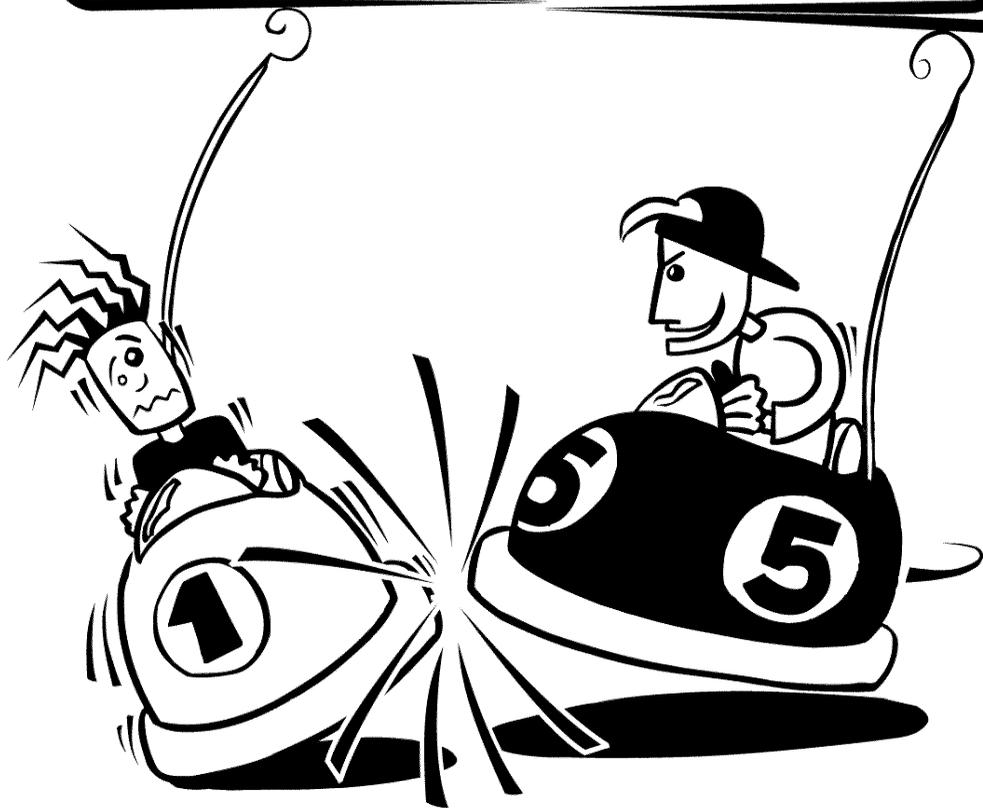


Günter Cornett

Autoscooter



**BAMBUS
SPIELEVERLAG**

***Wer bremst,
verliert !***

*ein anstößiges Spiel
für 2 bis 8 SpielerInnen
ab 10 Jahren*

Autoscooter

Ein Spiel für 2-8 SpielerInnen ab 10 Jahren

Autor: Günter Cornett Grafik: Christof Tisch Spieldauer: 45-60 Minuten

Zum Spiel gehören:

- 1 Spielbrett mit 38 Feldern
- 8 Autoscooter
- 80 farbige Steine als Punktechips
- 8 Fahrzeugkarten (mit den Zugmöglichkeiten und der Crash-Tabelle)
- 1 Block mit Spielblättern
- 24 Temposteine
- diese Spielanleitung

Es wird noch benötigt:

- ein Schreibstift pro Mitspieler/in

Worum es geht beim Autoscooter fahren ?

Jeder Spieler versucht, die Fahrzeuge der Mitspieler möglichst oft und effektiv zu rammen. Hierzu notieren alle Spieler gleichzeitig ihren Spielzug; anschließend werden die Züge der Reihe nach ausgeführt. So ist auch bei 8 Spielern eine zügige Spielweise ohne lange Wartezeiten möglich.

Spielvorbereitung:

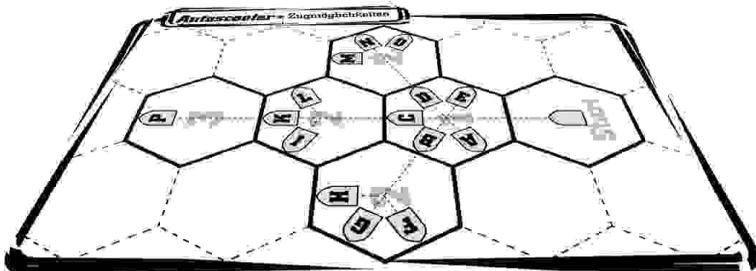
Auf jedes der acht besonders gekennzeichneten Startfelder wird ein Autoscooter platziert. Es wird gelost oder vereinbart, wer welche(n) Scooter steuern darf. Jeder Spieler erhält die Fahrzeugkarte(n) seines/r Scooters und Punktechips entsprechend der Tabelle.

Spieleranzahl	Scooter je Spieler	Punktechips je Spieler	Hinweis
2	3 oder 4	20	Anfänger: 3 Scooter; geübte Spieler: 4
3	2	20	
4	2	20	
5	1	15	Zusatzregel (S. 10) empfohlen
6	1	12	
7	1	10	
8	1	10	

Autoscooter, die keinem Spieler gehören, verbleiben während des gesamten Spieles auf dem Spielplan und blockieren ihr Startfeld für die anderen Fahrzeuge. Überzählige Punktechips kommen in die Schachtel zurück. Außerdem erhält jeder Spieler einen Stift und ein Spielblatt zum Notieren der Spielzüge.

Die **Temposteine** dienen dazu, die jeweils aktuelle Geschwindigkeit der Scooter anzuzeigen. Da zu Beginn des Spiels alle Fahrzeuge stehen, werden die Temposteine erstmal neben dem Spielbrett bereit gelegt.

Die **Fahrzeugkarten** zeigen an, welcher Scooter zu welchem Spieler gehört. Sie müssen daher immer für alle Spieler gut sichtbar vor ihren Besitzern liegen. Die Grafik auf der Vorderseite informiert darüber, welche Züge ein Spieler ausführen darf. Die Crash-Tabelle auf der Rückseite gibt darüber Auskunft, was bei einem Zusammenstoß passiert. Außerdem läßt sich die Fahrzeugkarte dazu benutzen, für die nötige Diskretion beim Notieren des Spielzuges zu sorgen.



Auf dem Spielblatt befinden sich Zugfolgezahlen, die den Scootern zugeordnet sind. In den oberen Feldern können die Namen der Mitspieler notiert werden. Spalten von Scootern, die keinem Spieler gehören werden am besten gleich zu Beginn des Spieles ganz durchgestrichen.

Autoscooter * Zugfolge							
Rot	Gelb	Blau	Grün	Orange	Schwarz	Weiß	Walett
Anton	Brigitte	Chris	Doris	Günter			
1 ○	2 ○	3 ○	4 ○	5 ○	6 ○	7 ○	8 ○
16 ○	15 ○	14 ○	13 ○	12 ○	11 ○	10 ○	9 ○
17 ○	18 ○	19 ○	20 ○	21 ○	22 ○	23 ○	24 ○
25 ○	26 ○	27 ○	28 ○	29 ○	30 ○	31 ○	32 ○

Das Spiel

Jede Runde besteht aus 2 Phasen:

1. Planungsphase:

Alle Spieler entscheiden sich gleichzeitig und geheim für ihren Spielzug.

2. Aktionsphase:

Die Zugfolge wird bekanntgegeben. Die Spieler ziehen nacheinander ihre Fahrzeuge und werten dabei ggf. Zusammenstöße aus.

1. Planungsphase

Festlegung der Zugreihenfolge:

Auf dem Spielblatt wählt jeder Spieler für jeden seiner Scooter eine Zugfolgezahl aus und markiert sie. In der späteren Aktionsphase zieht zuerst das Fahrzeug mit der kleinsten Zahl, dann das mit der zweitkleinsten, usw. Für Scooter, die am Beginn einer Runde stillstehen, ist außer der Festlegung der Zugfolge keine weitere Planung nötig. In der Startrunde gilt das logischerweise für sämtliche Autoscooter, im weiteren Spielverlauf für sämtliche Autoscooter ohne Temposteine.

Autoscooter * Zugfolge							
Rot	Gelb	Blau	Grün	Orange	Schwarz	Weiß	Violett
Anton	Brigitte	Chris	Doris	Sünter			
1 (N)	2 (S)	3 (O)	4 (S)	5 (H)	6 (O)	7 (O)	8 (O)
16 (O)	15 (O)	14 (O)	13 (O)	12 (O)	11 (O)	10 (O)	9 (O)
17 (M)	18 (O)	19 (O)	20 (K)	21 (O)	22 (O)	23 (O)	24 (O)
32 (O)	31 (S)	30 (S)	29 (O)	28 (D)	27 (O)	26 (O)	25 (O)
33 (O)	34 (O)	35 (M)	36 (O)	37 (O)	38 (O)	39 (O)	40 (O)

Wahl von Fahrtrichtung und Geschwindigkeit:

Dies betrifft nur Fahrzeuge, die sich zu Beginn einer Runde in Bewegung befinden. Der Spieler wählt für jeden seiner Scooter eine der auf der Fahrzeugkarte angegebenen Zugmöglichkeiten (A, B, C, ..., N, O, P). Den Buchstaben notiert er im Feld hinter der Zugfolgezahl.

Die Geschwindigkeit eines Scooters wird in Feldern/Runde gemessen.

Die Zugmöglichkeiten A-E haben die Geschwindigkeit 1,
 die Zugmöglichkeiten F-O haben die Geschwindigkeit 2 und
 die Zugmöglichkeiten P hat die Geschwindigkeit 3.

Man kann eine scharfe Kurve nur ganz langsam durchfahren, während ein Scooter mit Höchstgeschwindigkeit geradeaus fahren muß. Die Geschwindigkeit eines Scooters wird mit Hilfe der Temposteine direkt auf der Stange am hinteren Ende des Scooters markiert: 1 Stein = 1 Feld/Runde, 2 Steine = 2 Felder/Runde, 3 Steine = 3 Felder/Runde

Bei der Wahl der Zugmöglichkeit ist darauf zu achten, daß sich die Geschwindigkeit eines Scooters während eines Zuges um maximal ein Feld ändern darf. Man kann also nicht von 1 auf 3 hoch oder von 3 auf 1 runterschalten. Kein Spieler darf einen Scooter auf Null herunterbremsen. Abgesehen von dieser Einschränkung steht den Scootern in jeder Runde prinzipiell jede Zugmöglichkeit zur Verfügung.

2. Aktionsphase

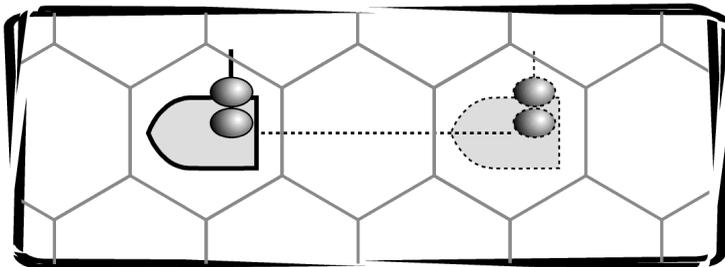
1. Bekanntgabe der Zugreihenfolge:

Die Spieler lesen nacheinander die auf dem Zugfolgeformular markierten Zahlen vor und kennzeichnen dabei die Zahlen ihrer Mitspieler auf dem eigenen Spielblatt. Dann führt der Spieler mit der kleinsten Zahl seinen Zug aus, nach ihm der mit der zweitkleinsten, usw.. Nach jedem Zug wird die Zahl des Spielers durchgestrichen und steht für die nächsten Runden nicht mehr zur Verfügung (eine Partie Autoscooter dauert also immer genau 11 Runden).

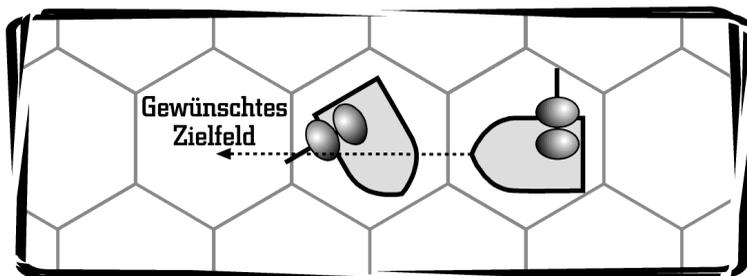
2. Bewegen der Scooter:

Wenn ein Scooter am Zug ist, sind vier verschiedene Situationen möglich:

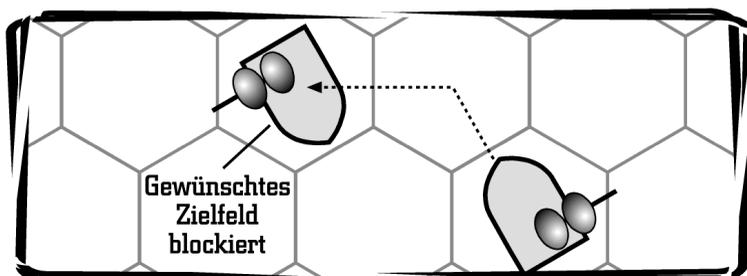
A Das Zielfeld und sämtliche zwischen Ausgangs- und Zielfeld liegenden Felder sind frei: der Spieler setzt sein Fahrzeug so auf das Zielfeld, daß dessen Fahrtrichtung der gewählten Richtung auf der Fahrzeugkarte entspricht. Das gefahrene Tempo wird auf dem Scooter mit den Temposteinen eingestellt: Pro gefahrenes Feld wird ein Tempostein auf den Scooter gesteckt.



B Das unmittelbar auf das Ausgangsfeld folgende Feld ist besetzt:
 Es kommt zu einem Zusammenstoß, ohne daß der gewählte Zug ausgeführt werden kann. Das Fahrzeug bleibt auf dem Ausgangsfeld stehen. Der Zusammenstoß geschieht mit der Geschwindigkeit, die zu Beginn dieses Zuges eingestellt war.



C Das unmittelbar auf das Ausgangsfeld folgende Feld ist frei, ein anderes, auf oder über das der Spieler ziehen möchte, aber besetzt: der Spieler setzt sein Fahrzeug auf das Feld, das unmittelbar vor dem besetzten Feld liegt (Vorderseite zum blockierten Feld). Die vorgewählte Geschwindigkeit wird auf dem Scooter mit den Temposteinen eingestellt. Danach wird der Zusammenstoß, wie weiter unten beschrieben, ausgewertet.



D Der zu ziehende Scooter hat die Geschwindigkeit 0 (keine Temposteine): Dabei ist es unerheblich, ob der Scooter schon zu Beginn der Runde stillstand oder erst während der aktuellen Runde durch einen Frontalzusammenstoß zum Stehen gebracht wurde. In jedem Fall zieht der Spieler seinen Scooter auf ein freies Nachbarfeld und wählt dort eine der Positionen A-E (siehe Fahrzeugkarte). Außerdem stellt der Spieler die Geschwindigkeit 1 ein, indem er einen Tempostein auf den Stift an der Rückseite des Fahrzeuges steckt (= Geschwindigkeit 1). Wurde für diesen Scooter eine Zugmöglichkeit gewählt, wird diese ignoriert.

Zum besseren Verständnis: Eine Änderung der Geschwindigkeit eines Fahrzeuges braucht Zeit. Es muß mindestens ein Feld befahren werden, bevor eine Beschleunigung oder ein Bremsung ausgeführt werden kann. Scooter, die zu Beginn ihres Zuges stillstehen, können keine anderen Scooter rammen.

Zusammenstoß

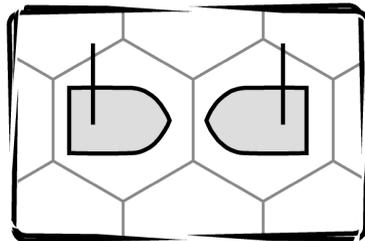
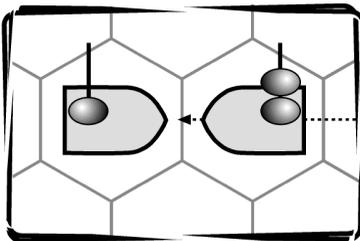
Zu einem Zusammenstoß kommt es immer dann, wenn ein Fahrzeug das gewählte Zielfeld nicht erreichen kann, weil sein Weg durch einen anderen Scooter blockiert ist. Der Zug des rammenden Scooters endet dann unmittelbar vor dem blockierten Feld. Der Zusammenstoß wird ausgewertet, bevor der nächste Spieler am Zug ist. Dabei wird zuerst festgestellt, wieviel Punkte der Fahrer des rammenden Fahrzeuges erhält. Anschließend werden, soweit erforderlich, Richtung und Geschwindigkeit der beteiligten Fahrzeuge korrigiert.

Im Prinzip gibt es **fünf** Möglichkeiten:

1. Ein Scooter rammt den anderen an dessen Frontseite:

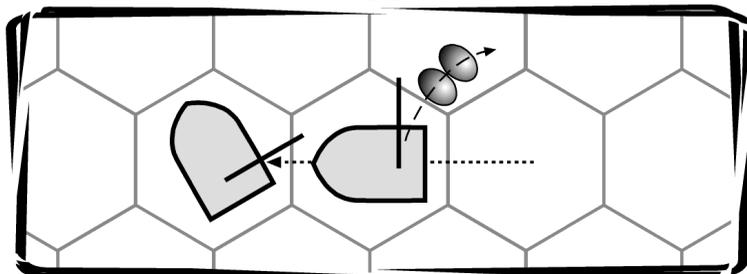
Der Fahrer des schnelleren(!) Scooters kassiert vom anderen die Differenz der Geschwindigkeiten (Anzahl der Temposteine) der beteiligten Fahrzeuge in Punktechips. Anschließend wird die Geschwindigkeit beider Fahrzeuge auf 0 gesenkt (sämtliche Temposteine werden abgegeben).

Hinweis: Wenn der ziehende Scooter der langsamere von beiden ist, so muß dessen Fahrer Punkte abgeben.



2. Ein Scooter rammt einen stehenden Scooter:

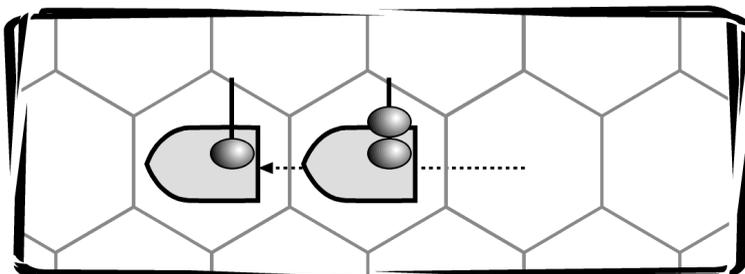
Der Fahrer des rammenden Scooters kassiert vom anderen soviel Punktechips, wie sich Temposteine auf seinem (rammenden) Fahrzeug befinden. Die Geschwindigkeit des Scooters wird anschließend auf 0 gesenkt (sämtliche Temposteine werden abgegeben).



3. Ein Scooter rammt einen fahrenden Scooter von hinten:

Der Fahrer des rammenden Fahrzeuges kassiert vom getroffenen soviel Punktechips, wie sich Temposteine auf seinem (rammenden) Fahrzeug befinden.

In der Grundregel geschieht sonst nichts. In der Variante für geübte Spieler wird der getroffene Scooter verschoben bzw. es wird eine Kettenreaktion in Gang gesetzt, an der mehrere Scooter beteiligt sind (siehe Seite 10 und 11).

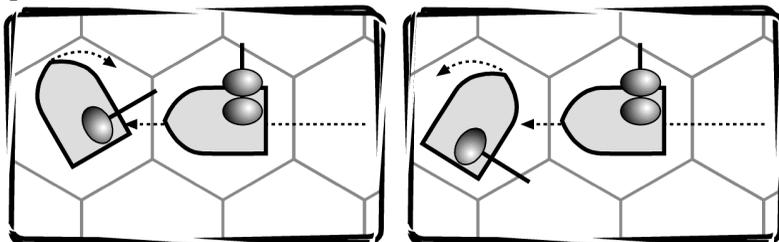


4. Ein Scooter rammt einen fahrenden Scooter von der Seite:

Der Fahrer des rammenden Fahrzeuges kassiert soviel Punktechips, wie Temposteine auf beiden Fahrzeugen vorhanden sind.

Bei einem Zusammenstoß von der Seite wird das getroffene Fahrzeug um 60° vom rammenden weggedreht.

Wird ein Fahrzeug durch einen Zusammenstoß gedreht, bevor es in einer Runde am Zug war, so behält die für dieses Fahrzeug gewählte Bewegung ihre Gültigkeit. Der Spieler landet dann auf einem anderen als dem gewünschten Feld.



5. Ein Scooter rammt den Spielfeldrand:

Der Spieler gibt die seiner eigenen Geschwindigkeit entsprechende Zahl an Punktechips in die Schachtel und senkt seine Geschwindigkeit auf 0 (alle Temposteine abgeben). Gleiches gilt, wenn ein Scooter gerammt wird, der keinem Spieler gehört.

Bei Zusammenstößen mit eigenen Scootern (bei 2-4-Personen) werden die zu zahlenden Punktechips ebenfalls in die Schachtel abgegeben.

Wird ein Spieler, der keine Punktechips mehr hat, gerammt, geht der Fahrer des rammenden Fahrzeuges leer aus.

Hat ein Spieler für einen seiner Scooter keinen regelkonformen Zug notiert, fährt dieser Scooter mit der bisherigen Geschwindigkeit geradeaus. Wurde gar kein Zug notiert, gilt die höchste noch unbenutzte Zugfolgezahl.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn alle Zahlen auf dem Spielblatt ausgestrichen sind. Sieger ist, wer dann über die meisten Punktechips verfügt.

Zusatzregel für das Spiel zu fünft

(auch bei 2, 3, 6 und 7 Spielern möglich):

Für einen Scooter, der nicht von einem Spieler geführt wird, wird eine Fahrzeugkarte ausgelegt. Jeder Spieler notiert in der Planungsphase zusätzlich zum Zug für das eigene Fahrzeug einen Buchstaben für diesen Scooter. Der Spieler, der für seinen eigenen Scooter die höchste Zahl dieser Runde auf dem Spielblatt markiert hat, führt dann in der Aktionsphase nach seinem regulären Zug den gewählten Extrazug für diesen Scooter aus.

Punktechips, die ein Spieler durch einen Zusammenstoß mit diesem Scooter gewinnt oder verliert, werden aus der Schachtel genommen, bzw. in die Schachtel abgegeben.

Diese Zusatzregel ist deshalb besonders beim Spiel zu fünft zu empfehlen, weil das Spiel umso interessanter wird, je mehr Scooter daran teilnehmen.

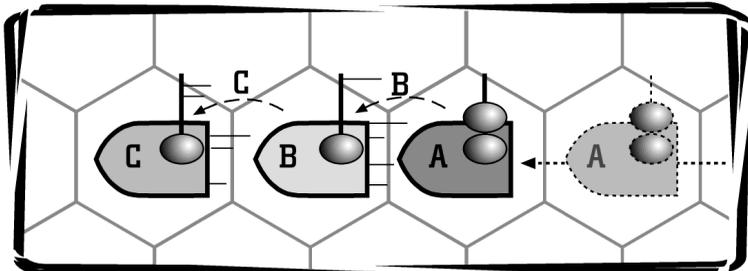
Varianten für geübte Spieler

Verschieben der Scooter beim Rammen von hinten:

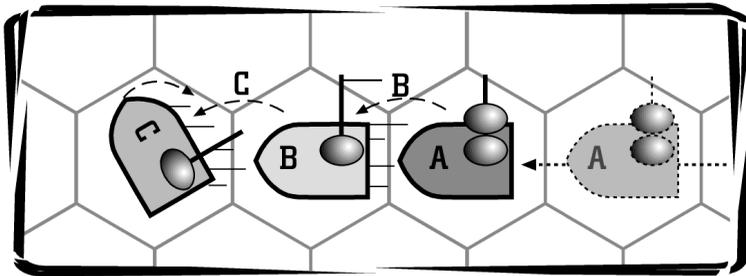
Rammt ein Scooter einen anderen von hinten, so wird der getroffene Scooter um ein Feld vorgesetzt.

Ist das Feld, auf das dieser Scooter gesetzt werden soll, bereits mit einem anderen Scooter besetzt, so wird der Stoß an diesen weitergegeben. Der Zusammenstoß geschieht nun zwischen dem mittelbar gerammten Scooter und dem Scooter, der den Zusammenstoß verursacht hat. Dem Scooter (bzw.den Scootern) zwischen ihnen passiert nichts. Er gibt nur die Bewegungsenergie vom rammenden Scooter an den nächsten in der Kette weiter.

An der Punktwertung sind ebenfalls nur der erste und der letzte Scooter in der Kette beteiligt.



Wird der mittelbar gerammte Scooter von der Seite getroffen, so wird er wie weiter oben beschrieben um 60° weggedreht.



Bei einem Frontalzusammenstoß werden die Geschwindigkeit des mittelbar getroffenen und die des rammenden Fahrzeuges auf Null gesetzt. Wird der mittelbar gerammte Scooter von hinten getroffen, so wird er um ein Feld nach vorn gesetzt. Ist dieses Feld besetzt, so gibt er seinerseits den Stoß wie oben beschrieben weiter.

Wird ein Scooter gegen die Bande geschoben, so zahlt der Fahrer dieses Scooters zweimal: Zuerst für das Gerammtwerden an den Spielfeldrand, dann für das Fahren gegen den Spielfeldrand.

Punktwertung für geübte Spieler

Jeder Spieler erhält bei Spielbeginn für jeden seiner Scooter die 10 Spielchips in der Farbe des Scooters.

Bei Spielende wird die Anzahl der Punktechips eines Spielers mit der Anzahl der Farben seiner Punktechips multipliziert. Der Spieler mit dem höchsten Produkt gewinnt. Bei einem Zusammenstoß müssen immer Chips der Farbe genommen werden, von denen der getroffene Spieler am meisten hat.

Der letzte Chip einer Farbe darf aber nur dann genommen werden, wenn ein Spieler von keiner Farbe mehr als einen Chip besitzt. Notfalls müssen Chips verschiedener Farbe genommen werden.

Im Rahmen dieser Regeln darf der Fahrer des rammenden Fahrzeuges sich die Chips aussuchen.

Punktwertung für 2-4 geübte Spieler:

In Kombination mit der Variante oben kann man folgendes vereinbaren: Für jeden einzelnen Scooter wird das Produkt extra ausgerechnet. Der Fahrer des Scooters mit dem höchsten Produkt gewinnt, auch wenn seine anderen Scooter ein extrem schlechtes Ergebnis haben.

Das komplette Bambus-Verlagsprogramm:

Autoscooter

Taktisches Familienspiel von Günter Cornett, Grafik Christof Tisch
für 2 bis 8 Spieler ab 10 Jahren, Spieldauer etwa 45 bis 60 Minuten

Nanuuk!

Taktisches Familienspiel von Günter Cornett, Grafik Christof Tisch
für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren, Spieldauer etwa 30 Minuten

Twilight

Kartenstichspiel von Wolfgang Werner, Grafik Robert Korschofski
für 3 bis 4 Spieler ab 10 Jahren, Spieldauer etwa 60 Minuten

Le Jardin

Versteigerungsspiel von Günter Cornett, Grafik Sabine Mielke
für 2 bis 5 Spieler ab 10 Jahren, Spieldauer 45 bis 60 Minuten

Flaschenteufel

Kartenstichspiel von Günter Cornett, Grafik Günter Cornett
für 3 bis 4 Spieler ab 10 Jahre, Spieldauer etwa 30 Minuten

Schlängennest

Taktisches Legespiel von Günter Cornett, Grafik Hans Demand
für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren, Spieldauer etwa 20 Minuten



**BAMBUS
SPIELEVERLAG**

Bambus Spieleverlag

D. Augenbraun & G. Cornett GbR

Postfach 360141

10971 Berlin

Telefon und Fax: 030/6121884

e-mail: cornett@bambusspiele.de

<http://www.bambusspiele.de>