

Kurzspielregel SLICKS (Basis-Version)

Spielvorbereitung:

- Startreihenfolge auslösen
- Autos auf Startplätze, Cockpits vor sich auslegen
- Reifenanzeiger auf Auto-Abbildung im Cockpit
- Tankanzeiger auf das linke Feld „10“ im Cockpit
- Rundenanzeiger aus Flagge mit „4“
- Geschwindigkeits-Karten mischen

Ablauf eines Durchgangs:

Turbo-Plättchen gemäß Position verteilen (ggf. Innenkurve)

→ „+1“ für Führenden, dann aufsteigend bis „+6“

in Reihenfolge der Positionen Spielzug durchführen:

1. Geschwindigkeitsstufe auswählen

Limitierung:

- Feld auf der Rennstrecke
- Reifenzustand
- Tankfüllung (Gewicht)

→ kleinster Wert limitiert; kleinere als maximal zulässige Stufe erlaubt

2. Geschwindigkeits-Karte aufdecken

3. Einsatz von Treibstoff (freiwillig)

Tankanzeiger um ein Feld nach rechts ziehen

ENTWEDER nächste Geschwind.-Karte ziehen (Ergebnis zählt endgültig)

ODER den Wert des Turbo-Plättchens zum Ergebnis von 2. addieren

4. Fahrzeug ziehen

immer benachbart über gerade Kante des Feldes, kein Überspringen

es muss so weit gesetzt werden wie möglich (Ausnahme: Boxengasse)

keine „spitzen Winkel“ (>60 Grad)

5. Auswertung

Reifenabnutzung (Reifenanzeiger um ein Feld nach links), wenn

- Curbs/Randsteine überfahren
- Vollbremsung (Karten-Ergebnis nicht vollständig möglich)
- Runde vollendet (Ziellinie überfahren)

Rundenanzeiger vorrücken, wenn

- Ziellinie überfahren
- Boxenfeld erreicht (nicht zum Rennende)

Boxenfeld → neue Reifen, beliebig viel Treibstoff nehmen

Turbo-Plättchen in die Tischmitte legen

→ nächster Spieler, ggf. nächster Durchgang

Kurzspielregel SLICKS (Premium-Version)

Spielvorbereitung:

- Startreihenfolge auslösen
- Autos auf Startplätze, Cockpits vor sich auslegen
- Reifenanzeiger auf Auto-Abbildung im Cockpit
- Tankanzeiger auf das linke Feld „10“ im Cockpit
- Rundenanzeiger aus Flagge mit „4“

Ablauf eines Durchgangs:

Turbo-Plättchen gemäß Position verteilen (ggf. Innenkurve)

→ „+1“ für Führenden, dann aufsteigend bis „+6“

in Reihenfolge der Positionen Spielzug durchführen:

1. Würfel auswählen

Limitierung:

- Feld auf der Rennstrecke
- Reifenzustand
- Tankfüllung (Gewicht)

→ kleinster Wert limitiert; kleinerer als maximal zulässiger Würfel erlaubt

2. Würfeln

3. Einsatz von Treibstoff (freiwillig)

Tankanzeiger um ein Feld nach rechts ziehen

ENTWEDER noch einmal würfeln (Ergebnis zählt endgültig)

ODER den Wert des Turbo-Plättchens zum Ergebnis von 2. addieren

4. Fahrzeug ziehen

immer benachbart über gerade Kante des Feldes, kein Überspringen

es muss so weit gesetzt werden wie möglich (Ausnahme: Boxengasse)

keine „spitzen Winkel“ (>60 Grad)

5. Auswertung

Reifenabnutzung (Reifenanzeiger um ein Feld nach links), wenn

- Curbs/Randsteine überfahren
- Vollbremsung (Würfelergebnis nicht vollständig möglich)
- Runde vollendet (Ziellinie überfahren)

Rundenanzeiger vorrücken, wenn

- Ziellinie überfahren
- Boxenfeld erreicht (nicht zum Rennende)

Boxenfeld → neue Reifen, beliebig viel Treibstoff nehmen

Turbo-Plättchen in die Tischmitte legen

→ nächster Spieler, ggf. nächster Durchgang