dass noch nicht alle eigenen Rennwagen im Ziel sind. Wenn Sie an der Reihe sind, dürfen Sie wählen, ob Sie einen Boxenstopp machen oder passen möchten. Sobald alle Ihre Wagen im Ziel sind, nehmen Sie nicht mehr am Rennen teil.

Anmerkung: Falls alle Spieler keine Tempokarten mehr haben, aber noch jemand eine Boxenstoppkarte besitzt, dann endet das Spiel, sobald alle Spieler reihum einmal gepasst haben.

Variante A: Tipps

Sie geben während eines Rennens Tipps darüber ab, welchen Rennwagen Sie am Ende weit vorne erwarten. Mit guten Tipps können Sie eine Menge Geld verdienen und das Spiel selbst dann gewinnen, wenn Ihre eigenen Wagen nicht ganz vorne landen. Allerdings können Sie mit schlechten Tipps auch Geld verlieren und schlimmstenfalls sogar pleite gehen ...

Die Rennen werden mit dieser Variante noch viel interessanter. Sie können die Tipps mit allen 4 Rennstrecken spielen, also auch mit Turbo Town und Boxenstopp. Allerdings sollten Sie die Tipps nicht mit der Variante B: Aktien kombinieren.

Es gelten alle Grundregeln mit den folgenden Änderungen und Ergänzungen.

Jeder Spieler erhält zu Beginn **6 Rennmarker** (von jedem Wagen einen), **3 Tippmarker** (von jedem Wert einen) und **1 Tipp-Tabelle**. (Sollten Sie mit Boxenstopp spielen, dann drehen Sie einfach eine Ihrer 3 Boxenstoppkarten auf die Rückseite.) Legen Sie die Rennmarker verdeckt vor sich ab (falls sie nicht in den Stellfüßen stecken – ansonsten stellen Sie sie so vor sich ab, dass Ihre Mitspieler die Vorderseite Ihrer Marker nicht erkennen können).

Sobald der erste Rennwagen die gelbe Markierungslinie **1. Tipp** überfahren hat, unterbrechen Sie das Rennen kurz. Jeder Spieler gibt nun einen **geheimen** Tipp ab. Wählen Sie dazu einen Wagen, von dem Sie glauben, dass er am Ende das Rennen gewinnt oder zumindest auf einem der vorderen Plätze landet. Legen Sie den Tippmarker mit der Zahl 1 zum Rennmarker des entsprechenden Wagens.

Dieser Tippvorgang wiederholt sich, wenn der erste Wagen die Markierungslinie **2. Tipp** bzw. **3. Tipp** überfährt. Legen Sie dann die Tippmarker mit der Zahl 2 bzw. 3 zum Rennmarker des Wagens, auf den Sie tippen. Sie können nach Belieben tippen, auch 3-mal auf dasselbe Auto oder auf 3 verschiedene, ganz wie Sie wünschen.

Am Ende des Rennens decken Sie Ihre Rennmarker auf. Je nachdem, welchen Platz ein Wagen belegt, auf den Sie getippt haben, erhalten Sie nun Geld aus der Bank – oder müssen sogar noch Geld bezahlen. In der Tipp-Tabelle können Sie ablesen, wie viel Geld Sie bekommen oder zahlen müssen.

1. TIPP	
1. Platz	80.000
2. Platz	60.000
3. Platz	30.000
4. Platz	0
5. Platz	-10.000
6. Platz	-30.000

2. TIPP	
1. Platz	60.000
2. Platz	40.000
3. Platz	20.000
4. Platz	-10.000
5. Platz	-30.000
6. Platz	-60.000

3. TIPP	
1. Platz	30.000
2. Platz	20.000
3. Platz	10.000
4. Platz	-20.000
5. Platz	-60.000
6. Platz	-90.000

Beispiel: Sie haben beim 1. Tipp auf **Blau** gesetzt, beim 2. Tipp auf **Rot** und beim 3. Tipp wieder auf **Blau**. **Blau** beendet das Rennen auf Platz 2, **Rot** auf Platz 5. Sie erhalten für den 1. Tipp auf **Blau** 60.000 Top Race Euro, für den 2. Tipp auf **Rot** zahlen Sie 30.000, und für den 3. Tipp auf **Blau** bekommen Sie 20.000. Insgesamt erhalten Sie also für Ihre Tipps 50.000 Top Race Euro.

Achtung: Anders als im Grundspiel nehmen Sie weiterhin am Rennen teil, wenn alle Ihre Rennwagen bereits im Ziel sind! Sie dürfen in weiteren Spielzügen jedes Mal neu entscheiden, ob Sie noch eine Karte ausspielen oder lieber passen möchten. So können Sie das Rennen noch zugunsten Ihrer Tipps beeinflussen. Sobald alle Spieler reihum einmal gepasst haben (oder 5 Rennwagen im Ziel sind), endet das Spiel.

Variante B: Aktien

Bei dieser Variante entfällt die Versteigerung zu Beginn des Rennens. Stattdessen erhält jeder Spieler Aktien von allen 6 Rennwagen. Während des Rennens können Sie Aktien verkaufen und dafür andere kaufen. Ihr Ziel ist es, am Ende des Rennens möglichst viele Aktien der vorne platzierten Wagen zu besitzen.

Der Reiz im Aktienspiel besteht darin, dass Sie nicht wissen, auf welche Wagen Ihre Mitspieler setzen, da die Aktien verdeckt gehalten werden. Sie können bei allen 4 Rennstrecken mit Aktien spielen, also auch mit Boxenstopp. Allerdings sollten Sie die Aktien nicht mit der Variante A: Tipps kombinieren.

Es gelten alle Grundregeln mit den folgenden Änderungen und Ergänzungen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 6 **Renmarker** (von jedem Wagen einen) und eine **Aktientafel**. Stecken Sie die Renmarker jeweils in einen **Stellfuß**, sofern noch nicht geschehen. Dann stellen Sie alle 6 Renmarker auf die Spalte Ihrer Aktientafel mit der Zahl 5, so dass Ihre Mitspieler die Vorderseiten Ihrer Marker nicht erkennen können. Die Marker zeigen nun an, dass Sie zu Spielbeginn von jedem Wagen 5 Aktien besitzen.

Das **Startkapital** beträgt wie üblich für jeden Spieler **200.000 Top Race Euro**.

Suchen Sie aus den Tempokarten die **3 Spurt-/Pannenkarten** heraus und legen Sie sie **offen** neben die Rennstrecke. Mischen Sie die übrigen Tempokarten und verteilen Sie sie wie folgt an die Spieler. Anschließend legen Sie je nach Spielerzahl noch weitere Karten zu den Spurt-/Pannenkarten und bilden so eine **Auslage**:

Anzahl der Spieler	Karten pro Spieler	Auslage
2	22	4
3	15	3
4	11	4
5	8	5
6	7	6

Bei 5 Spielern bleiben 3 Karten übrig. Legen Sie diese verdeckt in die Schachtel, sie werden nicht mehr benötigt.

Versteigerung

Es findet wie im Grundspiel eine Versteigerung statt. Allerdings werden **nicht** die **Renwagen** versteigert, sondern die **Auslage** und die **Sitzreihenfolge**! Falls Sie die erste Versteigerung gewinnen, werden Sie **Startspieler** des Rennens. Zudem dürfen Sie sich eine Karte aus der Auslage aussuchen und auf die Hand nehmen.

Der Spieler links von Ihnen muss dann wie im Grundspiel das Startgebot für die nächste Versteigerung abgeben, er darf nicht passen. Der Sieger der zweiten Versteigerung sucht sich ebenfalls eine Karte aus der Auslage aus und nimmt sie auf die Hand. Dann setzt er sich auf den Platz links vom Startspieler. Die anderen Spieler rutschen entsprechend nach links auf.

Auf diese Weise versteigern Sie reihum die Sitzreihenfolge sowie je eine Karte der Auslage. Sobald ein Spieler eine Versteigerung gewonnen hat, darf er nicht mehr mitbieten. (Eine **Ausnahme** besteht im **Spiel zu zweit**, hier bieten beide Spieler solange mit, bis einer 2 Karten aus der Aus-

lage aufgenommen hat. Der andere Spieler erhält dann die noch übrige(n) Karte(n), ohne dafür etwas bezahlen zu müssen.)

Da die **Renwagen** nicht versteigert wurden, fahren sie **ohne Besitzer**. Bestimmen Sie die **Startfelder** der Wagen, indem Sie die 6 Rennwagenkarten mischen und der Reihe nach aufdecken; der erste Wagen auf Feld 1, der zweite auf Feld 2 usw. Danach werden die Rennwagenkarten in diesem Rennen nicht mehr benötigt.

Spielablauf

Das Spiel gliedert sich in **Renrrunden** und **Aktienrunden**, die sich abwechseln. Sie starten mit einer Rennrunde, in der alle Spieler reihum eine Tempokarte ausspielen und die Rennwagen entsprechend vorwärts ziehen, wie im Grundspiel beschrieben.

Nachdem jeder Spieler einmal an der Reihe war, folgt eine **Aktienrunde**. Jeder Spieler muss geheim **2 Aktien verkaufen** und **2 Aktien kaufen**. Zum Verkauf rücken Sie einen Renmarker um 2 Felder rückwärts oder 2 Marker um je ein Feld. Zum Kauf rücken Sie Ihre Marker entsprechend vorwärts.

Sie dürfen in einer Runde dieselben Aktien kaufen und verkaufen. Sie können in jeder Aktienrunde neu entscheiden, welche Aktien Sie verkaufen und welche Sie kaufen. Sie können also eine Aktie, die Sie in früheren Aktienrunden verkauft haben, auch wieder kaufen und umgekehrt. Die Gesamtsumme der Aktien bleibt **immer konstant bei 30 Stück**. Sie können von keinem Wagen mehr als 15 oder weniger als 0 Aktien besitzen.



Beispiel: In der ersten Aktienrunde verkaufen Sie je eine Aktie von **Lila** und von **Schwarz**. Dafür kaufen Sie zwei Aktien von **Blau**. Sie setzen den Renmarker für **Lila** von 5 auf 4, für **Schwarz** von 5 auf 4 und für **Blau** von 5 auf 7.

Die Spieler können Ihre Aktien gleichzeitig handeln. Wenn alle Spieler damit fertig sind, folgt wieder eine Rennrunde, danach eine Aktienrunde usw. Sobald der erste Wagen die Ziellinie überfahren hat, finden keine weiteren Aktienrunden mehr statt.

Ende des Rennens

Das Rennen endet wie im Grundspiel entweder, sobald 5 Wagen im Ziel sind, oder wenn alle Tempokarten ausgespielt wurden. Da Sie keinen eigenen Rennwagen besitzen, nehmen Sie bis zum Schluss am Rennen teil und müssen jedes Mal eine Karte ausspielen, wenn Sie am Zug sind.

Nun findet die Abrechnung Ihrer Aktien statt. Sie erhalten für jede Aktie eines Wagens das Preisgeld des Feldes

ausbezahlt, auf dem der Wagen platziert ist. Es gewinnt dann der Spieler, der das meiste Geld besitzt. Bei Gleichstand entscheidet, wer mehr Aktien vom erstplatzierten Wagen besitzt. Besteht auch hier Gleichstand, dann wird der Zweitplatzierte betrachtet usw. Haben die Spieler exakt dieselben Aktien, gewinnt der Spieler, der im Uhrzeigersinn am weitesten vom Startspieler entfernt sitzt, also in der Sitzreihenfolge später am Zug war.



Beispiel: Die Rennwagen kommen in folgender Reihenfolge ins Ziel:

Rot / Gelb / Blau / Schwarz / Lila / Grün.

Entsprechend Ihres Aktienbesitzes erhalten Sie folgende Auszahlungen:

Insgesamt erhalten Sie also 3.550.000 Top Race Euro. Bei der Versteigerung zu Spielbeginn haben Sie 60.000 ausgegeben, also noch ein Restkapital von 140.000. Sie benden das Rennen demnach mit 3.690.000 Top Race Euro.

Platzierung	Rennwagen	Preisgeld	Ihre Aktien	Sie erhalten
1	Rot	200.000	7	1.400.000
2	Gelb	150.000	5	750.000
3	Blau	100.000	11	1.100.000
4	Schwarz	60.000	2	120.000
5	Lila	30.000	4	120.000
6	Grün	10.000	1	60.000

Aktien & Boxenstopp

Falls Sie die Aktienvariante mit Boxenstopp spielen, verändern Sie die Verteilung der Karten zu Spielbeginn wie folgt. Achten Sie darauf, dass die 3 Spurt-/Pannenkarten immer in der Auslage liegen!

Anzahl der Spieler	Karten pro Spieler	Auslage	Box
2	19	4	6
3	13	3	6
4	9	4	8
5	7	5	8
6	6	6	6

**Weitere Varianten zu
Top Race finden Sie im
Internet unter:**

**www.pegasus.de/toprace
www.kramer-spiele.de
unter „Varianten“**

Autor: Wolfgang Kramer (www.kramer-spiele.de)

Illustration und Grafikdesign: Hans-Georg Schneider, Wiesbaden

Realisation: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

Entwurf der Strecke Lake Lane: Jessco James Haslam

© 2008 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg.

Alle Rechte vorbehalten.



Pegasus Spiele

www.pegasus.de