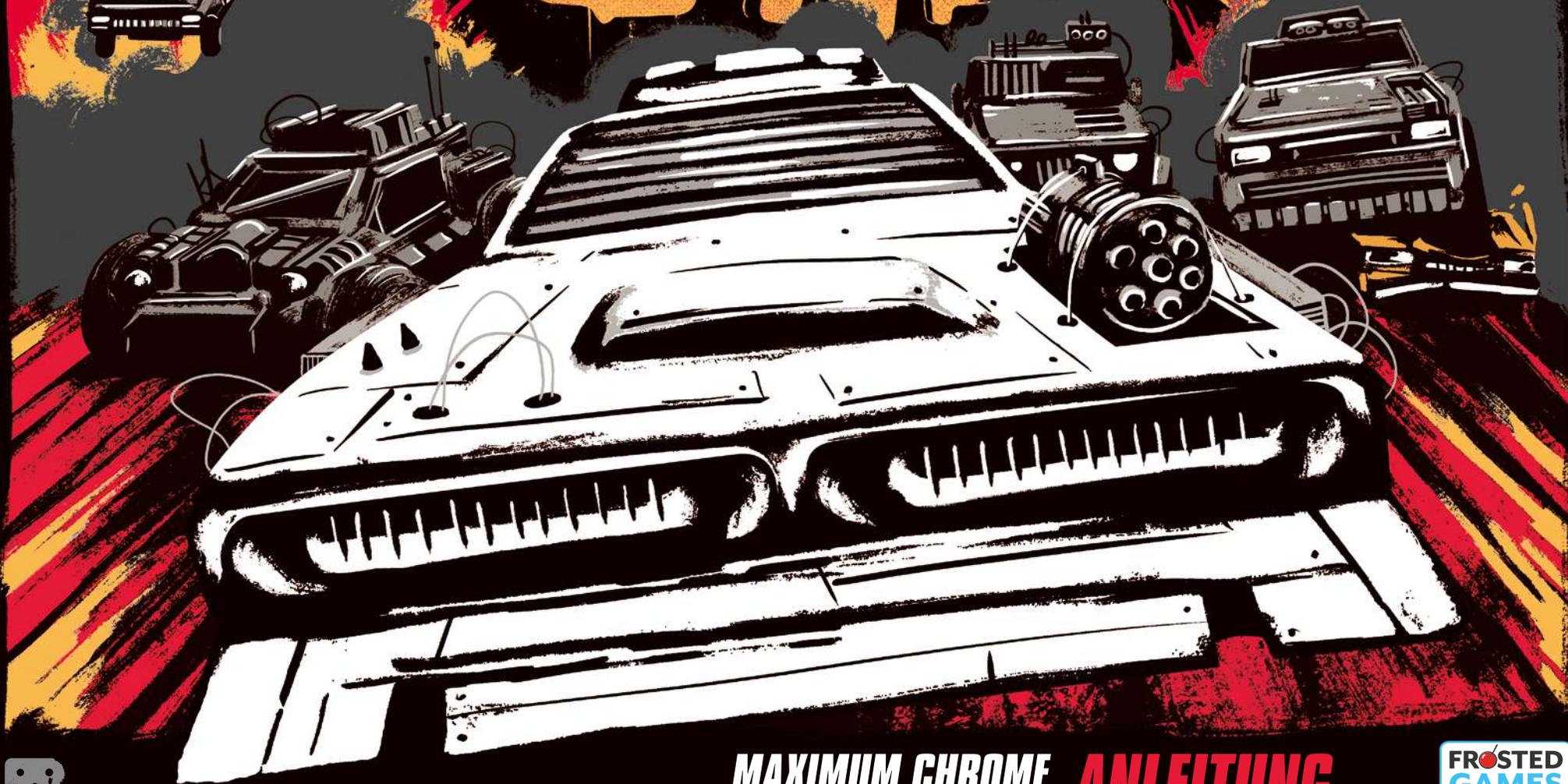


THUNDER ROAD

VENDETTA

AUF DIESER
STRASSE WARTEN
BLUT UND BLEI



MAXIMUM CHROME
EDITION

ANLEITUNG



MAXIMUM CHROME

EDITION

Die **Maximum Chrome Edition** von **Thunder Road: Vendetta** enthält mehrere Erweiterungen, welche die Regeln verändern und erweitern. Der erste Teil dieser Anleitung erklärt das Grundspiel und ist alles, was du für die ersten Rennen brauchst.

Die Regeln der Erweiterungen kannst du später lesen. Jede Erweiterung hat ein eigenes rautenförmiges Symbol. Sie kennzeichnen Abschnitte mit Regeln der entsprechenden Erweiterung.



TEIL 1: GRUNDSPIEL

Spielmaterial	3
Spielaufbau	4
Crews	8
Der Spielplan	10
Schadensplättchen	Rückseite

SPIELABLAUF

In deinem Zug	12
Einsetzen & Kommando	12
Bewegen & Crashe	13
Schießen	14
Das Spiel gewinnen	15

TEIL 2: FETTER TRUCK & DIE WILDEN 5

Spielaufbau & Spielmaterial	6
Fetter Truck: Crew & Regeln	16
Die Wilden 5: Crew & Regeln	19

TEIL 3: BLECH, BLUT UND HÖLLENGLUT

Spielaufbau & Spielmaterial	7
Neues Gelände	10
Neue Gefahren	11
FEUER!	20
Neue Schadensplättchen	Rückseite

TEIL 4: SCHRAUBUDE

Spielaufbau & Spielmaterial	7
Crew-Anführer & Auto-Upgrades	9

SPEZIELLE ERWEITERUNGEN

Nachladen	21
Deutsche Ingenieurskunst	22

AB HIER GILT: BLEI FREI!

Thunder Road: Vendetta ist ein Spiel mit schnellen Spielzügen und kniffligen Entscheidungen. Rase mit deiner Crew über gefährliche Straßen, weiche Gefahren aus, crashe in andere Autos und feuere deine Waffen ab. Und wenn sonst nichts mehr hilft, bietet dir dein Heli Schützenhilfe!

DAS RENNEN GEWINNEN

Erreiche als Erster mit einem deiner Autos die Ziellinie ODER sei als Einziger noch im Spiel!

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Befestige die Rotoren vorsichtig an den Helikoptern. Halte den Helikopter oben fest (nicht an dessen Basis). Drücke den Rotor in der Mitte (nicht an den äußeren Blättern) nach unten.

Die Rotoren müssen nach dem Spiel NICHT entfernt werden.



SPIELMATERIAL

Diese Komponenten werden in jeder Partie von Thunder Road verwendet:



5 Streckenabschnitte
(doppelseitig)

1 Ziellinie
(doppelseitig)



1 Asphaltwürfel



1 Stuntwürfel



1 Schusswürfel



1 Crashwürfel



1 Richtungswürfel

Diese 5 Würfel werden zusammen **Effektwürfel** genannt.



20 Schadensplättchen
(Betäubt, Explosion,
Nur'n Kratzer, Schlittern,
Trümmerteil)



26 Gefahrplättchen
(Asphalt, Mine, Ölpfütze,
Schlamm, Wrack)



4 Wracks

AUTO-CREWS

Jeder Spieler braucht eine Crew. Im Grundspiel kontrolliert jeder eine Auto-Crew, die aus 3 Autos und 1 Helikopter besteht. Alternativ oder zusätzlich kann jemand den Fetten Truck oder Die Wilden Fünf (aus der gleichnamigen Erweiterung) als Crew wählen. Auf diese Weise könnt ihr sogar zu fünft spielen.



12 Autos
(je 3 in 4 Farben)



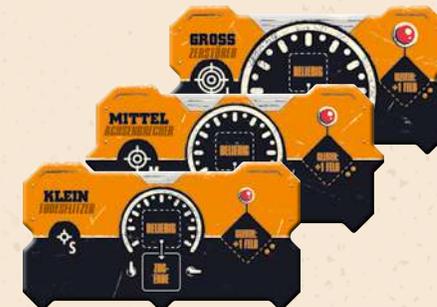
4 Helikopter
(je 1 in 4 Farben)



16 Bewegungswürfel
(je 4 in 4 Farben)



4 Kommandotafel
(je 1 in 4 Farben)



12 Cockpits
(je 3 in 4 Farben)



SPIELMATERIAL





Mit den folgenden Schritten bereitet ihr **Thunder Road: Vendetta** mit dem Spielmaterial des Grundspiels vor. Macht euch erst mal mit dem Grundspiel vertraut, bevor ihr eine oder mehrere Erweiterungen hinzunehmt.



Spielt ihr mit der Erweiterung **BLECH, BLUT UND HÖLLEGLUT?** Dann mischt die neuen Streckenabschnitte und Gefahrplättchen ein, BEVOR ihr mit dem Spielaufbau beginnt. (Siehe Seite 7.)

1 Wählt einen Start-Streckenabschnitt, entweder **1a: Der Parkplatz** ODER **1b: Die Startpiste**. Legt ihn als **hinteren Streckenabschnitt** auf den Tisch. Mischt die übrigen Streckenabschnitte zu einem Stapel zusammen. Zieht den obersten Abschnitt und legt ihn als **mittleren Streckenabschnitt** vorne an. Zieht und legt einen weiteren Abschnitt als **führenden Streckenabschnitt** vorne an. Legt die **Ziellinie** zunächst beiseite.

2 Mischt die **Gefahrplättchen** verdeckt zusammen. Platziert auf jedes Feld der drei Streckenabschnitte, das mit einem roten Dreieck markiert ist, ein verdecktes Gefahrplättchen. Legt die übrigen Plättchen als Vorrat bereit.

WICHTIG: Belegt auf dem hinteren Streckenabschnitt nur die roten Dreieck-Felder, die eure Spielerzahl zeigen.

3 Mischt die **Schadensplättchen** verdeckt zusammen. Legt sie als Vorrat bereit.

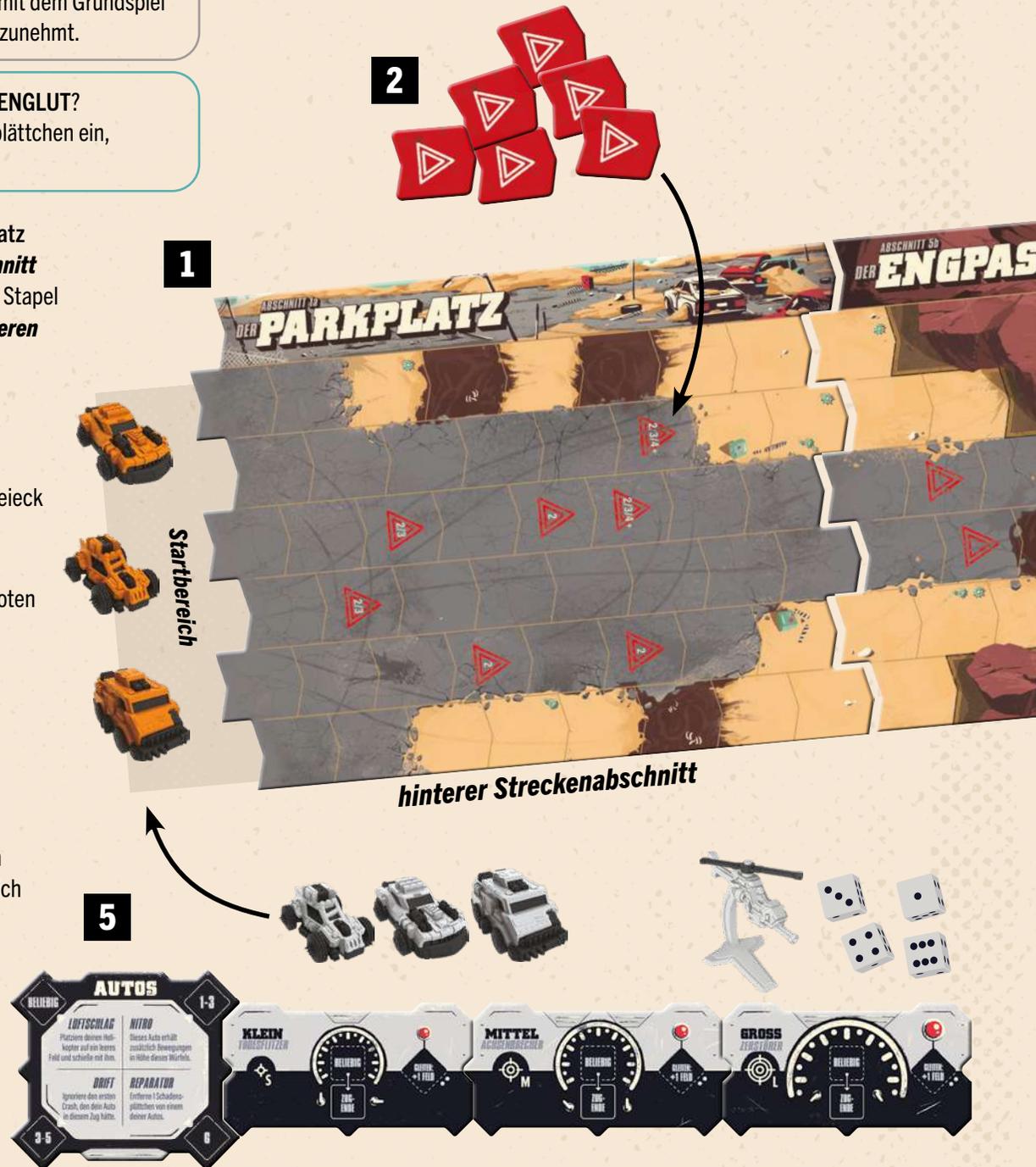
4 Legt die **Effektwürfel** gut erreichbar bereit.

5 Wählt jeweils eine Crew-Farbe und nehmt euch in dieser Farbe: die Kommandotafel, 3 Cockpits, 3 Autos, 1 Helikopter und 4 Bewegungswürfel. Legt eure Kommandotafel und Cockpits in einer Reihe vor euch aus und stellt eure Autos in den Startbereich (direkt vor dem hinteren Streckenabschnitt).

6 Werft jeweils eure 4 Bewegungswürfel. Euer Würfelergebnis gilt für die **GESAMTE** erste Runde. Wer die **NIEDRIGSTE** Summe hat, wird **STARTSPIELER** für die erste Runde.

Gleichstand bei der niedrigsten Summe? Werft alle eure Bewegungswürfel so oft neu, bis nur noch ein Spieler die niedrigste Summe hat.

7 Der Startspieler wirft den **Asphaltwürfel** und legt ihn für alle gut sichtbar neben die Strecke.



3



führender Streckenabschnitt

mittlerer Streckenabschnitt

6



7



4

Wollt ihr direkt auf die Überholspur?
Auf den Seiten 6 und 7 wird das
Spielmaterial der Erweiterungen
beschrieben und wie es ins Spiel
integriert werden kann.

5



FETTER TRUCK UND DIE WILDEN FÜNF

Ihr könnt bei der Wahl der Crew entweder den Fetten Truck ODER die Wilden Fünf wählen (aber nicht beides auf einmal im selben Spiel). Auf diese Weise könnt ihr auch zu fünft spielen!

DEN FETTEN TRUCK ALS CREW WÄHLEN

- 1 Hänge die drei Segmente des Fetten Trucks aneinander und stelle ihn in den Startbereich.
- 2 Nimm dir die Fahrerkabine- und die Segmenttafel des Fetten Trucks sowie seine 4 speziellen Bewegungswürfel, seinen Helikopter und 10 der geringen Schadensplättchen als Vorrat.
- 3 Lege die Fahrerkabine-Tafel an die Segmenttafel. (Du kannst die Tafeln wenden, damit sie in Fahrtrichtung zeigen.)
- 4 Lege die Offroad-Geländeplättchen als Vorrat bereit.

DIE WILDEN FÜNF ALS CREW WÄHLEN

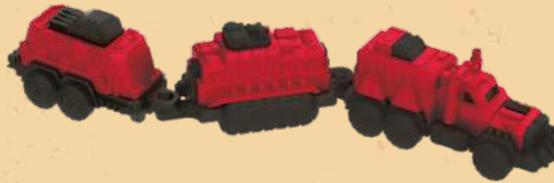
- 1 Nimm dir die 5 Motorräder, die Kommandotafel, die 5 Cockpits, die 6 Bewegungswürfel und den Helikopter der Wilden Fünf sowie 5 der geringen Schadensplättchen als Vorrat.
- 2 Leg deine Kommandotafel und Cockpits in einer Reihe vor dir aus und stelle deine Motorräder in den Startbereich.



Der Fette Truck und die Motorräder der Wilden Fünf können keine Anführer und Auto-Upgrades aus der **SCHRAUBBUDE**-Erweiterung verwenden. Ihr könnt sie trotzdem als Crew wählen, wenn Auto-Crews mit Anführer oder Upgrades spielen.



SPIELMATERIAL



1 Fetter Truck
(bestehend aus 3 Segmenten)



5 Motorräder für die Wilden Fünf



4 Bewegungswürfel für den Fetter Truck
(mit den Werten 1-3)



1 Fahrerkabine-Tafel für den Fetter Truck



6 Bewegungswürfel für die Wilden Fünf



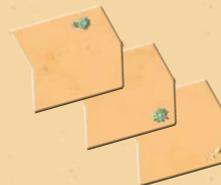
1 Kommandotafel für die Wilden Fünf



1 Segmenttafel für den Fetter Truck



5 Cockpits für die Wilden Fünf



8 Offroad-Geländeplättchen



2 Helikopter
(je 1 für den Fetter Truck und die Wilden Fünf)



15 geringe Schadensplättchen



BLECH, BLUT UND HÖLLENGLUT

BLECH, BLUT UND HÖLLENGLUT VERWENDEN:

- 1 Mischt die **neuen Streckenabschnitte** zu denen des Grundspiels, BEVOR ihr den mittleren und den führenden Streckenabschnitt zieht und auslegt. (Ihr verwendet weiterhin entweder 1a: Der Parkplatz ODER 1b: Die Startpiste als Start-Streckenabschnitt.)
- 2 Mischt die **neuen Schadensplättchen** zu denen des Grundspiels.
- 3 Mischt die **neuen Gefahrplättchen** zu denen des Grundspiels.
- 4 Mischt die **Dauereffekt-Karten** und legt sie als Stapel bereit.
- 5 Legt den **Feuer-Effektwürfel** und die **Feuerplättchen** als Vorrat bereit.



SPIELMATERIAL



1 Feuer-Effektwürfel



5 neue Streckenabschnitte (doppelseitig)



12 Feuerplättchen



22 neue Gefahrplättchen (Erdbeben, Fallgrube, Feuer, Rampe, Sandwurm, Verglast)



21 Dauereffekt-Karten



10 neue Schadensplättchen (Feuer!, Dauereffekt)

SCHRAUBBUDE

Die SCHRAUBBUDE-Erweiterung bringt Anführer für eure Crews und Upgrades für eure Autos ins Spiel. Ihr könnt mit beiden oder nur mit einem dieser Module spielen.

Wichtig: Nur Auto-Crews können Anführer und Upgrades verwenden, nicht der Fette Truck oder die Wilden Fünf.

ANFÜHRER VERWENDEN:

- 1 Legt die **Kommandoplättchen** als Vorrat bereit.
- 2 Mischt die **Anführer-Kommandotafeln** und zieht jeweils 2 davon.
- 3 Wählt jeweils 1 Anführer-Kommandotafel aus. Räumt alle nicht gewählten Kommandotafeln zurück in die Schachtel.
- 4 Legt eure Anführer-Kommandotafel STATT der normalen Kommandotafel neben euer Cockpit.
- 5 Nehmt euch jeweils so viele Kommandoplättchen wie unten auf eurer Anführer-Kommandotafel angegeben ist.

UPGRADE-KARTEN VERWENDEN:

- 1 Mischt die Upgrade-Karten zu einem Stapel.
- 2 Zieht jeweils 4 Upgrade-Karten.
- 3 Wählt gleichzeitig jeweils 1 Upgrade-Karte aus und legt sie verdeckt vor euch. Nachdem ihr eure Wahl getroffen habt, gebt die übrigen Upgrade-Karten an den Spieler links von euch weiter.
- 4 Wiederholt Schritt 3, bis jeweils 3 Upgrade-Karten vor euch liegen. Räumt alle übrigen Upgrade-Karten zurück in die Schachtel.
- 5 Weist jedem eurer Autos 1 verdeckte Upgrade-Karte zu.
- 6 Deckt die Upgrade-Karten auf, sobald ihr alle eure Upgrades zugewiesen habt.



SPIELMATERIAL



11 Anführer-Kommandotafeln

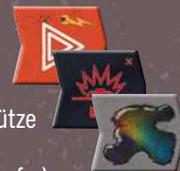


15 Kommandoplättchen



27 Upgrade-Karten

6 Upgrade-Gefahrplättchen (je 3x Mine und Ölputze für die Upgrades Mienenwerfer und Ölwerfer)



FAHRZEUGE

Jede Crew verfügt über zwei Fahrzeug-Typen: **Straßenfahrzeuge** und einen **Helikopter**.

Als Straßenfahrzeuge gelten alle Autos, der Fette Truck und die Motorräder der Wilden Fünf.

AUTOS

Auto-Crews haben drei unterschiedlich große Straßenfahrzeuge. Die Größe eines Autos bestimmt, wie leicht es beim Schießen zu treffen ist und wie gut es Crashes mit anderen Straßenfahrzeugen übersteht. (Zum Beispiel ist ein kleines Auto schwierig zu treffen, aber anfällig bei Crashes, während es bei einem großen Auto umgekehrt ist.)

Jedes Auto hat sein eigenes Cockpit, auf dem die Größe angegeben ist.



klein



mittel



groß



Die Regeln des Fatten Trucks stehen auf Seite 16.



Die Regeln der Motorräder der Wilden Fünf stehen auf Seite 19.

HELIKOPTER

Zudem hat jede Crew einen Helikopter in ihrer Farbe. Helikopter sind zwar Fahrzeuge, unterscheiden sich aber von Autos, Motorrädern und dem Fatten Truck: Sie **KÖNNEN NICHT** beschossen werden, keinen Schaden nehmen und nicht mit anderen Fahrzeugen crashen. Allerdings **KÖNNEN** Helikopter schießen, und sie eliminieren jedes Auto und Motorrad, das sich am Ende eines Zuges auf ihrem Feld befindet (auch solche der eigenen Farbe).

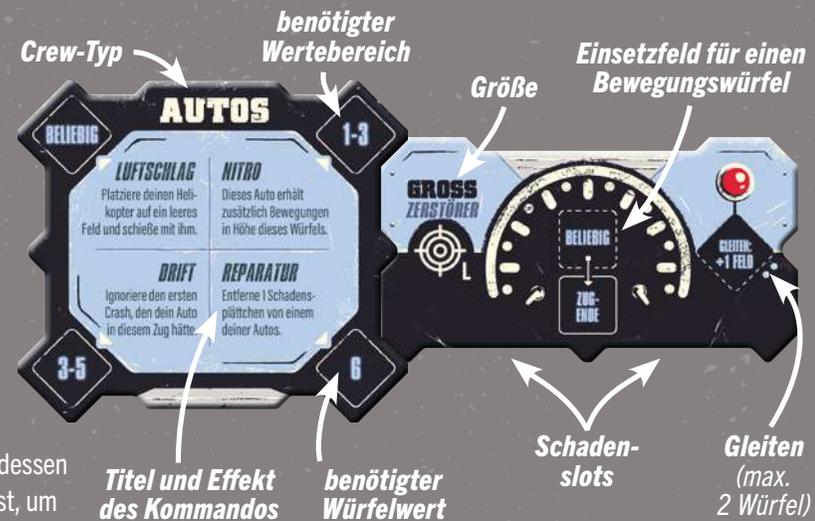


KOMMANDOTAFELN

Jede Crew hat eine Kommandotafel in ihrer Farbe. Auf deiner Kommandotafel kannst du verschiedene Effekte für deine Fahrzeuge aktivieren (siehe *Effekte der Kommandotafel, Seite 12*). Jede Kommandotafel zeigt oben den Crew-Typ und wo du Würfel mit welchen benötigten Werten einsetzen kannst.

COCKPITS

Jedes Cockpit eines Autos zeigt oben links dessen Größe an und wo du Würfel einsetzen kannst, um das Auto zu bewegen oder es gleiten zu lassen.



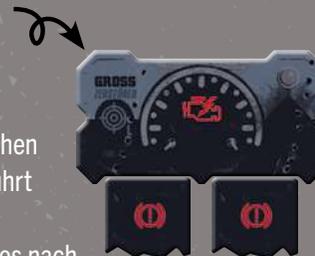
ZUSTAND EINES AUTOS

FAHRBEREIT

Ein Auto, das kein oder nur ein Schadensplättchen hat, ist **fahrbereit**.

GESCHROTTET

Nachdem ein Auto sein zweites Schadensplättchen genommen und ausgeführt hat, ist es **geschrottet**. Drehe das Auto (sodass es nach hinten zeigt) und wende sein Cockpit auf die Rückseite. (Ein geschrottetes Auto kann mit dem **Reparatur**-Kommando wieder fahrbereit gemacht werden, siehe Seite 12.)



Für ein geschrottetes Auto gilt:

- ✘ Es kann keinen weiteren Schaden nehmen; weiterer Schaden wird ignoriert (ohne ein Schadensplättchen zu ziehen).
- ✘ Auf ihm kann kein Bewegungswürfel eingesetzt werden und es kann nicht schießen.
- ✘ Es wird immer noch durch Effektwürfel beeinflusst (z. B. bei einem Crash).

ELIMINIERT

Eliminiert zu werden, ist etwas anderes, als Schaden zu nehmen oder geschrottet zu sein. Wenn ein Auto eliminiert wird, wird es aus dem Spiel **ENTFERNT** und kann nicht mehr repariert werden. Mische die Schadensplättchen dieses Autos zurück in den Vorrat und lege sein Cockpit zurück in die Schachtel.

Ein Auto wird **eliminiert**, wenn:

- ✘ es sich auf ein unbefahrbares Feld bewegt,
- ✘ es sich am Ende eines Zuges auf demselben Feld wie ein Helikopter befindet (selbst dem eigenen),
- ✘ es sich auf dem hinteren Streckenabschnitt befindet, wenn dieser aus dem Spiel entfernt wird,
- ✘ es den Spielplan über den linken, rechten oder hinteren Rand verlässt (durch einen Crash oder anderen Effekt),
- ✘ es von einem Effekt betroffen ist, der es direkt eliminiert.



Falls **ALLE** Autos eines Spielers geschrottet und/oder eliminiert sind, **scheidet dieser Spieler aus dem Spiel aus**. Der führende Streckenabschnitt wird damit zum letzten Abschnitt. Legt sofort die Ziellinie an (siehe Seite 15).

SCHADEN NEHMEN

Autos können durch Beschuss und Gefahrplättchen Schaden nehmen. Wenn dein Auto Schaden nimmt, ziehe 1 zufälliges Schadensplättchen aus dem Vorrat und decke es auf. Führe seinen Effekt aus, falls vorhanden. (Alle Effekte sind auf der Rückseite dieser Anleitung aufgeführt.) Dann lege das Schadensplättchen verdeckt an einen der Schadenslots an der Unterseite des Cockpits dieses Autos an.



GERINGER SCHADEN

Der Fette Truck und die Motorräder der Wilden Fünf nehmen immer **geringen Schaden** statt normalen Schaden. Geringer Schaden hat keinen Effekt, außer einen Schadenslot zu belegen. Auch Autos können manchmal geringen Schaden nehmen (z. B. durch das Raketenwerfer-Kommando des Fetten Trucks, siehe Seite 18).



ANFÜHRER

Die Anführer-Kommandotafel kommt links an die Seite deiner Auto-Cockpits und ersetzt die Standard-Kommandotafel. Sie bietet dir eine Spezialfähigkeit und neue Kommandos.

- ✘ **Spezialfähigkeit:** Jeder Anführer verfügt über eine Spezialfähigkeit, die oben links auf seiner Kommandotafel angegeben ist. Du musst **KEINEN WÜRFEL** einsetzen, um diese Fähigkeit zu verwenden.
- ✘ **Neue Kommandos:** Manche Anführer haben Kommandos, die einen Stern statt eines Würfelwerts zeigen. Um ein solches Kommando zu aktivieren, musst du dort ein Kommandoplättchen einsetzen.



KOMMANDOPLÄTTCHEN

Normalerweise darfst du pro RUNDE nur 1 Würfel auf einem Kommando deiner Kommandotafel einsetzen (siehe Seite 12). Kommandoplättchen erlauben dir, in einer Runde zusätzliche Kommandos zu aktivieren.

In jedem ZUG darfst du 1 Kommandoplättchen auf einem Kommando einsetzen, auf dem du weder Würfel noch Plättchen eingesetzt hast. Du aktivierst dieses Kommando in „Schritt 2: Kommando“ als hättest du dort einen Würfel eingesetzt (siehe Seite 12). Außerdem gilt:

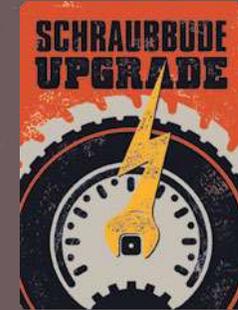
- ✘ Dies darf **ZUSÄTZLICH** zu dem Kommando erfolgen, auf dem du einen Würfel einsetzt. In diesem Zug würdest du also insgesamt 2 Kommandos aktivieren.
- ✘ Du darfst nur 1 Kommandoplättchen pro Zug einsetzen, aber **NICHT** im gleichen Zug, in dem du mit einem Auto gleitest.
- ✘ Jedes Kommandoplättchen kannst du nur 1-mal einsetzen. Lege am Ende der Runde alle eingesetzten Kommandoplättchen zurück in den Vorrat.

Wenn du ein Kommandoplättchen auf einem Kommando einsetzt, das einen WerteBEREICH akzeptiert, wird das Plättchen als **NIEDRIGSTER** möglicher Wert behandelt. *Beispiel: Du setzt ein Kommandoplättchen auf Nitro ein, das die Werte 1-4 akzeptiert. Daher wird das Plättchen als 1 behandelt und erhöht deine Bewegung um 1.*

AUTO-UPGRADES

Upgrades verleihen dem Auto, dem sie zugewiesen sind, eine einzigartige Eigenschaft. Sie gilt nur für dieses Auto und nicht für andere Autos dieser Crew. Einmal zugewiesene Upgrades können nicht verschoben werden.

Solange ein Auto geschrottet ist, ist sein Upgrade inaktiv. Sobald das Auto repariert wird, ist das Upgrade wieder aktiv.



Anführer-Kommandotafel



zugewiesene Upgrade-Karte

Cockpit



Kommandoplättchen

GELÄNDE

Felder haben verschiedene Gelände-Arten, die direkt auf den Streckenabschnitten aufgedruckt sind. Diese Felder können in „Schritt 3: Bewegen“, durch Schaden oder durch einen Crash „betreten“ werden. Der Effekt eines Feldes wird **IMMER** angewendet, egal in welchem Schritt es betreten wird.



Offroad-Feld: Es kostet 1 Bewegung ein Offroad-Feld zu betreten.



Asphalt-Feld: Es kostet 1 Bewegung ein Asphalt-Feld zu betreten. Kann den Bonus des Asphaltwürfels gewähren (siehe Seite 13).



Schlamm-Feld: Es kostet 2 Bewegungen, ein Schlamm-Feld zu betreten. Du darfst auch dann ein Schlamm-Feld betreten, wenn du nur 1 Bewegung übrig hast.



Unbefahrbares Feld: Dieses Feld ist ein **Hindernis** (siehe nächste Seite). Unbefahrbare Felder können unterschiedlich illustriert sein, sind aber immer mit einem gelben Doppelrahmen gekennzeichnet.



Gefährliches Feld: Rote Doppel-Dreiecke zeigen an, auf welchen Feldern Gefahrplättchen platziert werden, wenn ein neuer Streckenabschnitt angelegt wird. Ignoriere das Symbol, wenn du ein solches Feld betrittst, dort aber kein Gefahrplättchen mehr liegt.



Schleim: Betritt ein Straßenfahrzeug ein Schleim-Feld, muss es sofort anhalten und verliert seine restliche Bewegung.



Verglast: Betritt ein Straßenfahrzeug ein verglastes Feld, bewegt es sich sofort 1 Feld in die Richtung, in die es sich bereits bewegt hat, ohne dafür eine Bewegung zu verbrauchen.



Rampe: Ein Straßenfahrzeug kann eine Rampe nur von dem Feld direkt davor betreten. Betritt es eine Rampe über ein anderes Feld, wird das Fahrzeug sofort eliminiert. Betrittst du eine Rampe, wirf den Stuntwürfel: Bewege das Fahrzeug entsprechend viele Felder in gerader Linie vorwärts und ignoriere alle Felder dazwischen. Nach der Landung verliert es seine restliche Bewegung.



Feuer: Betritt ein Straßenfahrzeug ein solches Feld, fängt es Feuer! Lege ein Feuerplättchen auf das Cockpit dieses Fahrzeugs. Ein Fahrzeug mit Feuerplättchen muss den Feuerwürfel werfen, bevor es sich in seinem „Schritt 3: Bewegen“ bewegt (siehe Seite 20).



Salzwüste: Betritt ein Straßenfahrzeug ein Salzwüste-Feld, darf es in diesem Zug den Bonus des Asphaltwürfel nutzen, **UNABHÄNGIG** davon, ob es sich nur auf Asphalt-Feldern bewegt hat oder nicht.



STRECKENABSCHNITTE UND DER SPIELPLAN

Das Spiel findet auf einer Abfolge von Streckenabschnitten statt. Es sind immer genau 3 Abschnitte im Spiel: ein hinterer, ein mittlerer und ein führender Abschnitt – zusammen ergeben sie den **Spielplan**.

Die Straßenfahrzeuge fahren vom hinteren Abschnitt über den mittleren bis zum führenden Abschnitt. Verlässt ein Straßenfahrzeug den führenden Abschnitt über den vorderen Rand, endet entweder das Spiel oder es wird ein neuer Abschnitt angelegt und der hintere entfernt (siehe Seite 15).

Wenn der hintere Abschnitt entfernt wird, werden alle Straßenfahrzeuge auf diesem Abschnitt eliminiert. Verlässt ein Straßenfahrzeug den Spielplan über den linken, rechten oder hinteren Rand (z. B. durch Schaden oder einen Crash), wird es ebenfalls eliminiert.



HINDERNISSE

Hindernisse sind: Straßenfahrzeuge, Helikopter, Gefahrplättchen (aufgedeckt und verdeckt) sowie unpassierbare Felder. Felder OHNE Hindernis sind **leere Felder**.

Sobald ein Straßenfahrzeug ein Feld mit einem Hindernis betritt, gelten folgende Regeln:

- ✘ **Besetztes Feld** (ein Feld mit einem Straßenfahrzeug): Betritt ein Straßenfahrzeug ein Feld mit einem anderen Straßenfahrzeug (selbst der eigenen Farbe), verliert es seine restliche Bewegung. Staple es auf das Straßenfahrzeug in diesem Feld und handle den Crash ab (siehe Crash, Seite 13).
- ✘ **Helikopter**: Du darfst ein Feld mit einem Helikopter ohne Auswirkung durchqueren. Beendet ein Straßenfahrzeug jedoch einen Zug auf einem Feld mit einem Helikopter, wird es eliminiert – egal ob während seiner normalen Bewegung oder durch einen Crash oder Schaden.
- ✘ **Verdeckte Gefahr**: Betritt ein Straßenfahrzeug ein Feld mit einem verdeckten Gefahrplättchen, wird es sofort aufgedeckt und ausgeführt (siehe rechts).
- ✘ **Aufgedeckte Gefahr**: Betritt ein Straßenfahrzeug ein Feld mit einem aufgedeckten Gefahrplättchen, wird es sofort ausgeführt (siehe rechts).
- ✘ **Unpassierbares Feld**: Betritt ein Straßenfahrzeug ein unpassierbares Feld, wird es eliminiert.

Für den Fetten Truck gelten andere Regeln bezüglich Hindernissen (siehe Seite 17).



WRACKS sind ausgebrannte Straßenfahrzeuge von früheren Rennen und werden wie **geschrottete kleine Autos** behandelt. Wenn ein anderes Straßenfahrzeug ein Feld mit einem Wrack betritt, kommt es zum Crash. Wird ein Wrack auf ein Feld mit einem Gefahrplättchen bewegt, führt es das Plättchen aus. Wracks werden eliminiert, sobald sie Schaden nehmen oder sich am Ende eines Zuges auf demselben Feld wie ein Helikopter befinden.

GEFAHREN

Sobald ein Straßenfahrzeug (oder Wrack) ein Feld mit einem Gefahrplättchen betritt, wird es ausgeführt. Es gibt zwei Arten von Gefahrplättchen: solche, die nach ihrer Ausführung abgelegt werden, und solche, die als Hindernisse liegenbleiben. Sammelt abgelegte Gefahrplättchen neben dem Spielplan.

WERDEN NACH AUSFÜHRUNG ABGELEGT:



Wrack: Stelle ein Wrack auf das Feld (siehe Wracks unten). Staple das Straßenfahrzeug auf das Wrack und handle den Crash ab.



Mine: Das Straßenfahrzeug nimmt Schaden. Ziehe 1 Schadensplättchen und führe es aus. Das Fahrzeug verliert seine restliche Bewegung.



Erdbeben: Wirf den Richtungswürfel. Bewege alle Straßenfahrzeuge gleichzeitig 1 Feld in die gewürfelte Richtung.



Sandwurm: Eliminiere das hinterste Straßenfahrzeug auf dem Spielplan. Sind mehrere Fahrzeug am weitesten hinten, eliminiere sie alle.

BLEIBEN AUF DEM SPIELPLAN LIEGEN:



Asphalt: Dieses Feld wird zu einem normalen Asphalt-Feld.



Schlamm: Dieses Feld wird zu einem Schlamm-Feld.



Ölpfütze: Dieses Feld gilt als Asphalt-Feld. Wirf den Richtungswürfel und bewege dein Straßenfahrzeug 1 Feld in die gewürfelte Richtung. Dies kostet keine Bewegung. Das Fahrzeug darf seine Bewegung fortsetzen (falls es noch Bewegungen übrig hat).



Verglast: Dieses Feld wird zu einem verglasten Feld.



Rampe: Dieses Feld wird zu einem Rampen-Feld.



Feuer: Dieses Feld wird zu einem Feuer-Feld.



Fallgrube: Wirf den Schusswürfel gegen das Straßenfahrzeug, das die Fallgrube aufgedeckt hat. Bei einem Treffer wird das Fahrzeug eliminiert. Andernfalls setzt es seine Bewegung fort. Die Fallgrube bleibt auf dem Spielplan liegen und gilt als **unpassierbares Feld**. Hat das Fahrzeug keine Bewegung mehr übrig, wird es daher eliminiert.

ZÜGE UND RUNDEN

Thunder Road: Vendetta verläuft in Zügen und Runden:

- ✘ Ein Zug ist zu Ende, nachdem ein Spieler die Schritte 1–4 seines Zuges ausgeführt hat (siehe unten).
- ✘ Eine Runde ist zu Ende, wenn jeder Spieler **3-mal** am Zug war.

RUNDENBEGINN

Werft alle eure Bewegungswürfel. (In der ersten Runde nehmt ihr die Würfel-ergebnisse, die ihr beim Aufbau gewürfelt habt, um den Startspieler zu bestimmen.)

Ihr verwendet diese Würfel, um eure fahrbereiten Straßenfahrzeuge zu bewegen und 1 Kommando pro Runde zu aktivieren.

Der Startspieler wirft zusätzlich den Asphaltwürfel.



IN DEINEM ZUG

Führe diese vier Schritte in Reihenfolge aus, wenn du am Zug bist:

- 1 **SETZE** einen Würfel auf einem fahrbereiten Straßenfahrzeug **EIN**.
- 2 Aktiviere ein **KOMMANDO** (nur 1-mal pro Runde).
- 3 **BEWEGE** das Straßenfahrzeug.
- 4 **SCHIESSE** mit dem Straßenfahrzeug (falls möglich).

SCHRITT 1: EINSETZEN

Wähle 1 deiner unbenutzten Bewegungswürfel und setze ihn auf dem Cockpit eines deiner fahrbereiten Straßenfahrzeuge ein, das du in dieser Runde noch **NICHT** bewegt hast. Der Wert des eingesetzten Würfels bestimmt, wie viele Felder das Fahrzeug in „Schritt 3: Bewegen“ fahren wird.



Hast du kein fahrbereites, noch nicht bewegtes Straßenfahrzeug mehr? Dann setze 1 unbenutzten Bewegungswürfel auf dem **Gleiten**-Feld eines fahrbereiten Fahrzeugs ein, das du bereits bewegt hast. Das darfst du **NUR DANN**, falls du bereits alle deine fahrbereiten Straßenfahrzeuge bewegt hast. Jedes Auto darf höchstens 2-mal pro Runde gleiten (die zwei kleinen Punkte neben dem Feld erinnern daran).



EINMAL PRO RUNDE darfst du zusätzlich 1 unbenutzten Bewegungswürfel auf einem Kommando deiner Kommandotafel einsetzen. Manche Kommandos erfordern einen bestimmten Würfelwert oder -bereich (siehe rechts). Du darfst **NUR DANN** einen Würfel auf einem Kommando einsetzen, falls du mit dem Fahrzeug in diesem Zug nicht gleitest.

SCHRITT 2: KOMMANDO

Hast du einen Würfel auf einem Kommando eingesetzt? Dann führe dieses Kommando jetzt aus (noch **BEVOR** du das gewählte Fahrzeug bewegst). Der Effekt ist auf der Kommandotafel und rechts auf dieser Seite beschrieben.

EFFEKTE DER KOMMANDOTAFEL



LUFTSCHLAG (BELIEBIGER WÜRFELWERT)

Platziere deinen Helikopter auf ein beliebiges leeres Feld auf dem Spielplan (ein Feld ohne Hindernis). Der Wert des eingesetzten Würfels spielt dabei keine Rolle.

Dann schieße sofort mit deinem Helikopter, falls möglich (siehe Seite 14). In der ersten Runde darfst du **NICHT** schießen.

NITRO (WÜRFELWERT 1 BIS 3)

Dein Straßenfahrzeug erhält für diesen Zug so viele zusätzliche Bewegungen, wie es dem Wert des eingesetzten Würfels entspricht. Dies kann zu mehr als 6 Bewegungen führen. Du musst dich um die volle Anzahl Bewegungen bewegen.

DRIFT (WÜRFELWERT 3 BIS 5)

In diesem Zug gilt: Dein Straßenfahrzeug darf das erste Feld, auf dem sich ein anderes Straßenfahrzeug befindet, durchqueren, ohne einen Crash auszulösen. Beendest du den Zug jedoch auf einem Feld mit einem Straßenfahrzeug, kommt es trotzdem zum Crash, selbst wenn es der erste Crash in diesem Zug ist.

REPARATUR (WÜRFELWERT 6)

Entferne 1 Schadensplättchen von einem deiner Straßenfahrzeuge. Mische ein entferntes Schadensplättchen immer verdeckt in den Vorrat zurück. Das Fahrzeug wird dadurch fahrbereit, falls es zuvor geschrottet war. Du darfst das Fahrzeug in einem späteren Zug bewegen, aber nicht in dem Zug, in dem du es repariert hast.

SCHRITT 3: BEWEGEN

Erste Runde: Die erste Bewegung jedes Straßenfahrzeugs ist immer auf ein beliebiges Feld am hinteren Rand des hinteren Streckenabschnitts.

Bewege das Straßenfahrzeug, auf dem du einen Bewegungswürfel eingesetzt hast, nach diesen Regeln:

- ✘ Ein Straßenfahrzeug erhält Bewegungen in Höhe des eingesetzten Bewegungswürfels.
- ✘ Ein Straßenfahrzeug muss sich immer auf eines der drei Felder in seinem **Frontkegel** (siehe unten) bewegen, außer ein Effekt bewegt es in eine andere Richtung.

Die folgenden Regeln gelten immer, wenn ein Straßenfahrzeug bewegt wird – egal ob im eigenen Zug, durch einen Crash oder durch einen Schaden:

- ✘ Ein Straßenfahrzeug muss sich die volle Anzahl seiner Bewegungen bewegen, es sei denn, es verliert durch einen Effekt seine restliche Bewegung.
- ✘ Ein Straßenfahrzeug darf ein Feld mit einem Helikopter durchqueren.
- ✘ Wenn ein Straßenfahrzeug ein Feld mit einem verdeckten Gefahrplättchen betritt, wird das Plättchen aufgedeckt und sofort ausgeführt.
- ✘ Ein Straßenfahrzeug verliert seine restliche Bewegung, sobald es Schaden nimmt.
- ✘ Bewegt sich ein Straßenfahrzeug auf ein Feld mit einem anderen Straßenfahrzeug, verliert es seine restliche Bewegung und es kommt zum **Crash**. Staple das Fahrzeug auf dem bereits vorhandenen und handle den Crash sofort ab (siehe rechts).

FRONTKEGEL

Die drei Felder vor einem Fahrzeug bilden seinen Frontkegel. Straßenfahrzeuge können sich nur auf ein Feld in ihrem Frontkegel bewegen und nur Fahrzeuge auf einem Feld in ihrem Frontkegel beschießen.

ASPHALTWÜRFEL

ZU BEGINN JEDER RUNDE wirft der Startspieler den Asphaltwürfel. Jedes Straßenfahrzeug, das sich ausschließlich auf Asphalt-Feldern bewegt, kann den Asphaltwürfel nutzen.



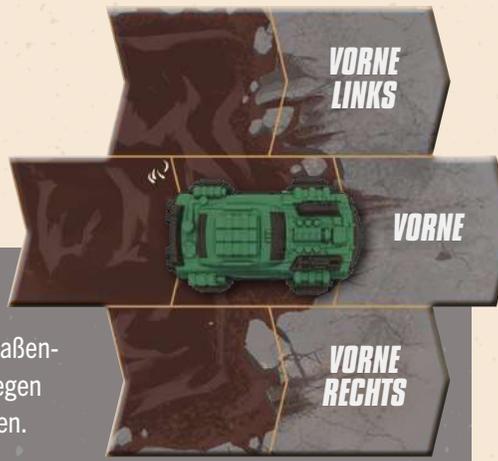
Überprüfe **NACH DER BEWEGUNG** deines Straßenfahrzeugs: Wenn dein Straßenfahrzeug seine Bewegung auf einem Asphalt-Feld begonnen und sich ausschließlich auf Asphalt-Feldern bewegt hat, erhält es zusätzliche Bewegungen in Höhe des Asphaltwürfels. Diese zusätzlichen Bewegungen muss nicht auf Asphalt erfolgen. Dieser Bonus ist optional, aber wenn du ihn nutzt, musst du die volle Anzahl der zusätzlichen Bewegungen nutzen. Ein Fahrzeug, das seine „restliche Bewegung verliert“ kann den Asphaltwürfel nicht nutzen.



Der Fette Truck nutzt den Asphaltwürfel **NICHT**, außer du aktivierst das Kommando **Traktionskontrolle**.

GLEITEN

Wenn du mit einem Fahrzeug gleitest, bewegst du es genau 1 Feld – egal welchen Wert der eingesetzte Bewegungswürfel zeigt. Den Bonus des Asphaltwürfels erhältst du **NICHT**. Du darfst jedoch schießen, falls du nach dieser Bewegung ein gültiges Ziel hast.



CRASHEN

Immer wenn zwei Straßenfahrzeuge auf demselben Feld gestapelt sind, kommt es zu einem Crash. Dies kann während einer Bewegung oder durch Effekte von Gefahr- und Schadensplättchen passieren. Bei einem Crash verliert das sich bewegende Fahrzeug seine restliche Bewegung. Handelt den Crash sofort wie folgt ab:

- 1 Wirf den **Crash-** und den **Richtungswürfel** (siehe Seite 14). Sie zeigen an, ob das obere oder das untere Fahrzeug bewegt wird und in welche Richtung.
- 2 Falls eines der Fahrzeuge im Crash **GRÖßER** ist als das andere ($L > M > S$), darf der Spieler des größeren Fahrzeugs 1-mal den Neuwurf **BEIDER** Würfel verlangen. Dies gilt auch, wenn das größere Fahrzeug nicht fahrbereit ist oder beide Fahrzeuge demselben Spieler gehören.



Es wird immer das **ANDERE** Fahrzeug bewegt. Es gibt keinen Neuwurf.



Es wird immer das **MOTORRAD** bewegt. Es gibt keinen Neuwurf.

- 3 Bewege das betroffene Fahrzeug 1 Feld in die Richtung, die der Richtungswürfel anzeigt.

Bewegt sich das betroffene Fahrzeug auf ein Feld, das einen weiteren Crash verursacht, werden die Crashes so lange abgehandelt, bis auf jedem Feld nur noch 1 Fahrzeug steht.

Beispiel: Toms Auto (mittlere Größe) ist auf einem Wrack gestapelt. Der Würfelwurf ergibt **UNTEN** und **VORNE LINKS**. Tom ist damit zufrieden und verzichtet auf einen Neuwurf. Das Wrack wird um 1 Feld nach vorne links bewegt.



SCHRITT 4: SCHIESSEN

Erste Runde: Überspringt diesen Schritt in der ersten Runde. Eure Waffen sind erst ab Runde 2 einsatzbereit.

Du darfst mit dem Straßenfahrzeug, das du bewegt hast, bzw. dem Helikopter, den du platziert hast, nach folgenden Regeln schießen:

- ✘ Du darfst auf ein Straßenfahrzeug deiner Wahl schießen, das sich im Frontkegel deines Straßenfahrzeugs bzw. Helikopters befindet (*siehe Frontkegel, Seite 13*). Das ist dein anvisiertes Ziel.



Der Fette Truck kann beim Schießen zwischen seinem Frontkegel und seinem Rückkegel wählen.

- ✘ Gibt es mehrere mögliche Ziele, wählst du 1 davon aus.
- ✘ Du darfst nicht auf Helikopter schießen.
- ✘ Du darfst auf Wracks schießen. Wracks gelten als geschrottete kleine Autos. Sobald ein Wrack Schaden nimmt, wird es eliminiert.
- ✘ Du darfst schießen, nachdem du einen Crash abgehandelt hast.
- ✘ Du darfst auf deine eigenen Autos bzw. Motorräder schießen.

Schießen: Wähle ein Ziel und wirf den Schusswürfel. Stimmt die gewürfelte Größe mit der Größe des anvisierten Fahrzeugs überein, wird es getroffen und nimmt Schaden.



Wenn du erfolgreich auf ein Auto schießt, zieht der Spieler des anvisierten Fahrzeugs ein Schadensplättchen und führt es aus (*siehe Schaden nehmen, Seite 9*).



Wenn du auf den Fette Truck schießt, wählst du zuerst ein Kommando in einem Segment, das du als Ziel wählen kannst. Wenn du triffst, nimmt dieses Kommando geringen Schaden. (*Siehe Beschossen werden, Seite 17*.)



Wenn du erfolgreich auf ein Motorrad schießt, nimmt es geringen Schaden und ist geschrottet. Drehe das Motorrad (sodass es nach hinten zeigt) und wende sein Cockpit auf die Rückseite.



DER CRASHWÜRFEL

Es ist besser zu crashen, als gecrasht zu werden.



oberes Fahrzeug bewegen



unteres Fahrzeug bewegen



DER SCHUSSWÜRFEL

Ein Schuss trifft, wenn der Schusswürfel die Größe des anvisierten Fahrzeugs zeigt.



mittleres / kleines Straßenfahrzeug



mittleres Straßenfahrzeug



großes Straßenfahrzeug



Straßenfahrzeug jeder Größe

DER RICHTUNGSWÜRFEL

Achtet beim Auswerten des Richtungswürfels drauf, die Rauten auf dem Würfel so wie auf dem Spielplan auszurichten.



hinten links



vorne links



hinten



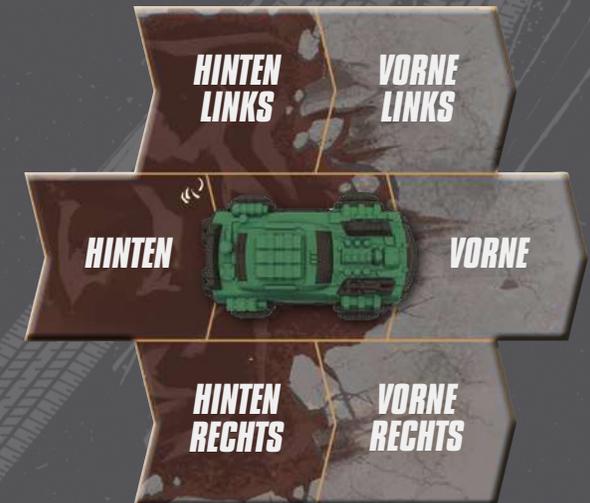
vorne



hinten rechts



vorne rechts



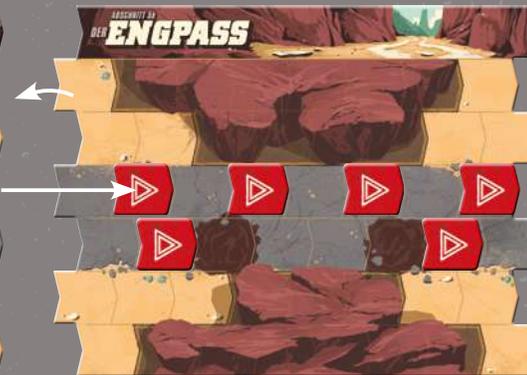
DEN SPIELPLAN VORNE VERLASSEN

Wenn ein Straßenfahrzeug eines Spielers den Spielplan über den VORDEREN Rand verlässt (egal wodurch), gibt es zwei Möglichkeiten:

- ✘ War das der LETZTE Streckenabschnitt und das Fahrzeug hat die Ziellinie erreicht? Das Spiel ist zu Ende und dieser Spieler hat gewonnen!
- ✘ War das NICHT DER LETZTE Streckenabschnitt? Dann erweitert den Spielplan wie folgt:
 - 1 Alle Straßenfahrzeuge auf dem hinteren Streckenabschnitt werden eliminiert.
 - 2 Legt alle Gefahrplättchen vom hinteren Streckenabschnitt ab.
 - 3 Nehmt alle Helikopter vom hinteren Streckenabschnitt zurück vor eure Cockpits.
 - 4 Entfernt den hinteren Streckenabschnitt, wendet ihn auf die andere Seite und legt ihn unter den Stapel der Streckenabschnitte.
 - 5 Schiebt den mittleren und den führenden Streckenabschnitt etwas zurück. Sie werden damit zum hinteren bzw. mittleren Streckenabschnitt.
 - 6 Zieht den obersten Streckenabschnitt und legt ihn als führenden Streckenabschnitt vorne an.



Toms Fahrzeug bewegt sich 5 Felder, wodurch es den Spielplan über den vorderen Rand verlässt. Tom unterbricht die Bewegung und folgt den obigen Schritten.



Durch die obigen Schritte wurde ein neuer Streckenabschnitt angelegt. Tom setzt die restlichen Bewegungen auf dem neuen führenden Streckenabschnitt fort.



Legt die Ziellinie an, FALLS der neue Streckenabschnitt der LETZTE ist.

- 7 Platziert auf jedes gefährliche Feld des neuen Streckenabschnitts ein verdecktes Gefahrplättchen. (Mischt – falls nötig – alle abgelegten Gefahrplättchen zu einem neuen Vorrat.)
- 8 Überprüft, ob der neue Streckenabschnitt der **letzte Abschnitt** ist (siehe unten).
- 9 Das Fahrzeug, das den Spielplan verlassen hat, setzt seine Bewegung fort (falls es noch Bewegungen übrig hat).

LETZTER ABSCHNITT

Wann ein Streckenabschnitt zum letzten Abschnitt wird, hängt von eurer Spieleranzahl ab.

2 Spieler:

Falls niemand zuvor ausscheidet, ist der insgesamt FÜNFTHE Streckenabschnitt der letzte Abschnitt. Legt die Ziellinie an.

3 oder mehr Spieler:

Sobald ein Spieler **ausscheidet** (siehe rechts), wird der führende Streckenabschnitt zum letzten Abschnitt. Scheidet ein Spieler aus, während ein Fahrzeug den Spielplan vorne verlässt, ist der neue führende Streckenabschnitt der letzte Abschnitt. Legt in beiden Fällen die Ziellinie an.

ZUG BEENDEN

Schiebe den Bewegungswürfel auf dem Cockpit des Autos bzw. Motorrads, das du bewegt hast, nach unten auf „Zugende“. Auf diesem Fahrzeug kannst du in dieser Runde keinen weiteren Würfel für eine reguläre Bewegung einsetzen (möglicherweise kann es in einem späteren Zug noch gleiten).

Alle Fahrzeuge, die sich jetzt auf demselben Feld wie ein Helikopter befinden, werden eliminiert.

Der Spieler links von dir ist als nächster am Zug.

ENDE DER RUNDE

Nachdem jeder Spieler 3-mal am Zug war, endet die Runde. Gebt den Asphaltwürfel an den nächsten Spieler nach links weiter. Er ist der Startspieler der nächsten Runde.

Beginnt eine neue Runde.

AUSSCHIEDEN

Ein Spieler scheidet aus dem Spiel aus, sobald alle seine Straßenfahrzeuge geschrottet oder eliminiert sind. Ist dies der Fall, wird sein Helikopter aus dem Spiel entfernt. Seine geschrotteten Fahrzeuge bleiben jedoch auf dem Spielplan. Dieser Spieler ist für den Rest des Spiels nicht mehr am Zug.

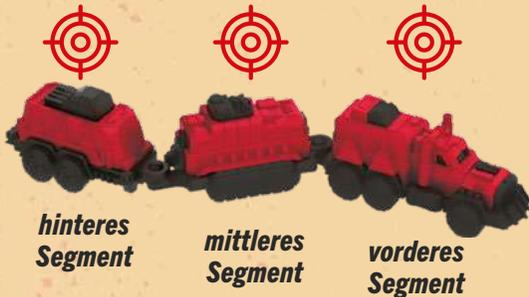
DAS SPIEL GEWINNEN

Das Spiel endet und du gewinnst, sobald

- ✘ eines deiner Straßenfahrzeuge die Ziellinie erreicht (siehe Letzter Abschnitt links) ODER
- ✘ du als einziger Spieler noch mindestens 1 fahrbereites Straßenfahrzeug hast.

DER FETTE TRUCK

Der Fette Truck ist ein einzelnes Straßenfahrzeug, das aus einem hinteren, einem mittleren und einem vorderen Segment besteht. Diese 3 Segmente sind durch Kupplungen miteinander verbunden.



Zusätzlich zu einem Frontkegel hat der Fette Truck einen **Rückkegel**, der aus den drei Felder hinter seinem hinteren Segment besteht (siehe unten).

Außerdem verfügt er über einen Helikopter, der genauso funktioniert wie die Helikopter der Auto-Crews. Du aktivierst ihn mit dem **Luftschlag-**Kommando auf dem mittleren Segment deiner Tafel (siehe Seite 18).



RÜCKKEGEL

Die drei Felder hinten links, hinten und hinten rechts bilden den Rückkegel des Fette Trucks. Beim Schießen kann der Fette Truck ein Ziel in seinem Frontkegel ODER seinem Rückkegel anvisieren. Mit dem **Gefahrenwerfer-**Kommando platzierst du Gefahrplättchen im Rückkegel des Fette Trucks.

IN DEINEM ZUG

Führe in deinem Zug diese vier Schritte in Reihenfolge aus:

- 1 **SETZE** einen Würfel auf einem Kommando in einem der drei Segmente deiner Segmenttafel ein.
- 2 Aktiviere das **KOMMANDO**.
- 3 **BEWEGE** den Fette Truck.
- 4 **SCHIESSE** in den Front- ODER Rückkegel.

SCHRITT 1: EINSETZEN

In deinem ERSTEN ZUG JEDER RUNDE setzt du zuallererst 1 Bewegungswürfel auf dem Kommando **Hydraulische Lenkung** deiner Fahrerkabine ein. Dieser Würfel bestimmt, wie oft der Fette Truck in dieser Runde die Spur wechseln darf, gibt selbst aber keine Bewegungen (siehe unten rechts).

In jedem Zug setzt du 1 ungenutzten Bewegungswürfel auf einem Kommando in einem der drei Segmente deiner Segmenttafel ein:

- ✘ Der Wert des Würfels bestimmt, wie viele Bewegungen der Fette Truck in „Schritt 3: Bewegen“ erhält.
- ✘ Du darfst einen Würfel NICHT auf einem Segment einsetzen, auf dem du bereits einen Würfel eingesetzt hast.
- ✘ Die **Reparatur**-Kommandos benötigen einen Würfel mit dem Wert 3.
- ✘ Du DARFST einen Würfel auf einem beschädigten Kommando einsetzen. Das bewegt den Fette Truck, aktiviert jedoch NICHT das Kommando.

SCHRITT 2: KOMMANDO

Aktiviere das Kommando, auf dem du deinen Bewegungswürfel eingesetzt hast. Manche Kommandos werden vor der Bewegung ausgeführt, andere danach (siehe Seite 18).

SCHRITT 3: BEWEGEN

In jedem Zug erhält der Fette Truck Bewegungen in Höhe des Bewegungswürfels, den du in diesem Zug auf einem Segment eingesetzt hast. Es bewegt sich immer der gesamte Fette Truck, unabhängig davon, auf welchem Segment du den Würfel eingesetzt hast.

Der Fette Truck bewegt sich wie eine Raupe. Wenn sich das vordere Segment bewegt, zieht es das mittlere Segment auf sein vorheriges Feld und das hintere Segment wird auf das Feld gezogen, wo zuvor das mittlere Segment war. Der Fette Truck bewegt sich beim Bewegen **GERADEAUS NACH VORNE**, außer du verwendest deine **Hydraulische Lenkung** (siehe unten).

Der Fette Truck nutzt den Asphaltwürfel NICHT, außer du aktivierst das Kommando **Traktionskontrolle**.

HYDRAULISCHE LENKUNG

Der Wert des Würfels, den du auf der Hydraulischen Lenkung eingesetzt hast, bestimmt, wie oft du in dieser Runde die Spur wechseln darfst. Immer wenn du ihn nach vorne links oder vorne rechts bewegen möchtest, STATT „nur“ nach vorne, musst du den Wert dieses Würfels um 1 verringern.



- ✘ Du darfst dies **MEHRMALS** pro Zug tun, solange du jedes Mal die Hydraulische Lenkung verringerst.
- ✘ Die Hydraulische Lenkung gibt selbst keine Bewegungen, sondern erlaubt lediglich beim Fahren die Spur zu wechseln.

INTERAKTION BEIM BEWEGEN

- ✘ **Massiv:** Der Fette Truck gilt immer als auf dem Streckenabschnitt befindlich, auf dem sein VORDERES Segment ist. Beim Bewegen betrachtet der Fette Truck nur die Felder, die sein vorderes Segment betritt.
Beispiel: Es kostet den Fetten Truck 2 Bewegungen, sich auf ein Schlamm-Feld zu bewegen. Für das mittlere und das hintere Segment gilt dieser Abzug jedoch nicht.
- ✘ **Standfest:** Wenn der Fette Truck durch einen Effekt bewegt oder gestoppt werden würde (z. B. durch Schleim oder eine Ölpfütze), wird er NICHT bewegt bzw. gestoppt. Stattdessen nimmt er 1 geringen Schaden auf einem Kommando seiner Wahl. Entferne alle Plättchen von dem Feld und lege ein Offroad-Geländeplättchen darauf. Dieses Feld ist fortan ein Offroad-Feld. Der Fette Truck setzt seine Bewegung fort (falls welche übrig sind).
- ✘ **Zuverlässig:** Wenn der Fette Truck ein unpassierbares Feld betritt, wird er NICHT eliminiert. Stattdessen nimmt er 1 geringen Schaden auf einem Kommando seiner Wahl. Lege ein Offroad-Geländeplättchen auf das unpassierbare Feld. Dieses Feld ist fortan ein Offroad-Feld. Der Fette Truck setzt seine Bewegung fort (falls welche übrig ist).
- ✘ **Robust:** Wenn ein Segment des Fetten Trucks einen Zug auf einem Feld mit einem Helikopter beendet, wird der Fette Truck NICHT eliminiert. Stattdessen nimmt er 1 geringen Schaden auf einem Kommando seiner Wahl. Der Besitzer des Helikopter nimmt ihn vom Spielplan und kann ihn in einem späteren Zug erneut platzieren.



Im Spiel mit der Erweiterung **Blech, Blut und Höllenglut:** Der Fette Truck kann durch keinen Effekt Feuer fangen. Wird der Fette Truck auf ein Feuer-Feld bewegt, nimmt er 1 geringen Schaden auf einem Kommando seiner Wahl. Entferne alle Plättchen von dem Feld und lege ein Offroad-Geländeplättchen darauf. Dieses Feld ist fortan ein Offroad-Feld. Der Fette Truck setzt seine Bewegung fort (falls welche übrig sind).

CRASHEN

Staple alle Straßenfahrzeuge, die mit dem Fetten Truck crashen auf das entsprechende Segment des Fetten Trucks. Werf nur den Richtungswürfel, nicht den Crashwürfel. Denn es wird immer das ANDERE Fahrzeug bewegt. Kein beteiligter Spieler kann einen Neuwurf verlangen.

SCHRITT 4: SCHIESSEN

Der Fette Truck kann auf ein beliebiges Fahrzeug in seinem Frontkegel ODER seinem Rückkegel schießen. Werf den Schusswürfel:

- ✘ Ein getroffenes Auto nimmt 1 Schadensplättchen, ein getroffenes Motorrad nimmt 1 geringes Schadensplättchen.
- ✘ Das **Raketenwerfer**-Kommando gehört NICHT zu diesem Schritt 4. Der Fette Truck kann den Raketenwerfer in „Schritt 2: Kommando“ aktivieren, nach seiner Bewegung damit schießen und hat immer noch seinen normalen Schuss in „Schritt 4: Schießen“ übrig.

BESCHOSSEN WERDEN

Jedes Segment des Fetten Trucks gilt als separates **großes Fahrzeug**, wenn ein Gegner darauf schießt. Ein gegnerisches Fahrzeug kann auf ein Segment des Fetten Trucks schießen, das sich in seinem Frontkegel befindet.

Der schießende Spieler muss festlegen, auf welches Kommando er schießt, BEVOR er den Schusswürfel wirft. Jedes Segment hat zwei Kommandos, die anvisiert werden können. **Reparatur** darf NICHT anvisiert werden und ein bereits beschädigtes Kommando ebenfalls nicht.

SCHADEN NEHMEN

Wenn der Fette Truck getroffen wird, lege 1 geringes Schadensplättchen auf das anvisierte Kommando.

Im Hintergrund aller Kommandos, die anvisiert werden können, ist ein „X“ zu sehen. Wenn der Fette Truck getroffen wird, lege ein geringes Schadensplättchen auf diese Form, um das Kommando abzudecken. Du DARFST in Schritt 1 einen Würfel auf einem beschädigten Kommando einsetzen. Das bewegt den Fetten Truck, aktiviert jedoch NICHT das Kommando.



In allen anderen Fällen, in denen der Fette Truck Schaden nimmt, wählt sein Besitzer, auf welches Kommando er den geringen Schaden legt.

ELIMINIERT WERDEN

Wenn der Fette Truck eliminiert wird, **scheidet** sein Spieler **aus**. Der führende Streckenabschnitt wird zum letzten Abschnitt. Legt die Ziellinie an.

Der Fette Truck wird nur eliminiert, wenn:

- ✘ er zu irgendeinem Zeitpunkt 6 geringe Schadensplättchen hat, ODER
- ✘ er mit ALLEN Segmenten vom hinteren Streckenabschnitt gedrängt wird. (Andernfalls verbleibt das vordere Segment auf seinem aktuellen Feld, während andere Segmente über den hinteren Rand hängen.)

EFFEKTE DER SEGMENTTAFEL DES FETTEN TRUCKS



HINTERES SEGMENT

- ✘ **Gefahrenwerfer:** NACH deiner Bewegung darfst du 1 zufälliges Gefahrplättchen aus dem Vorrat auf ein leeres Feld im Rückkegel des Fetten Trucks legen. Schau dir das Plättchen nicht an und lege es verdeckt auf das Feld. (Erinnerung: Ein leeres Feld ist eines ohne Hindernis.)
- ✘ **Reparatur:** Entferne vor der Bewegung 1 Schadensplättchen vom hinteren Segment.
- ✘ **Zielcomputer:** Wenn du in diesem Zug schießt, darfst du den Schusswürfel 1-mal neu werfen.

MITTLERES SEGMENT

- ✘ **Traktionskontrolle:** Du darfst in diesem Zug den Asphaltwürfel nutzen (unabhängig von den Feldern auf die sich der Fette Truck bewegt).
- ✘ **Reparatur:** Entferne vor der Bewegung 1 Schadensplättchen vom mittleren Segment.
- ✘ **Luftschlag:** Platziere deinen Helikopter auf ein beliebiges leeres Feld und schieße mit ihm. (Identisch zum Luftschlag-Kommando des Grundspiels.)

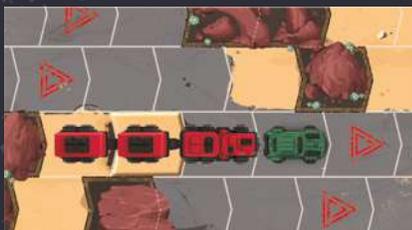
VORDERES SEGMENT

- ✘ **Raketenwerfer:** Wirf NACH deiner Bewegung den Schusswürfel. Du visierst immer das Feld 2 Felder vor dir an. Jedes Straßenfahrzeug auf oder benachbart zu diesem Feld nimmt 1 geringen Schaden, falls es von dem Wurf getroffen wird. (Autos, die geringen Schaden nehmen, legen ein geringes Schadensplättchen an einen ihrer Schadenslots.)
- ✘ **Reparatur:** Entferne vor der Bewegung 1 Schadensplättchen vom vorderen Segment.
- ✘ **Bullfänger:** Wenn du dich das erste Mal in diesem Zug auf ein Feld mit einem Gefahrplättchen oder Straßenfahrzeug bewegst: Gefahr? Entfernen. Straßenfahrzeug? Sein Besitzer bewegt es nach vorne links oder vorne rechts (statt dass es zum Crash kommt). Bei einem Wrack wählst du das Zielfeld.

BEISPIEL EINER BEWEGUNG MIT DEM FETTEN TRUCK

Martin ist mit seinem Fette Truck am Zug. Er möchte vermeiden, mit dem grünen Auto zu crashen. Er verringert den Würfel auf der Hydraulischen Lenkung um 1, damit er die Spur wechseln darf. Er bewegt den Fette Truck 3 Felder, wobei das mittlere und das hintere Segment „nachgezogen“ werden.

Der Fette Truck ist über ein unpassierbares Feld gefahren. Doch weil er zuverlässig ist (siehe Seite 17), nimmt er nur 1 geringen Schaden und das Feld wird zu einem Offroad-Feld.



Ausgangssituation



Erste Bewegung (inkl. Spurwechsel)



Zweite Bewegung (unpassierbares Feld)



Dritte Bewegung

MOTORRÄDER

Die Crew der Wilden Fünf besteht aus 5 Motorrädern. Motorräder gelten als KLEINE Straßenfahrzeuge. Sie funktionieren wie Autos aus dem Grundspiel, mit den folgenden Änderungen:



SCHRITT 1: EINSETZEN

IN JEDEM ZUG setzt du 2 deiner unbenutzten Bewegungswürfel auf 2 verschiedenen Motorrad-Cockpits ein. Nur falls du nur noch 1 Motorrad hast, darfst du beide Würfel darauf einsetzen.

EINMAL PRO RUNDE darfst du stattdessen 1 Würfel auf einem Cockpit und 1 Würfel auf einem Kommando deiner Kommandotafel einsetzen. Dann führst du „Schritt 2: Kommando“ genauso aus wie mit einem Auto.

GLEITEN

Jedes Motorrad darf höchstens 4-mal pro Runde gleiten (statt nur 2-mal wie ein Auto).

MARKIERUNGEN

Jedes Motorrad hat eine Markierung, die zum zugehörigen Cockpit passt. Wenn du einen Bewegungswürfel auf einem Cockpit einsetzt, achte darauf, das Motorrad mit der richtigen Markierung zu bewegen.



SCHRITT 3: BEWEGEN

Führe die 2 eingesetzten Würfel einzeln nacheinander aus. Du bestimmst die Reihenfolge. Wähle zunächst einen der eingesetzten Würfel und führe die beiden Schritte „Bewegen“ und „Schießen“ mit dem entsprechenden Motorrad aus. Wiederhole danach beide Schritte mit dem anderen eingesetzten Würfel.

Auch wenn eines der Motorräder gleitet, darfst du die Reihenfolge frei wählen, in der du sie bewegst.

Achte auf die Markierungen, damit du das jeweils richtige Motorrad bewegst (siehe unten).

DRIFTEN

Während sich ein Motorrad bewegt (egal wodurch), driftet es durch ALLE anderen Straßenfahrzeuge, ohne dass es zum Crash kommt. Endet die Bewegung eines Motorrads jedoch auf einem Feld mit einem anderen Straßenfahrzeug, kommt es wie üblich zu einem Crash.

Autos können nicht durch Motorräder driften, außer sie aktivieren ihr **Drift**-Kommando.

CRASHEN

Wenn sich ein Motorrad und ein anderes Straßenfahrzeug auf demselben Feld treffen, werden sie nicht gestapelt. Es kommt trotzdem zu einem Crash.

Bei einem **Crash** zwischen einem Motorrad und einem anderen Straßenfahrzeug wird nur der Richtungswürfel geworfen, nicht der Crashwürfel. Es wird **IMMER DAS MOTORRAD** bewegt. Es gibt keinen Neuwurf.

Bei einem **Crash** zwischen zwei deiner Motorräder wählst du, welches Motorrad bewegt wird.

SCHADEN NEHMEN

Wenn ein Motorrad Schaden nimmt, erhält es ein **geringes Schadensplättchen** und ist geschrottet.

Drehe das Motorrad (sodass es nach hinten zeigt) und wende sein Cockpit auf die Rückseite. (Ein geschrottetes Motorrad kann mit dem **Reparatur**-Kommando wieder fahrbereit gemacht werden, siehe Seite 12).



Motorräder nehmen immer nur geringen Schaden. Daher werden sie nie ein **Feuerschadensplättchen** aus der Erweiterung **Blech, Blut und Höllenglut** ziehen. Trotzdem können sie durch Gelände und andere Effekte Feuer fangen.



Autos und Motorräder fangen in folgenden Situationen Feuer:

- ✗ Ein Auto oder Motorrad bewegt sich auf ein Feuer-Feld.
- ✗ Es erhält durch einen Effekt ein Feuerplättchen (wie durch das Flammenwerfer-Kommando des Anführers El Gluto).
- ✗ Ein Auto nimmt Schaden und zieht ein Feuer-Schadensplättchen.



Für den Fetter Truck gelten andere Feuer-Regeln (siehe Interaktion beim Bewegen, Seite 17).

Wenn dein Fahrzeug Feuer fängt, nimmst du ein Feuerplättchen aus dem Vorrat und legst es auf das entsprechende Cockpit:



Für ein Fahrzeug mit Feuerplättchen gilt:

Bevor du es in „Schritt 3: Bewegen“ bewegst, wirfst du den Feuerwürfel und wendest den gewürfelten Effekt an:



Erhöhe die Bewegungen des Fahrzeugs in diesem Zug um den gewürfelten Wert. Dies kann zu einer Bewegung von mehr als 6 führen. Du musst den vollen Betrag bewegen.



Das Feuer erlischt. Lege das Feuerplättchen zurück in den Vorrat und bewege das Fahrzeug normal.



Erhöhe die Bewegungen des Fahrzeugs in diesem Zug um den gewürfelten Wert. Dies kann zu einer Bewegung von mehr als 6 führen. Du musst den vollen Betrag bewegen.



Das Fahrzeug wird eliminiert.

Außerdem gilt:

- ✗ Feuerplättchen zählen nicht als Schaden.
- ✗ Sobald ein Auto oder Motorrad geschrottet wird, wird das Feuerplättchen entfernt.
- ✗ Ein Fahrzeug, das bereits Feuer gefangen hat, kann kein weiteres Feuerplättchen erhalten; entsprechende Effekte werden ignoriert.



NACHLADEN!

Manchmal braucht man einfach ein bisschen mehr Wumms. Die **NACHLADEN**-Erweiterung besteht aus fünf kleinen Karten-Decks. Ihr könnt beliebig viele oder sogar alle dieser Decks in einer Partie verwenden. Jedes Deck enthält eine eigene Regelkarte und einige Blankokarten, mit denen ihr selbst kreativ werden könnt.



x8

STRECKENBEDINGUNGEN

Diese Karten enthalten Effekte, die für die Streckenabschnitte gelten.

Mischt die Streckenbedingung-Karten beim Spielaufbau zu einem verdeckten Stapel. Legt je 1 Karte neben den mittleren und den führenden Streckenabschnitt, aber NICHT neben den Start-Streckenabschnitt.

Die Regeln auf einer Karte gelten nur für den jeweiligen Streckenabschnitt.

Immer wenn ihr einen neuen Streckenabschnitt anlegt, zieht ihr die oberste Karte und legt sie an den Abschnitt. Wird ein Streckenabschnitt entfernt, legt ihr auch die zugehörige Karte ab. Falls der Stapel aufgebraucht ist, mischt ihr alle abgelegten Karten zu einem neuen Stapel.



x10

VERBESSERTE LUFTSCHLÄGE

Diese Karten könnt ihr einmal spielen, wenn ihr euren Helikopter einsetzt.

Zieht beim Spielaufbau jeweils 1 zufällige „Verbesserter Luftschlag“-Karte und haltet sie verdeckt.

Auf jeder Karte ist angegeben, wann sie gespielt werden kann und welchen Effekt sie hat.

Nachdem ein Verbesserter Luftschlag gespielt wurde, wird die Karte aus dem Spiel entfernt.



x8

AUFTRÄGE

Aufträge sind geheime Ziele, für die ihr eine Belohnung erhalten, wenn ihr sie erfüllt.

Zieht beim Spielaufbau jeweils 1 zufällige Auftragskarte und haltet sie verdeckt.

Sobald jemand den Auftrag im oberen Teil seiner Karte erfüllt hat, darf er sie aufdecken, um die Belohnung im unteren Teil der Karte zu erhalten.

Nachdem ein Auftrag aufgedeckt wurde, wird die Karte aus dem Spiel entfernt.



x6

ONESHOTS

Oneshots sind Karten, die ihr einmal spielen könnt, um eurer Crew zu helfen.

Zieht beim Spielaufbau jeweils 1 zufällige Oneshot-Karte und haltet sie verdeckt.

Auf jeder Karte ist angegeben, wann sie gespielt werden kann und welchen Effekt sie hat.

Nachdem ein Oneshot gespielt wurde, wird die Karte aus dem Spiel entfernt.



x8

ZUSATZKOMMANDOS

Diese Karten bieten euren Auto- und Motorrad-Crews ein zusätzliches Kommando.

Zieht beim Spielaufbau jeweils 1 zufällige Zusatzkommando-Karte.

Legt diese Karte aufgedeckt neben eure Kommandotafel. Sie bietet ein zusätzliches Kommando, das wie üblich mit einem Würfel aktiviert werden kann.



Der Fette Truck hat keine Kommandotafel. Daher bekommt er keine Zusatzkommando-Karte.

Diese Erweiterung ersetzt für Auto-Crews die Bewegungswürfel und den Schusswürfel durch Karten, um den Zufall zu reduzieren.

Jede Auto-Crew, die diese Erweiterung verwenden möchte, erhält das Deck aus 18 „Deutsche Ingenieurskunst“-Karten in ihrer Farbe.



Der Fette Truck und die Wilden Fünf können diese Erweiterung **nicht verwenden**. Ihr könnt trotzdem mit ihnen gegen Auto-Crews spielen, die dies tun.

MERKMALE EINER KARTE „DEUTSCHE INGENIEURSKUNST“



SPIELAUFBAU

- 1 Ersetzt eure Bewegungswürfel durch das farblich passende „Deutsche Ingenieurskunst“-Deck und mischt es. Das ist euer Nachziehstapel.
- 2 Zieht jeweils 5 Karten von eurem Nachziehstapel. Das ist eure Starthand.
- 3 Zählt die Bewegungswerte eurer Starthand zusammen und nennt eure Summe. Wer die NIEDRIGSTE Summe hat, wird STARTSPIELER für die erste Runde. **Gleichstand?** Mischt eure Karten zurück in eure Stapel und zieht eine neue Starthand, bis ein Spieler die niedrigste Summe hat.

EINSETZEN UND BEWEGEN

IN JEDEM ZUG spielst du 1 Karte von deiner Hand auf eines deiner Cockpits – genau so als würdest du einen Bewegungswürfel einsetzen.

EINMAL PRO RUNDE darfst du 1 weitere Karte von deiner Hand auf ein Kommando deiner Kommandotafel spielen. Beides gilt, als hättest du dem Auto bzw. Kommando einen Würfel mit diesem Wert zugewiesen. *Beispiel: Du spielst eine Karte für das Nitro-Kommando aus. Du addierst den Wert dieser Karte zum Bewegungswert der Karte, die du auf das Cockpit deines Autos gespielt hast.*

Nachdem du die Bewegung bzw. das Kommando ausgeführt hast, drehst du die Karte(n) um, um anzuzeigen, dass du fertig bist.

AM ENDE DER RUNDE (nachdem ihr 3-mal am Zug wart) habt ihr normalerweise noch 1 Karte auf der Hand. Legt alle Karten, die ihr auf eure Cockpits und Kommandotafeln gespielt habt, auf euren Ablagestapel. Zieht dann so viele Karten nach, bis ihr wieder 5 Handkarten habt. Kein Spieler sollte jemals mehr als 5 Handkarten haben.

SCHIESSEN

Um zu überprüfen, ob ein Schuss von dir trifft, deckst du die oberste Karte deines Nachziehstapels auf. Stimmt das Schusswürfel-Ergebnis auf dieser Karte mit der Größe des anvisierten Fahrzeugs überein, wird es (wie üblich) getroffen. Lege die aufgedeckte Karte auf deinen Ablagestapel.

NACHZIEHSTAPEL LEER? NEU MISCHEN!

Wenn du eine Karte von deinem Nachziehstapel ziehen musst (entweder um Karten auf die Hand zu nehmen oder um zu schießen) und er leer ist, mische sofort deinen Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel. *Hinweis: Das kann auch mitten in einer Runde passieren. Lass in diesem Fall alle Karten auf deinen Cockpits und deiner Kommandotafel dort liegen, sie werden erst am Ende der Runde abgelegt.*

Die Karten in euren Ablagestapeln sind offene Informationen für alle Spieler. Ihr dürft sie jederzeit durchsehen.

**WIR WÜNSCHEN
EUCH EINE
GUTE FAHRT!**



IMPRESSUM

DESIGN

GAME DESIGN:
BRETT MYERS, DAVE CHALKER

ADDITIONAL DESIGN AND DEVELOPMENT:
JUSTIN D. JACOBSON, ROB DAVIAU,
BRIAN NEFF, NOAH COHEN

ORIGINAL DESIGN:
JIM KEIFER

ART

ILLUSTRATION:
MARIE BERGERON

ADDITIONAL ILLUSTRATION:
GARRETT W. KAIDA

3D MODELING:
HAKAN DINIZ, CHAD HOVERTER

ART DIRECTOR, GRAPHIC DESIGN:
JASON TAYLOR

GRAPHIC DESIGN, PRODUCTION LEAD:
LINDSAY DAVIAU

ADDITIONAL GRAPHIC DESIGN:
IAN REED, PETER GIFFORD, JASON D. KINGSLEY

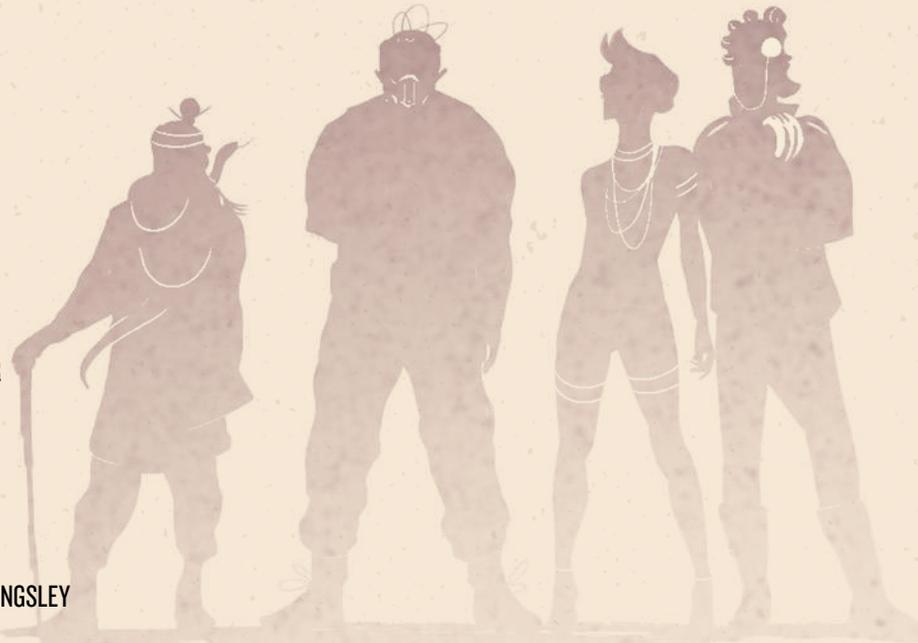
CONCEPT ART:
BRIAN PATTERSON

EDITING

RULES EDITING:
J ELIZABETH MILLS



Braucht ihr ein Ersatzteil? Dann verwendet unser Kontaktformular auf [frostedgames.de](https://www.frostedgames.de)!
Habt ihr **Regelfragen** zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben?
Schaut auf unserem Discord-Server unter discord.frostedgames.de vorbei!



DEUTSCHE VERSION

ÜBERSETZUNG:
SEBASTIAN WENZLAFF
& den irren Wortspielen von Robin Eckert

SATZ UND LAYOUT:
SEBASTIAN WENZLAFF & DANIEL MÜLLER

REDAKTION:
SEBASTIAN WENZLAFF & BENJAMIN SCHÖNHEITER

REDAKTIONSLEITUNG:
BENJAMIN SCHÖNHEITER

©2022 Restoration Games, LLC. The following are trademarks of Restoration Games, LLC: Restoration Games, the Restoration Games logo, the Every Game Deserves Another Turn, Thunder Road: Vendetta, and all associated trade dress. Restoration Games, LLC is located at 12717 W SUNRISE BLVD, #244, SUNRISE, FL 33323. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 9 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.
© 2024 Matthias Nagy e.K., Frosted Games, Rosestr. 24, 95448 Bayreuth, Deutschland, unter Lizenz von Restoration Games, LLC. ©2024 Restoration Games, LLC.
All rights reserved.



SCHADENSPLÄTTCHEN



Wenn dein Auto Schaden nimmt, ziehe 1 zufälliges Schadensplättchen aus dem Vorrat und decke es auf. Führe den angegebenen Effekt aus. Dann lege das Schadensplättchen verdeckt an einen der Schadenslots an der Unterseite des Cockpits dieses Autos.



NUR'N KRATZER: Kein Effekt (außer einen Schadenslot zu belegen).



Trümmerteil: Wirf den Richtungswürfel. Beginne bei dem Auto, das Schaden genommen hat, und folge der gewürfelten Richtung in gerader Linie, bis du das erste Straßenfahrzeug erreichst. Dieses Fahrzeug nimmt Schaden (auch wenn es dein eigenes ist). Das Trümmerteil ignoriert jedes Gelände, selbst unpassierbare Felder. Falls sich in der Richtung kein Straßenfahrzeug befindet und du den Rand des Spielplans erreichst, passiert nichts.



GERINGER SCHADEN: Kein Effekt (außer einen Schadenslot zu belegen). Wird genauso repariert wie normaler Schaden. Falls der Vorrat an geringen Schadensplättchen aufgebraucht ist, nimm ein verdecktes normales Schadensplättchen als Ersatz und ohne Effekt.



Der Fette Truck und die Motorräder der Wilden Fünf nehmen immer geringen Schaden, anstatt normale Schadensplättchen zu ziehen.



Manche Schadensplättchen bewegen das betroffene Auto. Wird ein Auto auf das Feld eines anderen Straßenfahrzeugs bewegt, verliert es seine restliche Bewegung und es kommt zu einem Crash (siehe Seite 13). Wird ein Auto dadurch auf ein unpassierbares Feld oder über den linken, rechten oder hinteren Rand des Spielplans bewegt, wird es eliminiert.



SCHLITTERN (6 verschiedene Plättchen):
Bewege das Fahrzeug 1 Feld in die angegebene Richtung.



EXPLOSION: Wirf den Richtungswürfel und den Stuntwürfel. Bewege das Fahrzeug entsprechend viele Felder in die gewürfelte Richtung. Ignoriere den Effekt aller Felder, außer dem letzten, auf das du dich bewegst. (Du wirst auf das letzte Feld „geschleudert“.)



DAUEREFFEKT: Wenn du ein Schadensplättchen mit Dauereffekt aufdeckst, ziehst du 1 **Dauereffekt-Karte** und legst sie aufgedeckt an einen Schadenslot. Lege das Plättchen verdeckt auf die Karte. Der Effekt der Karte gilt dauerhaft, bis dieser Schaden repariert wird. Sobald dieser Schaden repariert wird, legst du die Dauereffekt-Karte ab und mischst das Schadensplättchen zurück in den Vorrat.



FEUER! Das Auto fängt Feuer. Nimm ein **Feuerplättchen** aus dem Vorrat und lege es auf das Cockpit dieses Autos. Lege das Schadensplättchen wie üblich verdeckt an einen der Schadenslots. Autos mit Feuerplättchen müssen den Feuerwürfel werfen, bevor sie sich in ihrem „Schritt 3: Bewegen“ bewegen (siehe **FEUER!**, Seite 20). Das Reparieren dieses Schadensplättchens entfernt NICHT das Feuerplättchen!



BETÄUBT: Wirf den Stuntwürfel. Bewege das Auto entsprechend viele Felder und bestimme für jedes Feld die Richtung dieser Bewegung mit dem Richtungswürfel. Das Fahrzeug ist vom Gelände jedes Feldes betroffen, auf das es bewegt wird (wie z. B. dass ein Schlamm-Feld 2 Bewegungen kostet).

Wird das Fahrzeug auf ein Feld bewegt, wodurch es seine restliche Bewegung verliert (z. B. weil es in ein anderes Straßenfahrzeug crasht), endet der Betäubt-Effekt und das Fahrzeug bleibt stehen.