



WOLFGANG KRAMER

DOWN FORCE

SPIELREGELN



Schwindelerregend hohe Gebote für millionenschwere Rennwagen. Wetteinsätze, während die Autos bereits auf der Strecke sind. Und der Sieger erhält natürlich die höchste Auszahlung.

In der Welt des Motorsports kann ein einziger Augenblick über Sieg und Niederlage entscheiden. Eine Steilkurve, die Räder quietschen, die Reifen qualmen, und der Antrieb drückt dich in deinen Sitz. Aber du behältst den Überblick und wechselst die Spur, um an einem Konkurrenten vorbeizuziehen ...



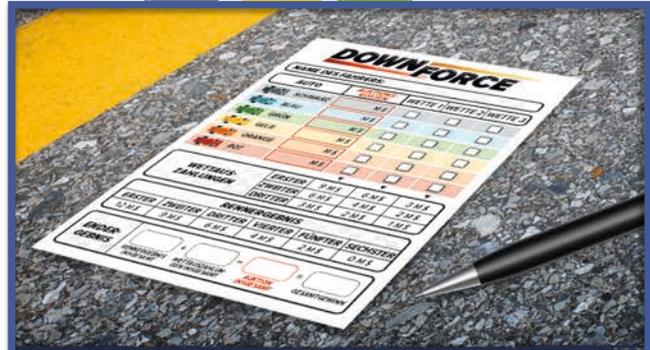
SPIELMATERIAL

- 1 doppelseitig bedrucktes Spielbrett mit den Rennstrecken „River Station“ und „Marina Bay“
- 6 Rennwagen
- 42 normale Tempokarten
- 6 „Tempo 8“-Karten
- 6 Spezialkarten
- 6 Fahrerkärtchen
- 1 Wertungsblock

SPIELVORBEREITUNG



1 Das Spielbrett wird mit einer beliebigen Seite nach oben in die Tischmitte gelegt. Auf jeder der beiden Seiten ist eine andere Rennstrecke abgebildet.



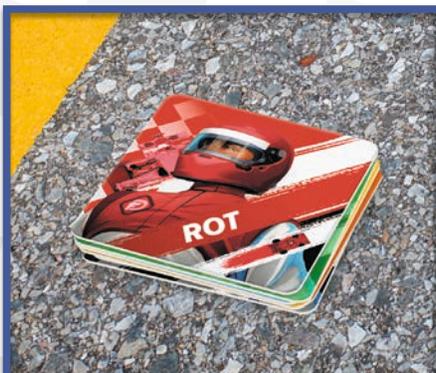
2 Jeder Spieler erhält ein Blatt des Wertungsblocks und einen Stift (nicht enthalten).



3 Die sechs „Tempo 8“-Karten und die sechs Spezialkarten werden separat gemischt und jeweils als verdeckter Stapel bereitgelegt.



4 Die 42 normalen Tempokarten werden gemischt und verdeckt verteilt, sodass jeder Spieler dieselbe Anzahl dieser Karten erhält. In einer Partie zu viert oder fünft bleiben 2 Karten übrig, die in die Schachtel zurückgelegt werden.



5 Die Fahrerkärtchen werden neben das Spielbrett gelegt.



6 Die sechs Rennwagen werden nach dem Zufallsprinzip auf den Startfeldern des Spielbretts verteilt.

SPIELABLAUF

Eine Partie „Downforce“ besteht aus drei Phasen:

- 1 Die Auktion**
Die Rennwagen werden an den jeweils Höchstbietenden versteigert.
- 2 Das Rennen**
Die Wagen fahren die Rennstrecke entlang.
- 3 Die Wetten** finden während des Rennens statt: Die Spieler wetten darauf, welcher Wagen gewinnen wird.

1 DIE AUKTION

Nachdem sich die Spieler ihre Handkarten angesehen haben, werden die Rennwagen einzeln nacheinander versteigert.

Die oberste „Tempo 8“-Karte und die oberste Spezialkarte der jeweiligen Stapel werden aufgedeckt. Der Rennwagen der darauf abgebildeten Farbe sowie die aufgedeckte Spezialfähigkeit werden nun zusammen versteigert.

Zum Bieten wählt jeder Spieler eine Karte aus seiner Hand und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Nachdem jeder eine Karte gewählt hat, werden die Karten aufgedeckt. Auf der Karte gibt die Zahl, die bei der Farbe des zur Versteigerung stehenden Rennwagens steht, an, wie viel der Spieler für dieses Auto bietet (in Millionen Dollar).

- Wenn zwei oder mehr Karten denselben Wert zeigen, gewinnt jene der am Gleichstand beteiligten Karten, die mehr Rennwagen zeigt.
- Zeigen mehrere dieser Karten dieselbe Anzahl an Rennwagen, gewinnt diejenige von ihnen, auf der kein Jokersymbol abgebildet ist.

Gewinnt ein Spieler eine Auktion:

- schreibt er den gebotenen Betrag auf sein Wertungsblatt.
- nimmt er die entsprechende „Tempo 8“-Karte auf die Hand.
- legt er die Spezialkarte offen vor sich ab.
- nimmt er sich das passende Fahrerkärtchen und legt es vor sich ab.

Die Spieler nehmen die Karte, mit der sie ihr Gebot abgegeben haben, wieder auf die Hand. Diese Karte kann für die Auktion eines anderen Rennwagens erneut verwendet werden.

Für die nächste Auktion werden eine neue „Tempo 8“-Karte und die oberste Spezialkarte vom Stapel aufgedeckt.

Am Ende sollte jeder Spieler mindestens einen Rennwagen haben. Entspricht die Anzahl der übrigen Autos der Anzahl an Spielern, die noch keinen Rennwagen besitzen, dürfen nur noch diese Spieler bieten. Ist nur noch ein einziges Auto übrig, und gibt es auch nur noch einen einzigen Spieler ohne Rennwagen, deckt dieser seine Handkarte mit dem niedrigsten Wert in dieser Farbe auf und bietet den entsprechenden Betrag.

Nachdem alle Rennwagen versteigert worden sind, wählt jeder Spieler, der mehr als eine Spezialkarte hat, eine davon aus und legt die anderen zurück in die Schachtel. Die Spezialkarte, die der Spieler behält, gilt für alle seine Rennwagen.

Für ungewöhnliche, aber dennoch mögliche Sonderfälle bei den Auktionen siehe Seite 8.

AUKTIONSBEISPIEL

Das grüne Auto und die Spezialkarte „Raffiniert“ sollen versteigert werden.



Alle vier Spieler wählen jeweils eine ihrer Handkarten und decken sie auf.



Spieler 1 spielt eine Karte ohne Grün und passt bei dieser Auktion.



Spieler 2 spielt eine Karte mit einer grünen 6.



Spieler 3 spielt eine Karte mit einer grünen 4.



Spieler 4 spielt eine Karte mit einer grünen 6.

Die Spieler 2 und 4 haben beide eine 6 gespielt. Da die Karte von Spieler 2 mehr Rennwagen aufweist, gewinnt er diese Auktion und erhält das grüne Auto sowie die Spezialkarte.

Er notiert die 6 auf seinem Wertungsblatt, nimmt die „Tempo 8“-Karte auf die Hand, nimmt sich das grüne Fahrerkärtchen und die Spezialkarte „Raffiniert“.



Alle Spieler nehmen ihre Karten wieder auf die Hand.

2 DAS RENNEN

Der Spieler, der den Rennwagen auf dem  Feld besitzt, beginnt. **Im Laufe des Rennens spielt ein Spieler, der an der Reihe ist, eine Tempokarte aus seiner Hand und führt sie aus.** Dann ist sein linker Nachbar an der Reihe. Es wird so lange gespielt, bis alle Autos das Rennen beendet haben oder keine weiteren Karten mehr gespielt werden können.

TEMPOKARTEN SPIELEN

Jedes Auto, dessen Farbe auf der Karte vorkommt, wird um die jeweils angegebene Anzahl an Feldern bewegt. Die Rennwagen werden immer in der auf der Karte vorgegebenen Reihenfolge von oben nach unten bewegt (sofern der Spieler nicht die Spezialfähigkeit „Trickreich“ besitzt). Der Spieler, der die Karte ausgespielt hat, bewegt alle auf der Karte angegebenen Autos, selbst wenn diese anderen Spielern gehören (es sei denn, es ist ein Auto betroffen, dessen Spieler die Spezialfähigkeit „Raffiniert“ hat).

Nachdem die Karte ausgeführt worden ist, wird sie offen auf den Ablagestapel gelegt.

JOKER

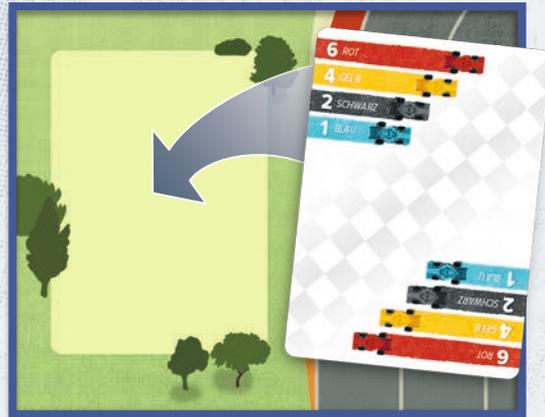
Weiße Autos sind Joker. Der Spieler, der die Karte ausgespielt hat, darf dafür einen beliebigen Rennwagen bewegen, dessen Farbe **nicht** auf der Karte angegeben ist (es sei denn, der Spieler hat die Spezialfähigkeit „Unberechenbar“). Er darf auch die Farbe eines Autos wählen, das das Rennen bereits beendet hat oder das sich nicht bewegen kann, weil es von anderen Autos blockiert wird.

Sind auf der Karte zwei weiße Autos zu sehen, muss der Spieler Autos zweier verschiedener Farben dafür auswählen.

AUTOS AUF DER RENNSTRECKE BEWEGEN

Die Rennwagen werden auf der Strecke jeweils vorwärts zum nächsten angrenzenden Feld bewegt, gerade oder diagonal. Sie können weder seitwärts noch rückwärts gezogen werden. Die Rennwagen können nicht durch andere Autos hindurchfahren; allerdings ist es möglich, dass ein Wagen zwischen zwei Autos hindurchfährt, die diagonal benachbart stehen. Ein Feld gilt als weiter vorne, wenn sein vorderes Ende sich vor dem vorderen Ende des Felds befindet, von dem der Rennwagen kommt.

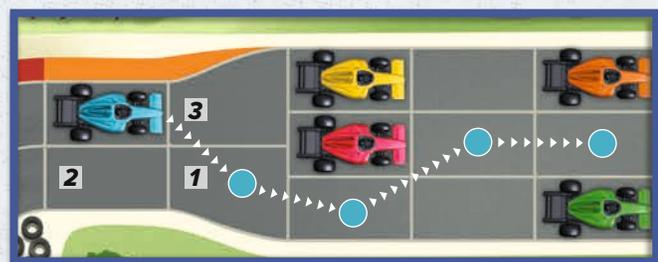
Jedes Auto muss um die volle Anzahl an Feldern vorwärts bewegt werden, sofern das möglich ist, beziehungsweise so weit wie möglich, falls die Bewegung nicht vollständig ausgeführt werden kann. Gibt es eine zulässige Bewegung für einen Rennwagen, muss der Spieler ihn bewegen. Doch er hat die Möglichkeit, ein Auto strategisch so zu ziehen, dass es durch andere Wagen blockiert wird und nicht die volle Anzahl an Feldern ziehen kann.



► Du spielst die abgebildete Karte. Zuerst ziehst du das **rote** Auto 6 Felder vorwärts. Dann bewegst du das **gelbe** Auto um 4 Felder, danach das **schwarze** um 2 Felder und am Schluss das **blaue** Auto um 1 Feld vorwärts. Anschließend legst du die Karte auf den Ablagestapel.



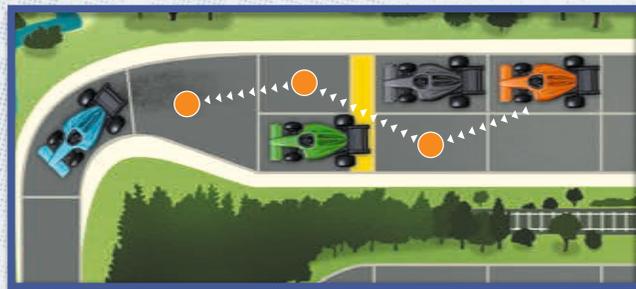
► Du spielst die abgebildete Karte. Zuerst ziehst du das **blaue** Auto 6 Felder und das **orangefarbene** 4 Felder vorwärts. Nun kannst du für den Joker-Rennwagen das **rote**, das **grüne** oder das **schwarze** Auto um 2 Felder bewegen. (Das **blaue**, das **orangefarbene** oder das **gelbe** Auto darfst du nicht wählen, weil sie auf der Karte abgebildet sind.) Am Schluss ziehst du das **gelbe** Auto um 1 Feld vorwärts.



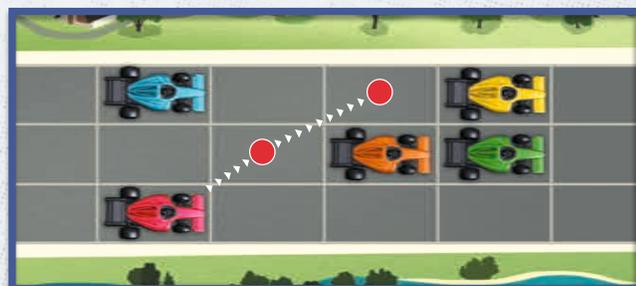
► Das **blaue** Auto bewegt sich um 4 Felder nach vorn. Es kann auf Feld **1** ziehen, weil es sich diagonal vor ihm befindet. Auf Feld **2** darf es nicht ziehen, da dies eine Seitwärtsbewegung wäre. Der Rennwagen kann auf Feld **3** ziehen, käme von dort aus jedoch nicht weiter, weil er dann von den Autos **rot** und **gelb** blockiert wäre.



- ▶ Der **gelbe** Rennwagen bewegt sich um 5 Felder. Er kann lediglich mit einer Bewegung zu Feld **1** beginnen, was möglich ist, weil sich das vordere Ende dieses Felds weiter vorne befindet als das Feld, auf dem er startet. Die Abbildung oben zeigt die einzige Möglichkeit, wie das **gelbe** Auto weiter gezogen werden kann.
- ▶ Das **grüne** Auto kann nicht auf Feld **2** oder **4** gezogen werden, da sich das vordere Ende dieser Felder nicht vor dem Feld befindet, auf dem es startet. Der **grüne** Rennwagen muss entweder auf Feld **3** oder **5** bewegt werden.



- ▶ Das **orangefarbene** Auto bewegt sich um 6 Felder vorwärts. Da der **blaue** Wagen jedoch die Strecke blockiert, kann das **orangefarbene** Auto nur 3 Felder weit gezogen werden, sodass die restlichen Bewegungspunkte verfallen.



- ▶ Es ist erlaubt, ein Auto so zu ziehen, dass es blockiert wird und nicht die volle Anzahl an Feldern ziehen kann.

3 DIE WETTEN

Auf beiden Rennstrecken gibt es jeweils drei gelbe Linien, die quer über die Fahrbahn reichen. Diese drei **Wettlinien** geben an, wann im Spiel gewettet wird. Sobald das erste Auto über die erste Wettlinie zieht und nachdem alle auf der Karte angegebenen Bewegungen ausgeführt worden sind, notiert jeder Spieler geheim auf seinem Wertungsblatt, welches der sechs Autos seiner Meinung nach das Rennen als Erster beenden wird. Die Spieler können auf ihre eigenen Rennwagen wetten, aber auch auf die der anderen Spieler. Auf dieselbe Weise gibt jeder Spieler eine weitere Wette ab, wenn das erste Auto über die zweite beziehungsweise dritte Wettlinie gezogen ist. Dabei dürfen die Spieler mehrfach auf denselben Rennwagen wetten, aber auch auf unterschiedliche Autos.

Am Ende des Rennens erhalten die Spieler für ihre Wetten Geld gemäß den Angaben auf dem Wertungsblock, sofern die Autos, auf die sie gewettet haben, Platz eins, zwei oder drei erreicht haben.



DOWNFORCE

NAME DES FAHRERS:

AUTO	AUKTIONS-KOSTEN	WETTE 1	WETTE 2
SCHWARZ	M\$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BLAU	M\$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GRÜN	M\$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GELB	M\$	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ORANGE	M\$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ROT	4 M\$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

WETT-AUSZAHLUNGEN	ERSTER	ZWEITER	DRITTER
	9 M\$	6 M\$	3 M\$
	6 M\$	4 M\$	2 M\$
	3 M\$	2 M\$	1 M\$

RENNERGEBNIS					
ERSTER	ZWEITER	DRITTER	VIERTER	FÜNFTER	SECHSTER
12 M\$	9 M\$	6 M\$	4 M\$	2 M\$	0 M\$

END-ERGEBNIS

RENNERGEBNIS INDESSAMT + WETTZAUSZAHLUNGEN INDESSAMT - AUKTION INDESSAMT = GESAMTGEWINN

ENDE DES RENNENS

Sobald ein Rennwagen über die Ziellinie gezogen wird, kommt er aus dem Spiel und wird auf das entsprechende Platzierungsfeld neben der Rennstrecke gestellt. Dabei ist es egal, wie weit das Auto über die Ziellinie hinweggezogen worden ist. Haben alle Autos eines Spielers das Rennen beendet, legt er seine restlichen Handkarten (ohne Wirkung) auf den Ablagestapel und spielt während dieses Rennens keine Karten mehr aus. Es ist möglich, dass einzelne Autos die Ziellinie nicht erreichen: Sie beenden das Rennen nicht regelgerecht, sodass ein Spieler, der auf sie gewettet hat, kein Geld für diese Wette bekommt. Allerdings kann ein Spieler, dessen Rennwagen die Ziellinie nicht überquert hat, dennoch für seine Wetten oder für etwaige andere Autos, die er besitzt, Geld kassieren.

DIE PARTIE GEWINNEN

Nachdem das Rennen für alle Wagen abgeschlossen ist, notieren die Spieler auf ihrem Wertungsblatt, wie viel Geld sie für ihre Autos bekommen – das hängt von deren erreichter Platzierung ab.

Danach markieren sie die Geldbeträge, die sie durch ihre Wetten gewonnen haben. Die gewonnenen Beträge werden addiert. Danach zieht der Spieler von der Summe das Geld ab, das er zu Beginn der Partie bei der Auktion ausgegeben hat.

Das Ergebnis dieser Rechnung ist sein Gewinn.

Der Spieler mit dem höchsten Gewinn ist Sieger.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, dessen Auto eine bessere Platzierung erreicht hat.



SPEZIALKARTEN

Jeder Spieler hat eine Spezialkarte, die Auswirkungen auf die Bewegung der Wagen oder auf andere Regeln haben kann. Widerspricht eine Spezialkarte einer Spielregel, hat die Spezialkarte Vorrang.

AGGRESSIV

Beispiel: Wenn ein Spieler den roten Wagen besitzt und diese Karte spielt, kann er sein rotes Auto um 7 statt um 6 Felder vorwärts bewegen.

Hinweis: Diese Spezialfähigkeit kann nicht genutzt werden, wenn an oberster Stelle auf der Karte ein Joker abgebildet ist – selbst wenn der Spieler ihn für sein eigenes Auto nutzt.

RAFFINIERT

Der Spieler darf selber entscheiden, wohin sich seine Autos bewegen – auch während der Züge seiner Mitspieler. Doch er muss selbst daran denken, seine Autos während der Züge seiner Mitspieler zu bewegen.

ZIELSTREBIG

Um diese Spezialfähigkeit nutzen zu können, darf das Auto während der normalen Bewegung lediglich Felder genutzt haben, die ganz rechteckig sind. Das Startfeld sowie die Felder, die für die zusätzliche Bewegung verwendet werden, dürfen eine beliebige Form haben. Der Spieler zieht die zusätzlichen Felder direkt im Anschluss an die Bewegung seines Rennwagens – auch wenn nach seinem Auto noch andere Wagen auf der Karte angegeben sind.



RECHTECKIG



NICHT RECHTECKIG

STRATEGISCH

Beispiel: Spielt ein Spieler diese Karte, darf er eine der Farben weglassen. Der Spieler lässt das entsprechende Auto einfach aus und macht stattdessen bei der Bewegung mit dem nächsten Rennwagen weiter.

TRICKREICH

Beispiel: Spielt ein Spieler diese Karte, darf er die Autos in umgekehrter Reihenfolge bewegen: Zunächst das orangefarbene Auto 1 Feld, anschließend das gelbe Auto 2 Felder, dann das rote 4 und am Ende das schwarze 6 Felder. Wenn er möchte, kann er sie aber auch in der üblichen Reihenfolge ziehen.

UNBERECHENBAR

Beispiel: Spielt ein Spieler diese Karte, darf er den Joker nutzen, um das blaue, das orangefarbene oder das gelbe Auto um 2 Felder zu bewegen. (Normalerweise dürfte er für den Joker nur den roten, den schwarzen oder den grünen Rennwagen wählen.) Bei einer Karte mit zwei Jokern muss der Spieler zwei verschiedene Farben wählen.



ALTERNATIVE SPIELVARIANTEN

Für Anfänger

Bei einer einfacheren Partie mit jüngeren Spielern gelten die folgenden Änderungen:

- Die Rennwagen werden nicht versteigert. Stattdessen bekommt jeder Spieler verdeckt dieselbe Anzahl an „Tempo 8“-Karten ausgeteilt und erhält dann die passenden Fahrerkärtchen dazu. Etwaige übrige Karten und Autos, die nicht verwendet werden, kommen zurück in die Schachtel.
- Die Spezialfähigkeiten werden nicht verwendet.
- Zu Beginn der Partie werden nicht alle Tempokarten ausgeteilt. Jeder Spieler bekommt drei Karten auf die Hand. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt. Nachdem ein Spieler eine Karte ausgespielt hat, zieht er eine neue vom Stapel nach.
- Es wird ohne Wetten gespielt.
- Der Spieler, dessen Rennwagen als Erster die Ziellinie überquert, hat gewonnen.

Für 2 Spieler

Bei einer Partie zu zweit gelten die folgenden Änderungen:

- Die Spieler nehmen die „Tempo 8“-Karten nicht auf die Hand, sondern lassen sie offen vor sich liegen.
- Nach der Auktion mischt jeder Spieler seine Tempokarten und legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab. Dann nimmt er die obersten 7 Karten des Stapels auf die Hand.
- Wer an der Reihe ist, spielt eine Karte aus der Hand oder nutzt eine seiner noch nicht verwendeten, offen ausliegenden „Tempo 8“-Karten.
- Spielt ein Spieler eine Karte aus seiner Hand, zieht er als Ersatz eine Karte von seinem Stapel nach.
- Die Spezialfähigkeit „Raffiniert“ ist in einer Partie zu zweit nicht sonderlich spannend, da sie bedeutet, dass ein Spieler nie die Autos des anderen Spielers bewegen dürfte. Wenn die Spieler ohne diese Spezialfähigkeit spielen wollen, darf der Spieler, der sie erhält, stattdessen einfach eine andere Spezialfähigkeit auswählen.

Langstreckenrennen

Haben die Spieler viel Ausdauer, können sie auch ein Rennen über eine Langstrecke fahren! In dieser Version spielt die Ziellinie keine Rolle: Stattdessen wird so lange gespielt, bis alle Tempokarten aufgebraucht sind. Gewonnen hat der Spieler, dessen Rennwagen dann am weitesten vorne steht. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, dessen Auto am weitesten innen steht.

Turnier

Ihr könnt von „Downforce“ nicht genug bekommen? Dann spielt zwei Partien hintereinander – jeweils eine auf jeder der beiden Rennstrecken – und addiert anschließend eure Ergebnisse. Außerdem bringen Erweiterungen noch mehr Abwechslung ins Spiel!

WERTUNGSBEISPIEL

► Reihenfolge des Zieleinlaufs der Rennwagen:



► Der Spieler besitzt den gelben und den grünen Wagen, die das Rennen auf dem zweiten beziehungsweise fünften Platz beendet haben. Dafür erhält er insgesamt \$11M.

► Er bekommt \$6M für seine erste Wette, \$4M für seine zweite Wette und \$3M für seine dritte Wette – also insgesamt \$13M.

► Seine Autos haben \$5M beziehungsweise \$4M, gekostet, also zusammen \$9M.

► Insgesamt ergibt sich für diesen Spieler: \$11M + \$13M – \$9M = \$15M Gewinn.

DOWNFORCE

NAME DES FAHRERS:

AUTO	AUKTIONS-KOSTEN	WETTE 1	WETTE 2	WETTE 3
SCHWARZ	M\$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BLAU	M\$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
GRÜN	4 M\$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GELB	5 M\$	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ORANGE	M\$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ROT	M\$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

WETT-AUSZAHLUNGEN	ERSTER	9 M\$	6 M\$	3 M\$
	ZWEITER	6 M\$	4 M\$	2 M\$
	DRITTER	3 M\$	2 M\$	1 M\$

RENNERGEBNIS					
ERSTER	ZWEITER	DRITTER	VIERTER	FÜNFTER	SECHSTER
12 M\$	9 M\$	6 M\$	4 M\$	2 M\$	0 M\$

END-ERGEBNIS	11	+	13	-	9	=	15
	RENNERGEBNIS INSGESAMT		WETTAUSZAHLUNGEN INSGESAMT		AUKTION INSGESAMT		GESAMTGEWINN

AUKTIONSSONDERFÄLLE

Wenn für eine Auto-Spezialfähigkeit-Kombination niemand bietet, wird sie beiseitegelegt. Falls es am Ende der Auktion noch Spieler ohne Autos gibt, bieten sie auf diese Kombination (bzw. nacheinander auf alle beiseitegelegten Kombinationen, falls es mehrere gibt). Bleibt auch jetzt eine dieser Kombinationen übrig, hat sie keinen Besitzer. Die entsprechenden Rennwagen sind trotzdem mit von der Partie und werden vorwärts bewegt. Die Spieler dürfen auf diese Autos wetten.

Hat ein Spieler keine Karten mit der Farbe des Rennwagens, der gerade versteigert wird, kann er einen Joker nutzen, um für dieses Auto zu bieten. Besitzt er keinen Joker, kann er den niedrigsten Wert einer beliebigen Handkarte für sein Gebot nutzen.



DIE GESCHICHTE DIESES SPIELS

1996 war ein ziemlich gutes Jahr für den berühmten Spieleautor Wolfgang Kramer. Nicht nur eins, sondern gleich zwei seiner Spiele standen auf der Auswahlliste für den begehrtesten aller Spielepreise: Die Auszeichnung „Spiel des Jahres“. Das eine Spiel war „El Grande“, das die Auszeichnung auch gewann. Das andere war „Top Race“.

Schon im Jahr 1974 begann die Geschichte von „Top Race“ als „Tempo“ – ein Rennspiel ohne Thema auf einer geraden Strecke und Wolfgang Kramers erstes veröffentlichtes Spiel. 1980 brachte er es als „Niki Laudas Formel 1“ neu heraus, jetzt als Lizenzspiel und mit dem Autorenthema, das ihm so viel Aufmerksamkeit einbringen sollte. Im Laufe des nächsten Jahrzehnts erschien es unter zahlreichen verschiedenen Namen und bei verschiedenen Verlagen, zum Beispiel 1990 als „Daytona 500“ bei Milton Bradley. Es war diese Ausgabe, mit der Rob und seine Kinder am Familientisch so viel Spaß hatten.

Doch dann war das Spiel plötzlich aus den Regalen verschwunden. Mehr als 20 Jahre lang war es nicht erhältlich. Daher haben wir kurzerhand beschlossen, Wolfgang Kramers Rennspiel neu herauszubringen.

Man wird nur schwerlich ein Spiel finden, das in so vielen verschiedenen und erfolgreichen Versionen auf dem Markt war. Wir wussten, dass wir für unsere Neuauflage am Spiel selbst nicht viel zu tun haben würden. An einigen Stellen nahmen wir kleine Anpassungen vor und gönnten diesem Spiel damit die Auffrischung, die es so sehr verdient hat.

IMPRESSUM

Überarbeitete Neuauflage des Spiels „Top Race“ von Wolfgang Kramer, veröffentlicht bei ASS Altenburger Spielkarten.

Restoration-Team

Redaktion: Rob Daviau und Justin D. Jacobson

Grafikdesign: Jason Taylor

Schachtelillustration: Tavis Coburn

Spielbrettillustration: Michael Crampton

Design der Kunststoffteile: Hakan Diniz

Projektmanager/Produktion: Lindsay Daviau

Übersetzung ins Deutsche: Birgit Irgang

Deutsche Redaktion: Simon Hopp

©2017 Restoration Games

©2017-2018 IELLO. IELLO, DOWNFORCE

und ihre Logos sind Warenzeichen von IELLO.

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt - FRANCE

Hergestellt in Shanghai, China durch Whatz Games.

HUTTER Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg, GERMANY

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.

Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

www.iello.com

Folgt uns auf

