

Röy^{al} *Racing*

Spielanleitung

Die Rennstrecken finden Sie zum Download
auf www.metamorphus.de/royal-racing



© 2019 metamorphus.de
Gestaltung: Martin Heer | Beratung: Christoph Wolfer
Fotos & Texturen: textures.com

Royal Racing

© 2019 | metamorphus enterprises

Spielprinzip

Royal Racing ist ein Spieleklassiker in neuem Look – Wie Mario Kart, nur auf Papier. Die Spielidee stammt bereits aus den 60er Jahren. Bis zu fünf Spieler können auf einem Karopapier an einem Autorennen teilnehmen, welches teils Strategie, teils Glück erfordert. Wer als erster ins Ziel kommt, hat gewonnen, doch wer zu schnell beschleunigt kracht leicht in die Bande. Unterwegs können Items eingesammelt werden, die zufällige Aktionen auslösen.

Vorbereitung

Sie benötigen einen Ausdruck der **Spielstrecken**, diese finden Sie auf metamorphus.de/royal-racing. Zudem brauchen Sie **Stifte in unterschiedlichen Farben** (einen für jeden Spieler) und zwei Würfel. Optional können Sie auch das Spielmaterial auf der letzten Seite dieses Dokuments ausdrucken, die **Spielkarten** dort helfen, sich die gewürfelten Items zu merken.

Die Startpositionen sind mit Zahlen markiert, zunächst wird ausgewürfelt, wer beginnt und von welcher Position startet. Dann kann das Rennen beginnen. Wie genau das Spiel abläuft und wie gezogen wird, steht auf der nächsten Seite.



Das Spiel ist für **2-5 Spieler** geeignet



Die **Spieldauer** ist abhängig von der Anzahl der Spieler und der Größe der gewählten Karte. Zu zweit dauert das Spiel etwa **15-25 Minuten**, zu fünf u.U. über **eine Stunde**

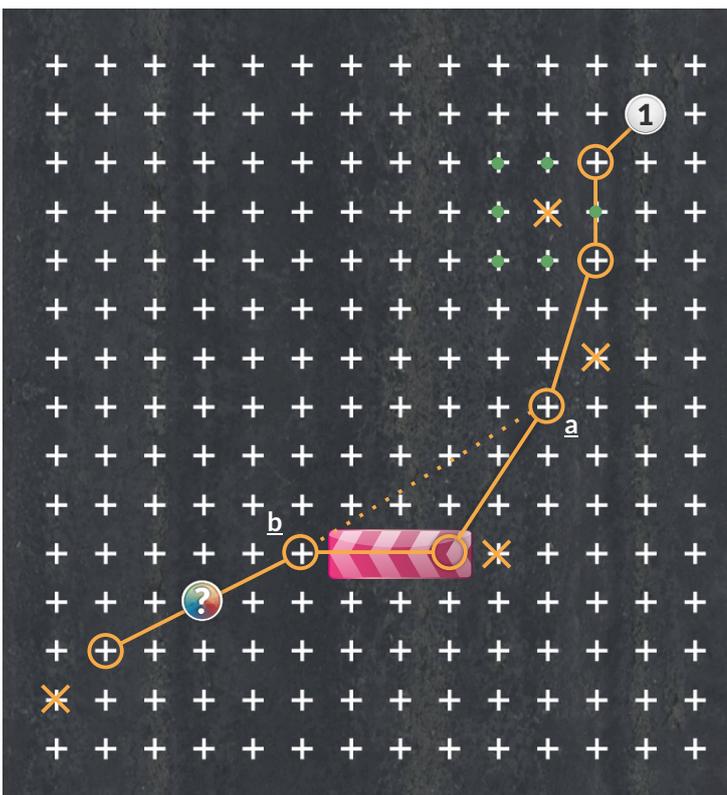
Royal Racing

© 2019 | metamorphus enterprises

Ziehen

Ist ein Spieler an der Reihe, darf er ziehen. Beim Start wählt er zunächst eines der angrenzenden Felder (markiert durch die weiße Kreuze) und umkringt dieses. Der Kreis zeigt die neue Position des Spielers an. Beim nächsten Zug wiederholt er den vorherigen Zug. Von dem Feld, auf dem er landen würde, darf er dann wieder ein angrenzendes Feld wählen. So kann er jede Runde beschleunigen oder Bremsen. Klingt kompliziert, ist aber im Grunde einfach: Schauen Sie sich am besten folgendes Beispiel an:

Beispiel



Startposition: Von hieraus darf sich der Spieler ein angrenzendes Feld aussuchen und dort hingefahren. Die neue Position wird **umkringt**.

Beim nächsten Zug wird **zunächst der vorige wiederholt** (1 runter, 1 links), der Spieler würde auf dem mit dem gelben Kreuz markierten Punkt landen. Von dort aus darf er **einen der angrenzenden Punkte wählen** (grün markiert) und wählt schließlich den hier umkreisen.

Gleiches Prinzip wie zuvor (2 Felder runter, dann ein angrenzendes wählen). Der Spieler kann also immer um 1 Feld beschleunigen oder bremsen.

3 runter, 1 links, der Spieler würde auf dem angekreuzten Feld landen. Von dort wählt er eins links, landet auf dem **Beschleunigungsstreifen** und wird **3 Felder nach links katapultiert**.

Es wird wieder der vorige Zug wiederholt (in diesem Fall von Punkt a nach Punkt b durch den Beschleunigungsstreifen), also 3 runter und 5 nach links, dann wählt der Spieler ein angrenzendes Feld und bremst leicht ab. Bei seinem Zug fährt er über ein Item-Feld und darf dessen Aktion ausführen.

Items

Items sind auf der Strecke als Fragezeichen auf einem bunten Farbkreis dargestellt. **Landet ein Spieler auf diesem Feld oder führt sein Weg über ein Item, so wird eine Aktion ausgeführt.** Diese stehen auf der nächsten Seite. Die Aktionen können entweder mit zwei Würfeln gewürfelt werden, oder Sie verwenden unsere Item-App (siehe übernächste Seite).

Ein Weg führt dann über ein Item, wenn eine mit einem Lineal zwischen den zwei Punkten zwischen denen gezogen wird den Farbkreis zumindest anschneidet.

Beschleunigungsstreifen

Landet ein Spieler auf einem Beschleunigungsstreifen, wird er in Richtung der Pfeile auf dem Streifen beschleunigt. Die Beschleunigung wird sofort hinzugefügt (er zieht als ein oder zwei Felder weiter in Richtung der Pfeile entsprechend der Farbe des Streifens). *Siehe auch Beispiel auf der vorherige Seite.*



Beschleunigung +1



Beschleunigung +2

Ölflecken

Auf Ölflecken darf pro Zug nur **ein** Feld weitergezogen werden.



Royal Racing

© 2019 | metamorphus enterprises



Items werden aktiviert, sobald ein Zug über das Symbol führt oder der Spieler darauf landet. Folgende Aktionen werden mit den beiden Würfeln gewürfelt:

2



Neue Wege: 3x3 Karofeld darf an beliebige Stelle gesetzt werden, um den fahrbahnen Weg zu erweitern. Auch, um Hindernisse zu überbrücken.

3



Stop: Geschwindigkeit eines beliebigen Spielers wird auf 0 gesetzt. Das heißt, beim nächsten Zug darf dieser nur eines der benachbarten Felder wählen.

4



Lenkradsperre: alle anderen Spieler dürfen beim nächsten Zug ihren Kurs nicht ändern

5



Pause: Beliebiger Spieler muss 1x aussetzen. Der Spieler, der den Item einsetzt bestimmt, wer dies ist.

6



Schild: Schützt einen einmalig vor einem Angriff

7



Boost: Auswahlfeld +1 beim nächsten Zug

8



Pause: Zufälliger Spieler muss 1x aussetzen

9



Double-Boost: Auswahlfeld +2 beim nächsten Zug

10



Schockwelle: Geschwindigkeit aller im Abstand 5 wird auf 0 gesetzt. Zur Bestimmung des Radius können Sie das Hilfstool auf der letzten Seite verwenden.

11

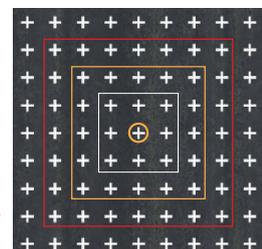


Xtreme-Boost: Auswahlfeld + Würfelergbnis beim nächsten Zug

12



Nagelsperre: zwischen 2 nebeneinander liegende Punkte zeichnen, Geschwindigkeit aller, die darüber fahren, wird danach auf 0 gesetzt



Boost

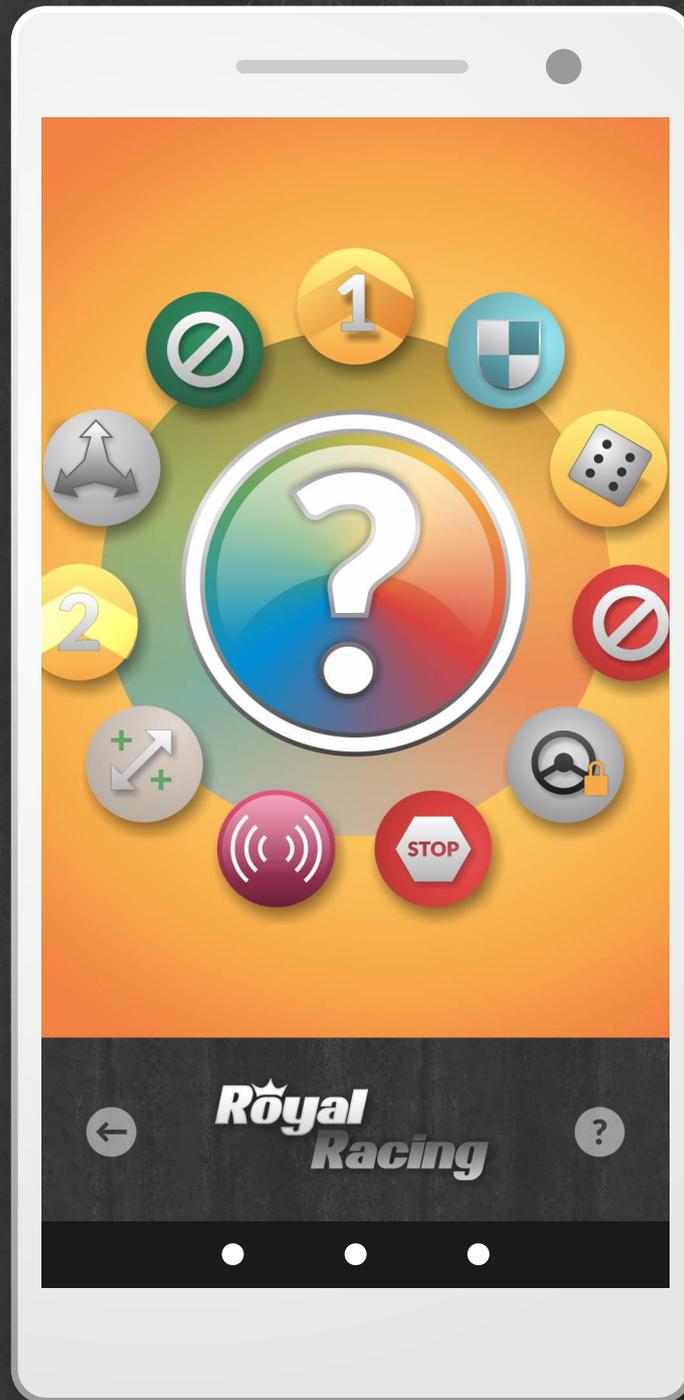
Weiß: reguläres Auswahlfeld
Gelb: Auswahlfeld +1
Rot: Auswahlfeld +2



Beschleunigung +1



Beschleunigung +2



ItemApp

Zum Auswählen der Items können Sie auch unsere Webapp nutzen.
Sie müssen dazu nichts installieren. Gehen Sie mit Ihrem Handy
einfach auf metamorphus.de/royal-racing

Röyal Racing



Schild
Schützt einmalig vor einem Angriff

Röyal Racing



Aussetzen
Karte anschließend abwerfen

Röyal Racing

1

Boost
Auswahlfeld wird um 1 erweitert

Röyal Racing

2

Boost
Auswahlfeld wird um 1 erweitert

Röyal Racing



Sperre
Kurs darf beim nächsten Zug nicht geändert werden

Röyal Racing



Stop
Geschwindigkeit auf Null gesetzt

Röyal Racing



Boost
Auswahlfeld wird um Würfelergebnis erweitert

Röyal Racing



Schild
Schützt einmalig vor einem Angriff

Röyal Racing



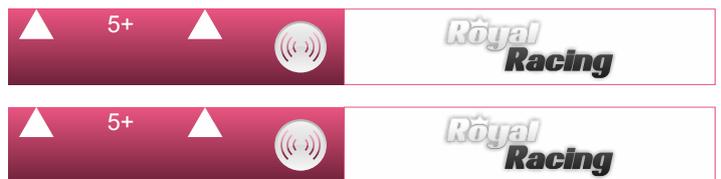
Schild
Schützt einmalig vor einem Angriff

Röyal Racing



Aussetzen
Karte anschließend abwerfen

Mess-Streifen für Schockwelle



Felder für Neue Wege

