

STADTKURS

Rechtwinklige Häuserblocks – Ecke um Ecke durch die Stadt.

3 Strecken

2–4 Autos

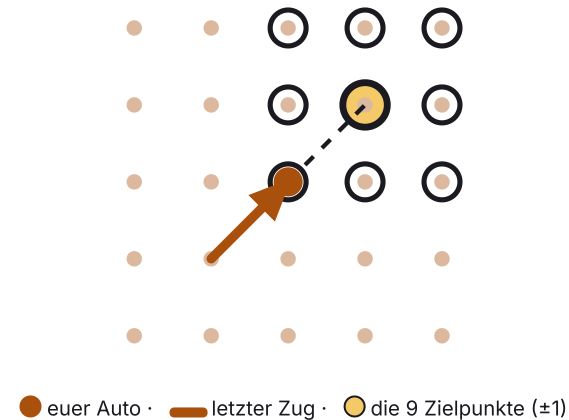
ab 8

SO WIRD GEFAHREN

1. Jedes Auto ist ein Punkt auf einem Gitter-Kreuz.
Start: Die jüngste Person fährt zuerst, dann reihum.
2. **Erster Zug** aus dem Stand: höchstens 1 Kästchen in beliebige Richtung. Danach gilt die ± 1 -Regel.
3. Der **Zug** ist so lang wie der letzte – plus/minus 1 **Kästchen je Richtung**. Das ergibt 9 mögliche Zielpunkte (siehe Diagramm).
4. Fahrt ihr in die **Bande** oder auf ein besetztes Kreuz: Crash – drei Züge lang Tempo höchstens 1.
5. **Hindernisse** auf der Strecke lösen den Effekt aus der Legende aus, sobald ihr darüber zieht.
6. Keine zwei Autos dürfen dasselbe Kreuz besetzen – geschickt überholen!

Gewinnen: Wer zuerst sauber über die Ziellinie zieht, gewinnt das Rennen.

DER ZUG IN EINEM BILD



VARIANTEN

Verfolgungsrennen: Mit Abstand starten – wer den Vordermann einholt, gewinnt sofort.

2 Runden: Zweimal über die Ziellinie, erst dann zählt der Zieleinlauf.

Team-Staffel: Zwei Autos pro Team, das langsamere zählt für die Wertung.

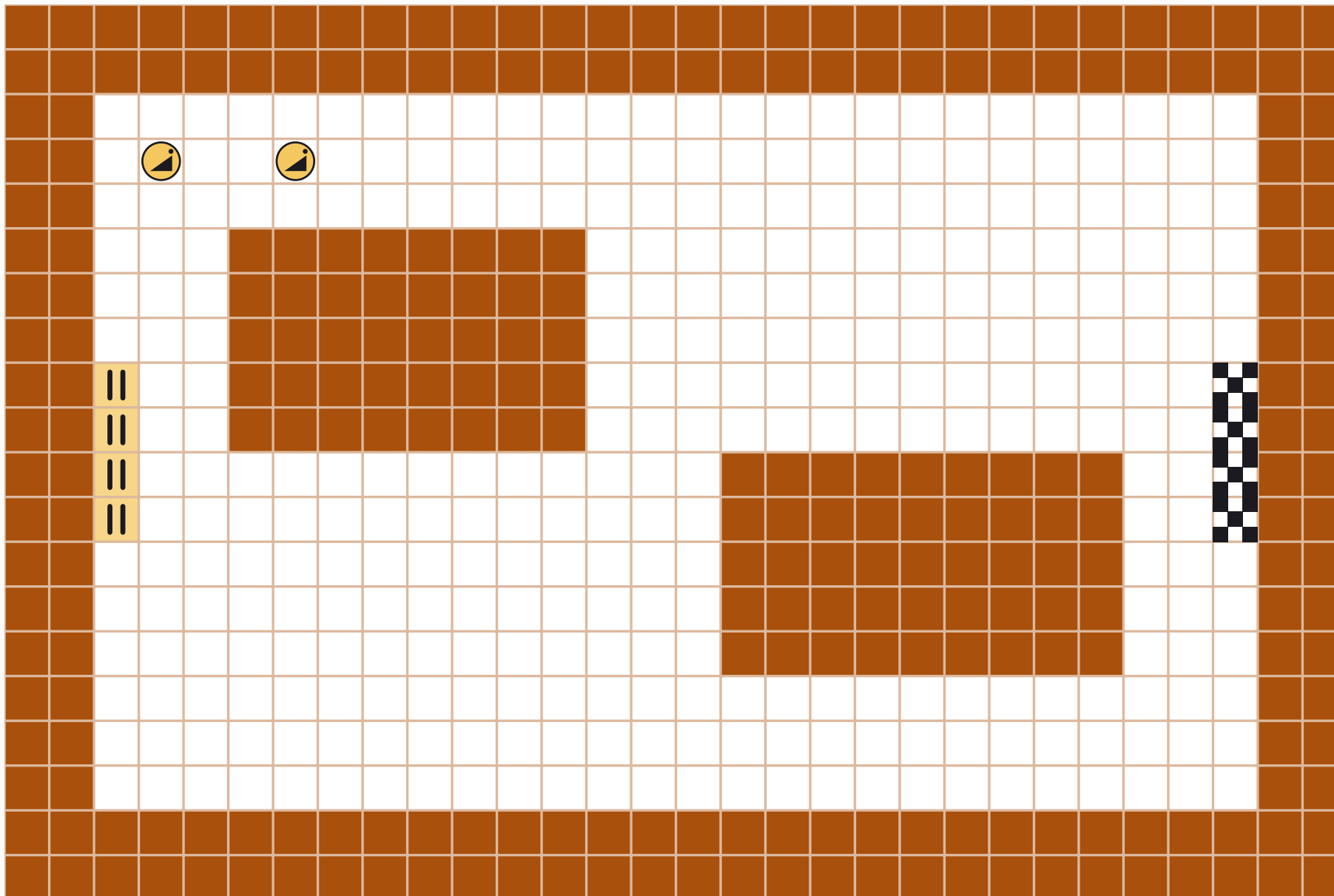
Geister: Zeichnet die Ideallinie vor und versucht, sie Zug für Zug genau zu treffen.

Einsteiger (max. Tempo 3): Kein Auto wird schneller als 3 Kästchen je Richtung – leichtere Kurven.

VOLLGAS

ZWEI BLOCKS

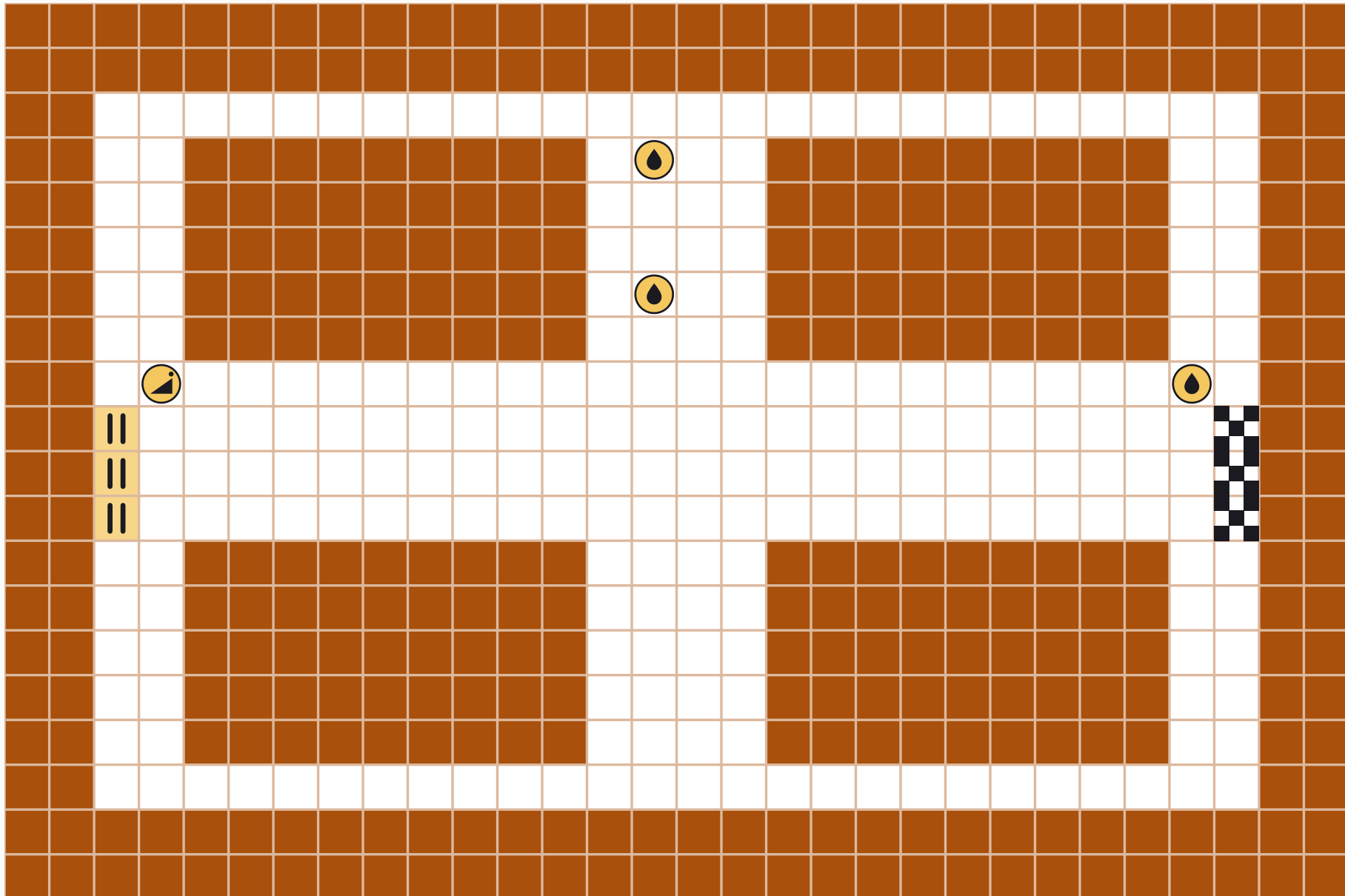
LEICHT

**START**
Startlinie**ZIEL**
Ziellinie**ÖLFLECK**
Drei Züge lang höchstens Tempo 1 fahren.**GRÜNE WELLE**
Nächster Zug: 1 Kästchen mehr in Fahrtrichtung.**RAMPE**
Sofort 2 Kästchen in Fahrtrichtung, Tempo bleibt.

VOLLGAS

ALTSTADT-KREUZ

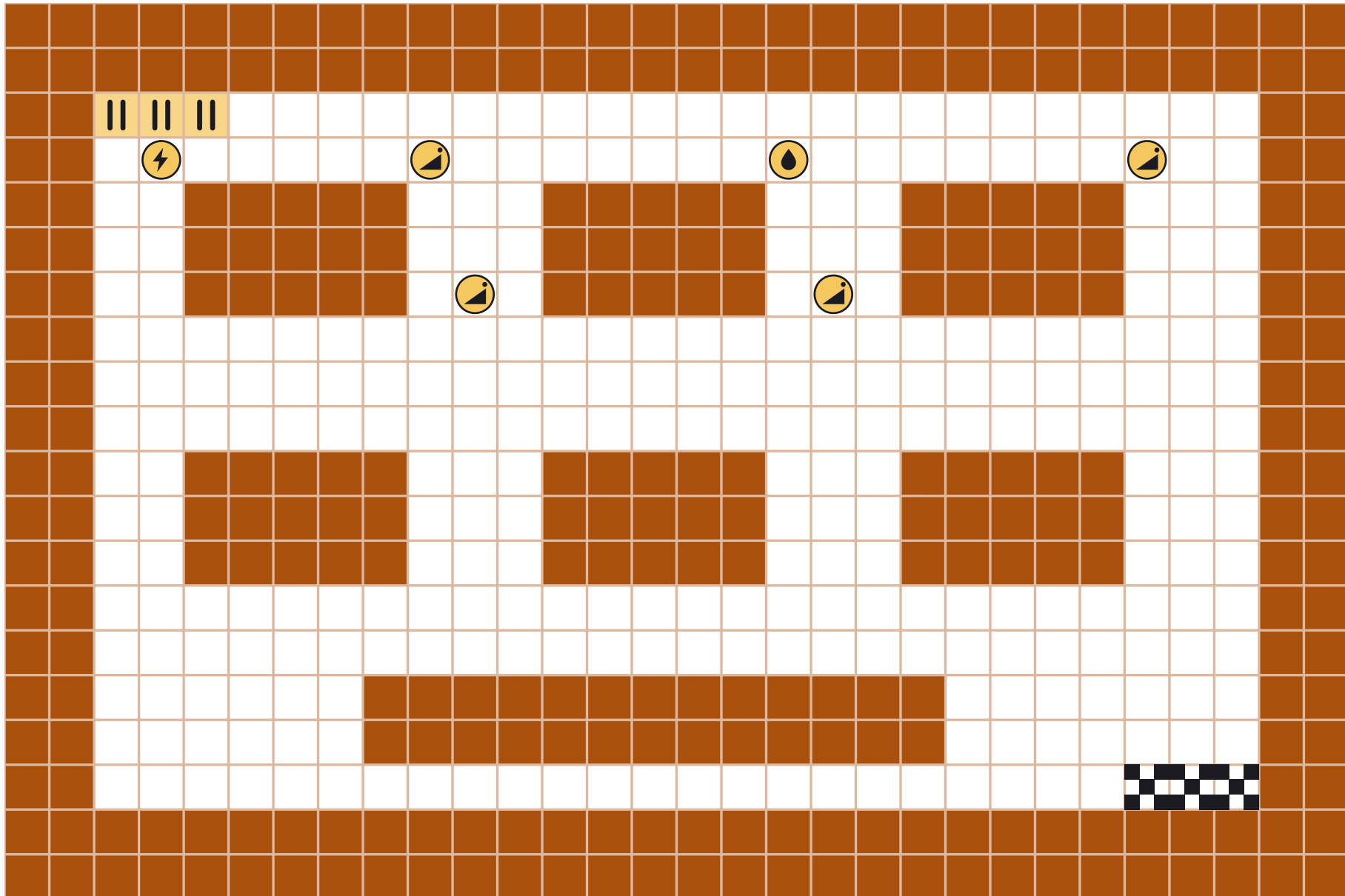
MITTEL

**START**
Startlinie**ZIEL**
Ziellinie**ÖLFLECK**
Drei Züge lang höchstens Tempo 1
fahren.**GRÜNE WELLE**
Nächster Zug: 1 Kästchen mehr in
Fahrrichtung.**RAMPE**
Sofort 2 Kästchen in Fahrrichtung,
Tempo bleibt.

VOLLGAS

GASSEN-GITTER

FIES

**START**
Startlinie**ZIEL**
Ziellinie**ÖLFLECK**
Drei Züge lang höchstens Tempo 1 fahren.**GRÜNE WELLE**
Nächster Zug: 1 Kästchen mehr in Fahrtrichtung.**RAMPE**
Sofort 2 Kästchen in Fahrtrichtung, Tempo bleibt.

WÜSTEN-RALLYE

Weite Sweeper durch offenen Sand – Schwung mitnehmen.

3 Strecken

2–4 Autos

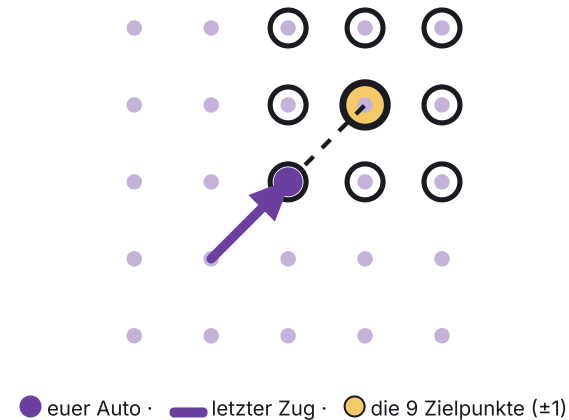
ab 8

SO WIRD GEFAHREN

1. Jedes Auto ist ein Punkt auf einem Gitter-Kreuz.
Start: Die jüngste Person fährt zuerst, dann reihum.
2. **Erster Zug** aus dem Stand: höchstens 1 Kästchen in beliebige Richtung. Danach gilt die ± 1 -Regel.
3. Der **Zug** ist so lang wie der letzte – plus/minus 1 **Kästchen je Richtung**. Das ergibt 9 mögliche Zielpunkte (siehe Diagramm).
4. Fahrt ihr in die **Bande** oder auf ein besetztes Kreuz: Crash – drei Züge lang Tempo höchstens 1.
5. **Hindernisse** auf der Strecke lösen den Effekt aus der Legende aus, sobald ihr darüber zieht.
6. Keine zwei Autos dürfen dasselbe Kreuz besetzen – geschickt überholen!

Gewinnen: Wer zuerst sauber über die Ziellinie zieht, gewinnt das Rennen.

DER ZUG IN EINEM BILD



VARIANTEN

Verfolgungsrennen: Mit Abstand starten – wer den Vordermann einholt, gewinnt sofort.

2 Runden: Zweimal über die Ziellinie, erst dann zählt der Zieleinlauf.

Team-Staffel: Zwei Autos pro Team, das langsamere zählt für die Wertung.

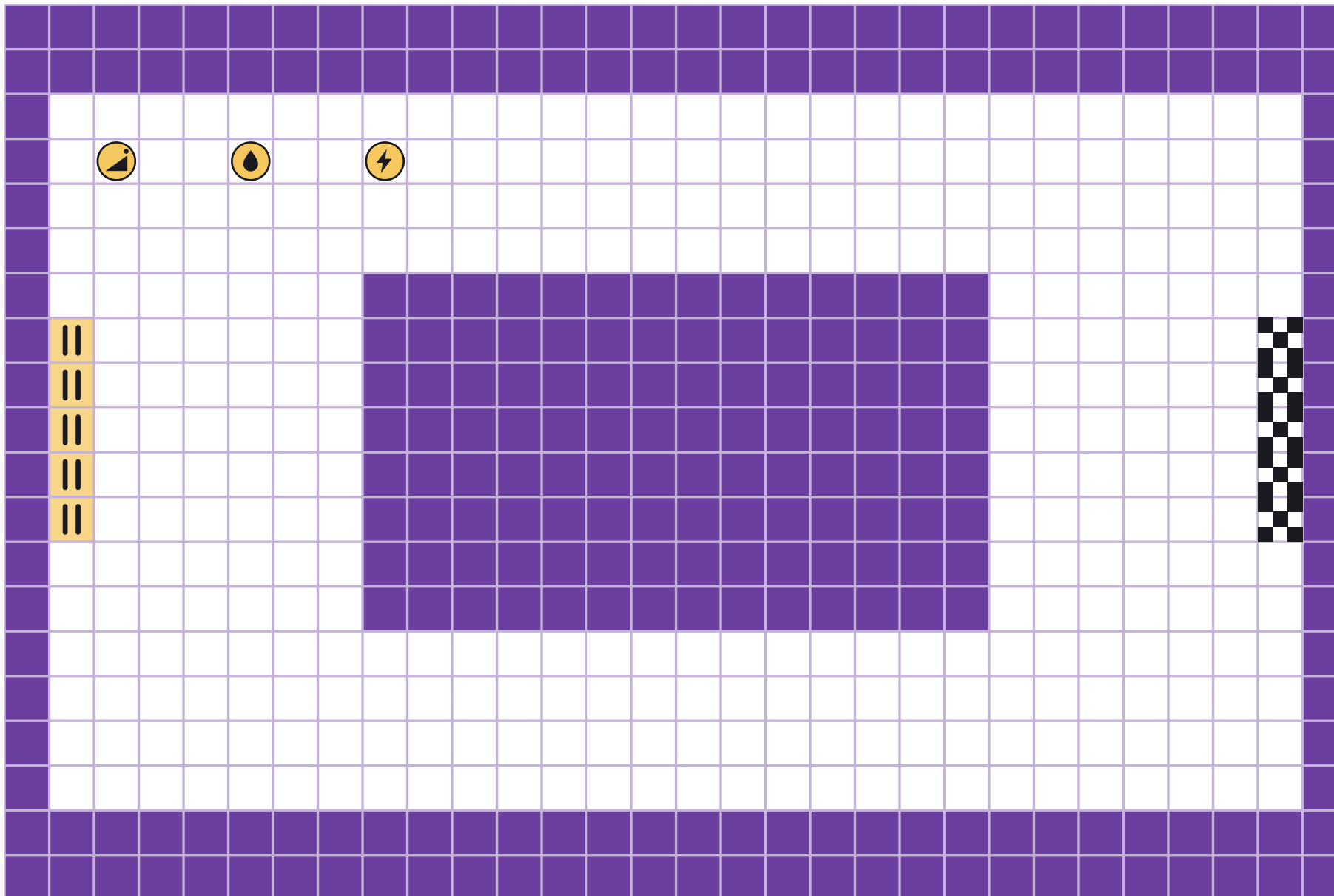
Geister: Zeichnet die Ideallinie vor und versucht, sie Zug für Zug genau zu treffen.

Einsteiger (max. Tempo 3): Kein Auto wird schneller als 3 Kästchen je Richtung – leichtere Kurven.

VOLLGAS

SANDPISTE

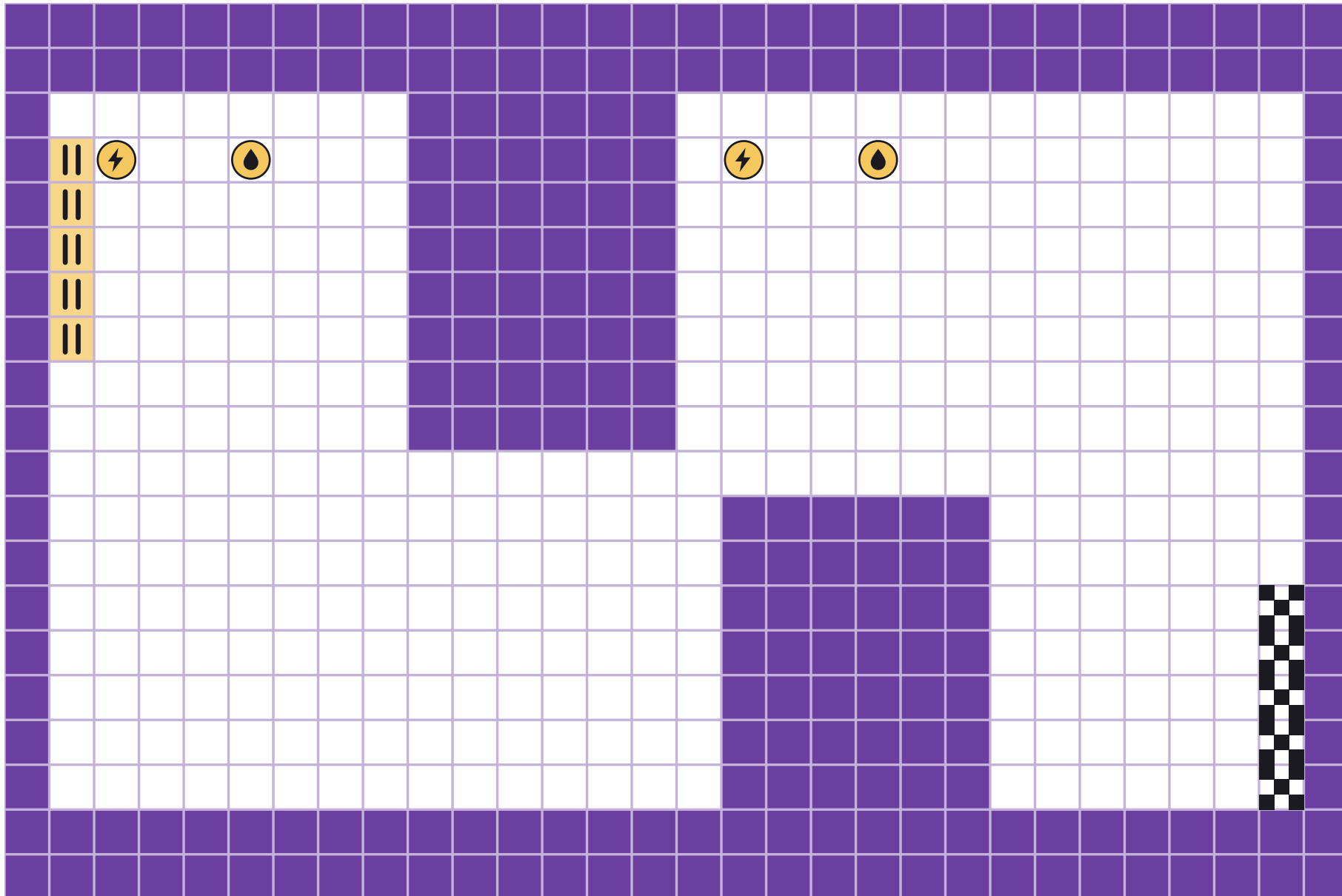
LEICHT

**START**
Startlinie**ZIEL**
Ziellinie**SANDVERWEHUNG**
Drei Züge lang höchstens
Tempo 1 fahren.**RÜCKENWIND**
Nächster Zug: 1 Kästchen mehr in
Fahrtrichtung.**DÜNE**
Sofort 2 Kästchen in Fahrtrichtung,
Tempo bleibt.

VOLLGAS

DÜNEN-SWEEPER

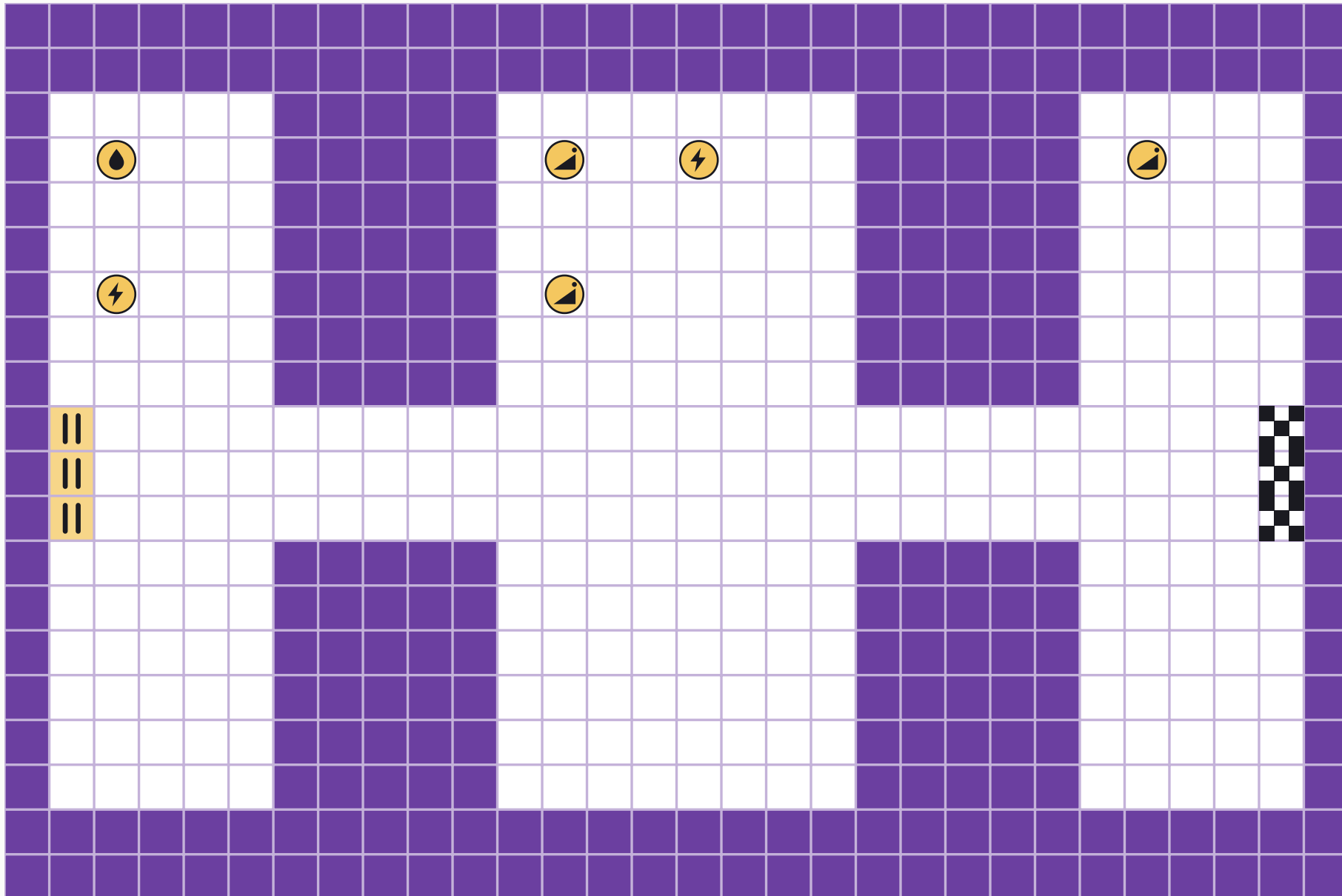
MITTEL

**START**
Startlinie**ZIEL**
Ziellinie**SANDVERWEHUNG**
Drei Züge lang höchstens
Tempo 1 fahren.**RÜCKENWIND**
Nächster Zug: 1 Kästchen mehr in
Fahrtrichtung.**DÜNE**
Sofort 2 Kästchen in Fahrtrichtung,
Tempo bleibt.

VOLLGAS

CANYON-BOGEN

FIES

**START**
Startlinie**ZIEL**
Ziellinie**SANDVERWEHUNG**
Drei Züge lang höchstens
Tempo 1 fahren.**RÜCKENWIND**
Nächster Zug: 1 Kästchen mehr in
Fahrtrichtung.**DÜNE**
Sofort 2 Kästchen in Fahrtrichtung,
Tempo bleibt.

WELTRAUM-GP

Orbit-Ovale mit Chicanes und Asteroiden-Slalom.

3 Strecken

2-4 Autos

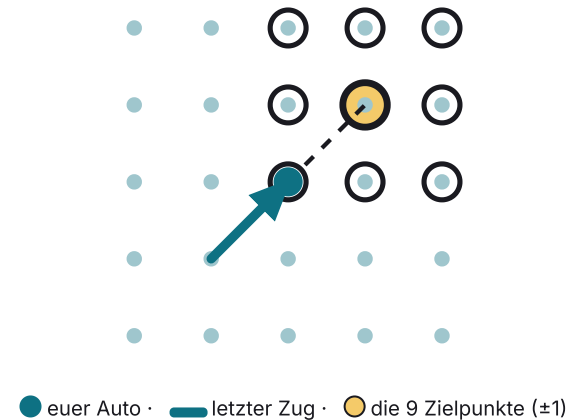
ab 8

SO WIRD GEFAHREN

1. Jedes Auto ist ein Punkt auf einem Gitter-Kreuz.
Start: Die jüngste Person fährt zuerst, dann reihum.
2. **Erster Zug** aus dem Stand: höchstens 1 Kästchen in beliebige Richtung. Danach gilt die ± 1 -Regel.
3. Der **Zug** ist so lang wie der letzte – plus/minus 1 **Kästchen je Richtung**. Das ergibt 9 mögliche Zielpunkte (siehe Diagramm).
4. Fahrt ihr in die **Bande** oder auf ein besetztes Kreuz: Crash – drei Züge lang Tempo höchstens 1.
5. **Hindernisse** auf der Strecke lösen den Effekt aus der Legende aus, sobald ihr darüber zieht.
6. Keine zwei Autos dürfen dasselbe Kreuz besetzen – geschickt überholen!

Gewinnen: Wer zuerst sauber über die Ziellinie zieht, gewinnt das Rennen.

DER ZUG IN EINEM BILD



VARIANTEN

Verfolgungsrennen: Mit Abstand starten – wer den Vordermann einholt, gewinnt sofort.

2 Runden: Zweimal über die Ziellinie, erst dann zählt der Zieleinlauf.

Team-Staffel: Zwei Autos pro Team, das langsamere zählt für die Wertung.

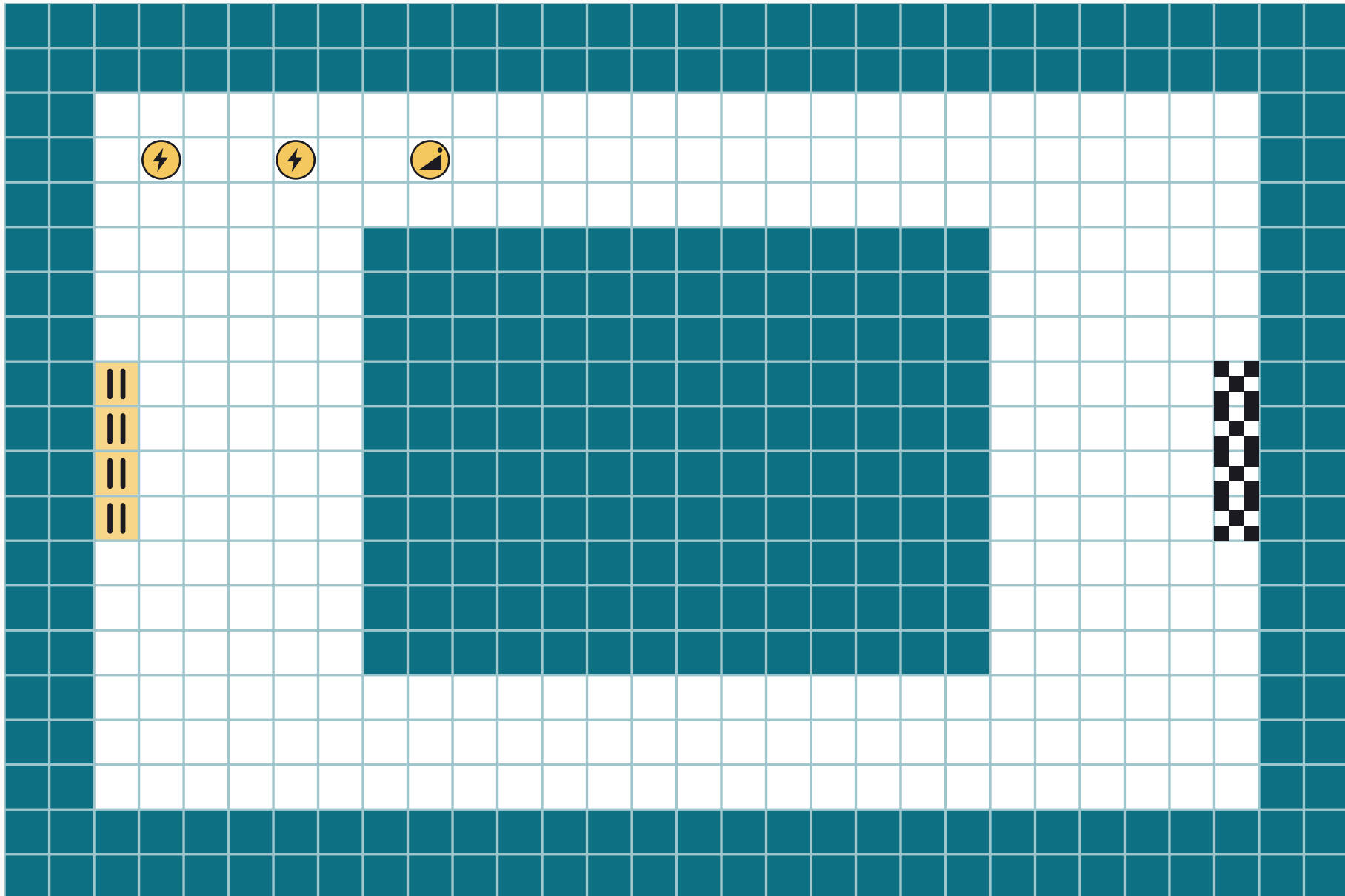
Geister: Zeichnet die Ideallinie vor und versucht, sie Zug für Zug genau zu treffen.

Einsteiger (max. Tempo 3): Kein Auto wird schneller als 3 Kästchen je Richtung – leichtere Kurven.

VOLLGAS

ORBIT-OVAL

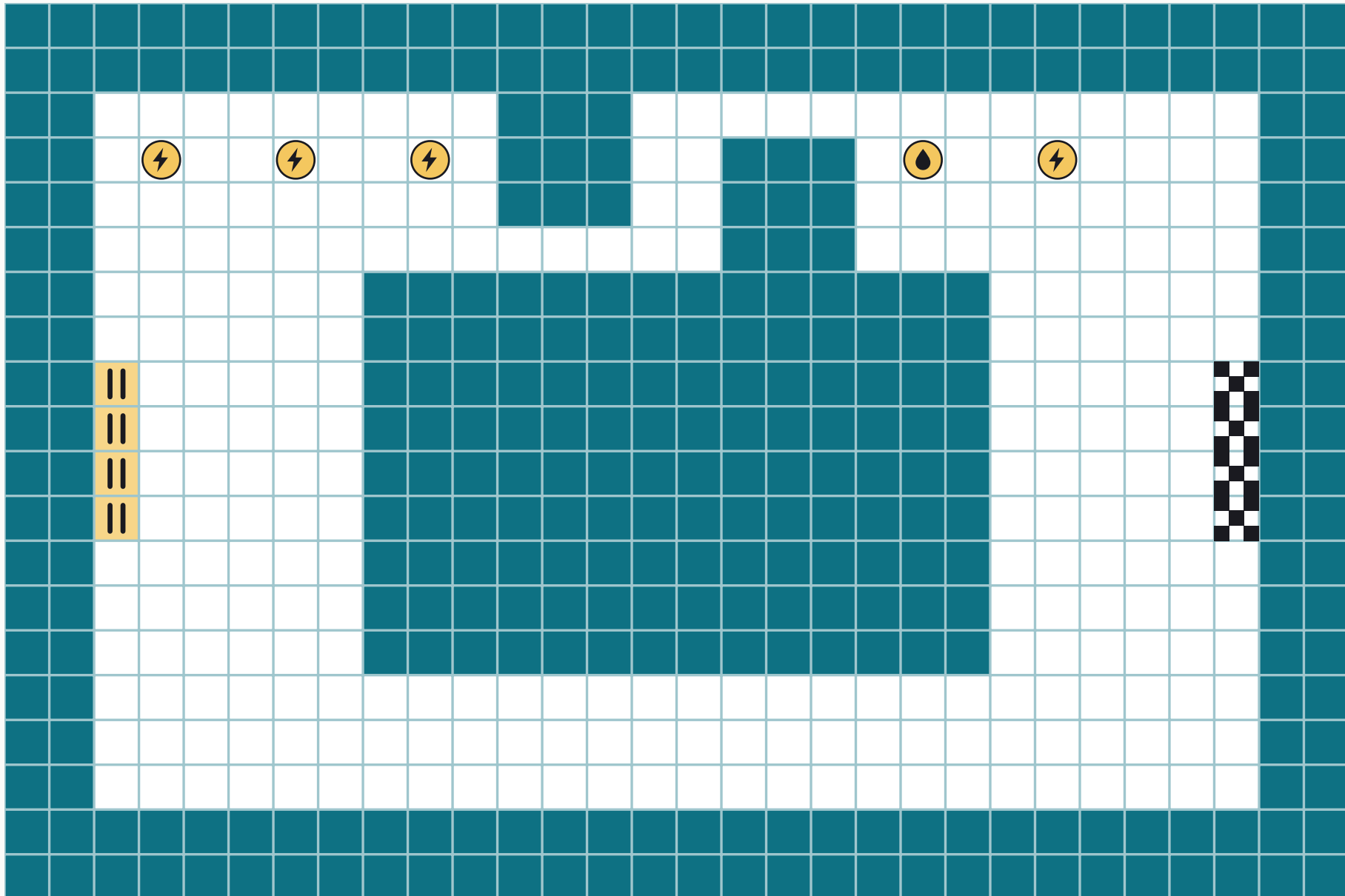
LEICHT

**START**
Startlinie**ZIEL**
Ziellinie**ASTEROID**
Drei Züge lang höchstens Tempo
1 fahren.**IONEN-TURBO**
Nächster Zug: 1 Kästchen mehr in
Fahrtrichtung.**WURMLOCH**
Sofort 2 Kästchen in Fahrtrichtung,
Tempo bleibt.

VOLLGAS

KOMETEN-CHICANE

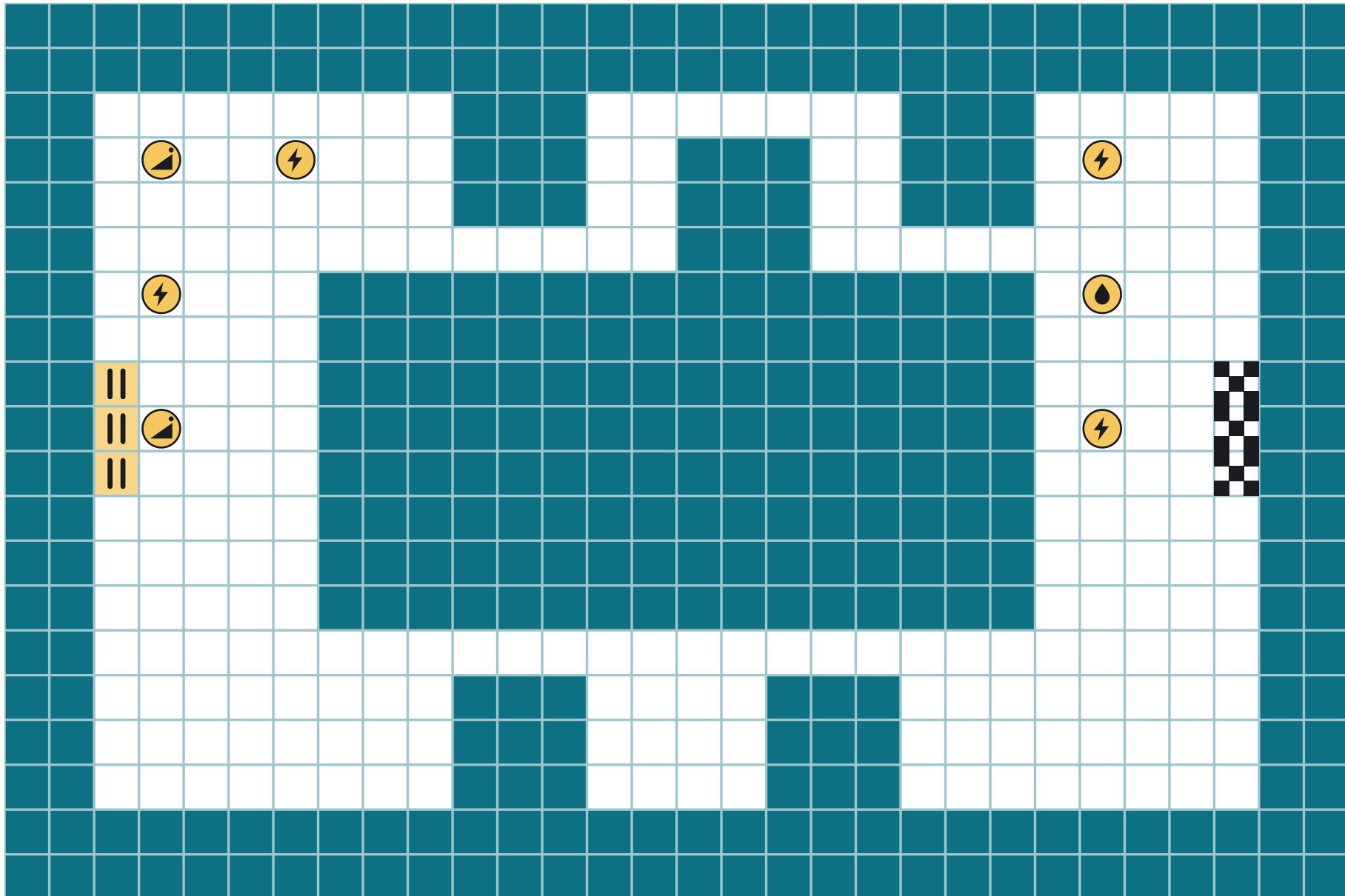
MITTEL

**START**
Startlinie**ZIEL**
Ziellinie**ASTEROID**
Drei Züge lang höchstens Tempo
1 fahren.**IONEN-TURBO**
Nächster Zug: 1 Kästchen mehr in
Fahrtrichtung.**WURMLOCH**
Sofort 2 Kästchen in Fahrtrichtung,
Tempo bleibt.

VOLLGAS

SCHWARZLOCH-RING

FIES

**START**
Startlinie**ZIEL**
Ziellinie**ASTEROID**
Drei Züge lang höchstens Tempo
1 fahren.**IONEN-TURBO**
Nächster Zug: 1 Kästchen mehr in
Fahrtrichtung.**WURMLOCH**
Sofort 2 Kästchen in Fahrtrichtung,
Tempo bleibt.

WINTER-CUP

Lange Eisbögen – Schwung halten, nicht wegrutschen.

3 Strecken

2–4 Autos

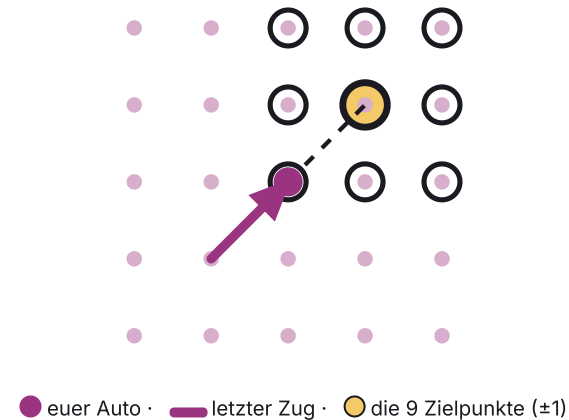
ab 8

SO WIRD GEFAHREN

1. Jedes Auto ist ein Punkt auf einem Gitter-Kreuz.
Start: Die jüngste Person fährt zuerst, dann reihum.
2. **Erster Zug** aus dem Stand: höchstens 1 Kästchen in beliebige Richtung. Danach gilt die ± 1 -Regel.
3. Der **Zug** ist so lang wie der letzte – plus/minus 1 **Kästchen je Richtung**. Das ergibt 9 mögliche Zielpunkte (siehe Diagramm).
4. Fahrt ihr in die **Bande** oder auf ein besetztes Kreuz: Crash – drei Züge lang Tempo höchstens 1.
5. **Hindernisse** auf der Strecke lösen den Effekt aus der Legende aus, sobald ihr darüber zieht.
6. Keine zwei Autos dürfen dasselbe Kreuz besetzen – geschickt überholen!

Gewinnen: Wer zuerst sauber über die Ziellinie zieht, gewinnt das Rennen.

DER ZUG IN EINEM BILD



VARIANTEN

Verfolgungsrennen: Mit Abstand starten – wer den Vordermann einholt, gewinnt sofort.

2 Runden: Zweimal über die Ziellinie, erst dann zählt der Zieleinlauf.

Team-Staffel: Zwei Autos pro Team, das langsamere zählt für die Wertung.

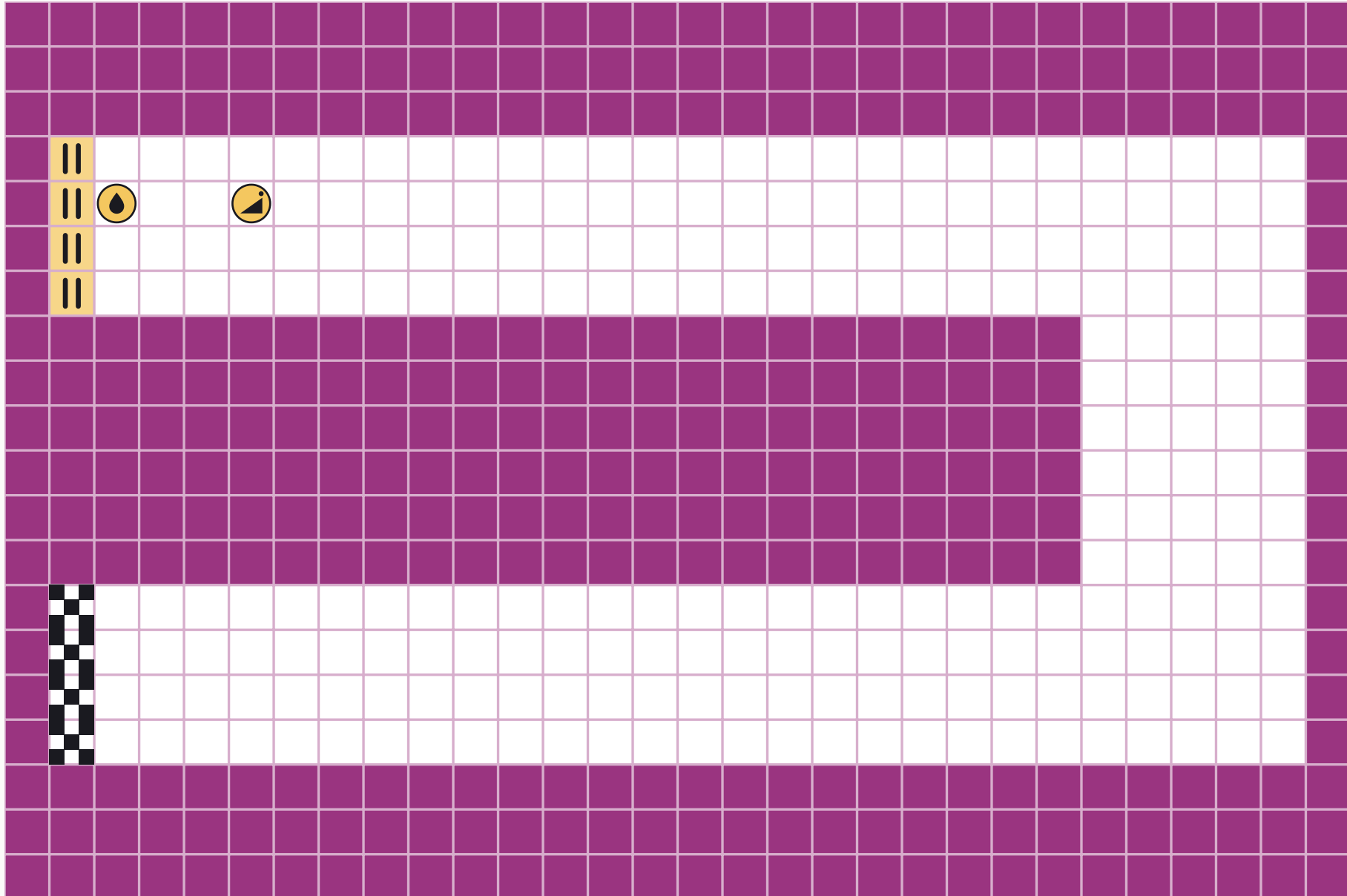
Geister: Zeichnet die Ideallinie vor und versucht, sie Zug für Zug genau zu treffen.

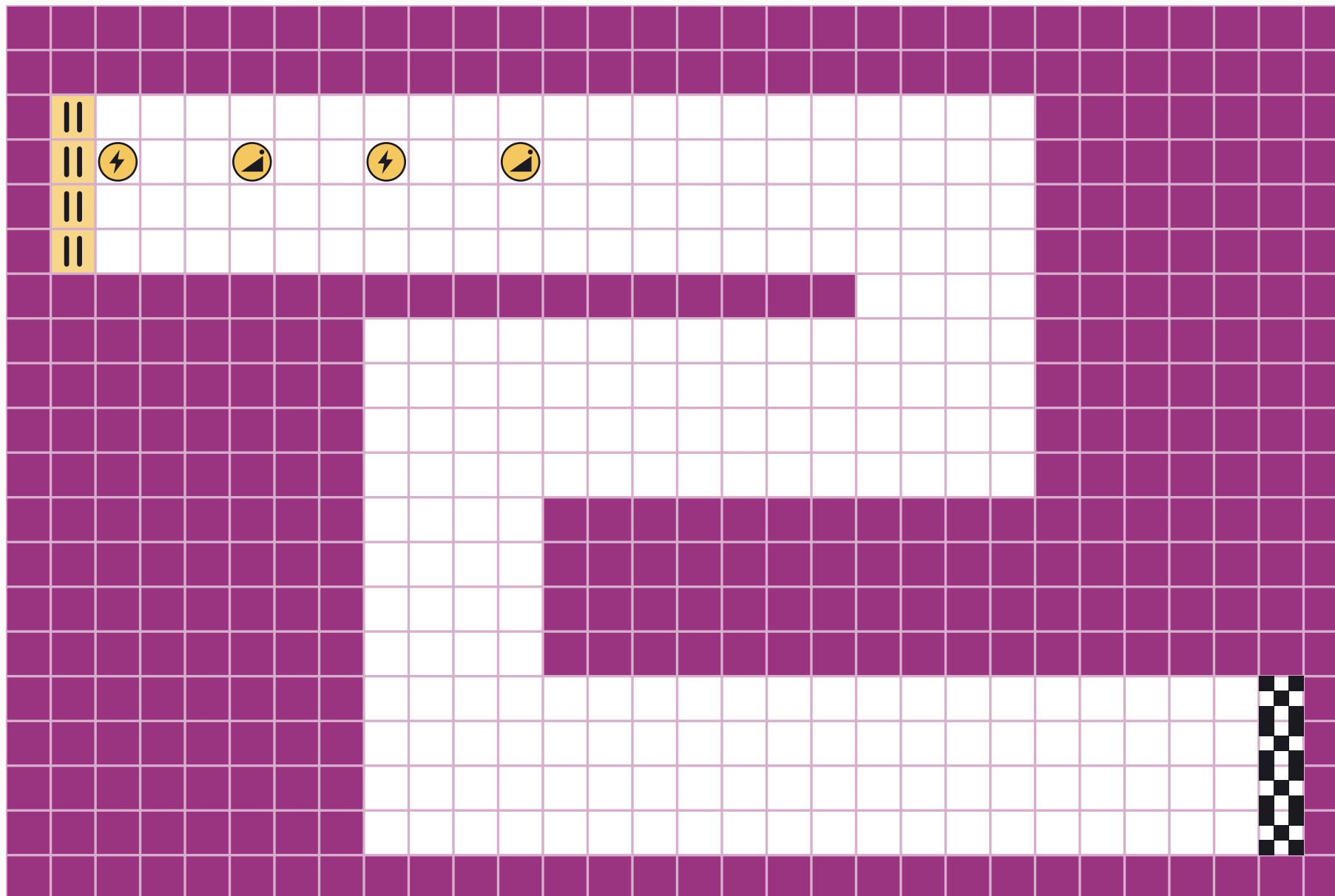
Einsteiger (max. Tempo 3): Kein Auto wird schneller als 3 Kästchen je Richtung – leichtere Kurven.

VOLLGAS

EISBOGEN

LEICHT

**START**
Startlinie**ZIEL**
Ziellinie**GLATTEIS**
Drei Züge lang höchstens Tempo
1 fahren.**SCHLITTENSCHUB**
Nächster Zug: 1 Kästchen mehr in
Fahrtrichtung.**SPRUNGSCHANZE**
Sofort 2 Kästchen in Fahrtrichtung,
Tempo bleibt.



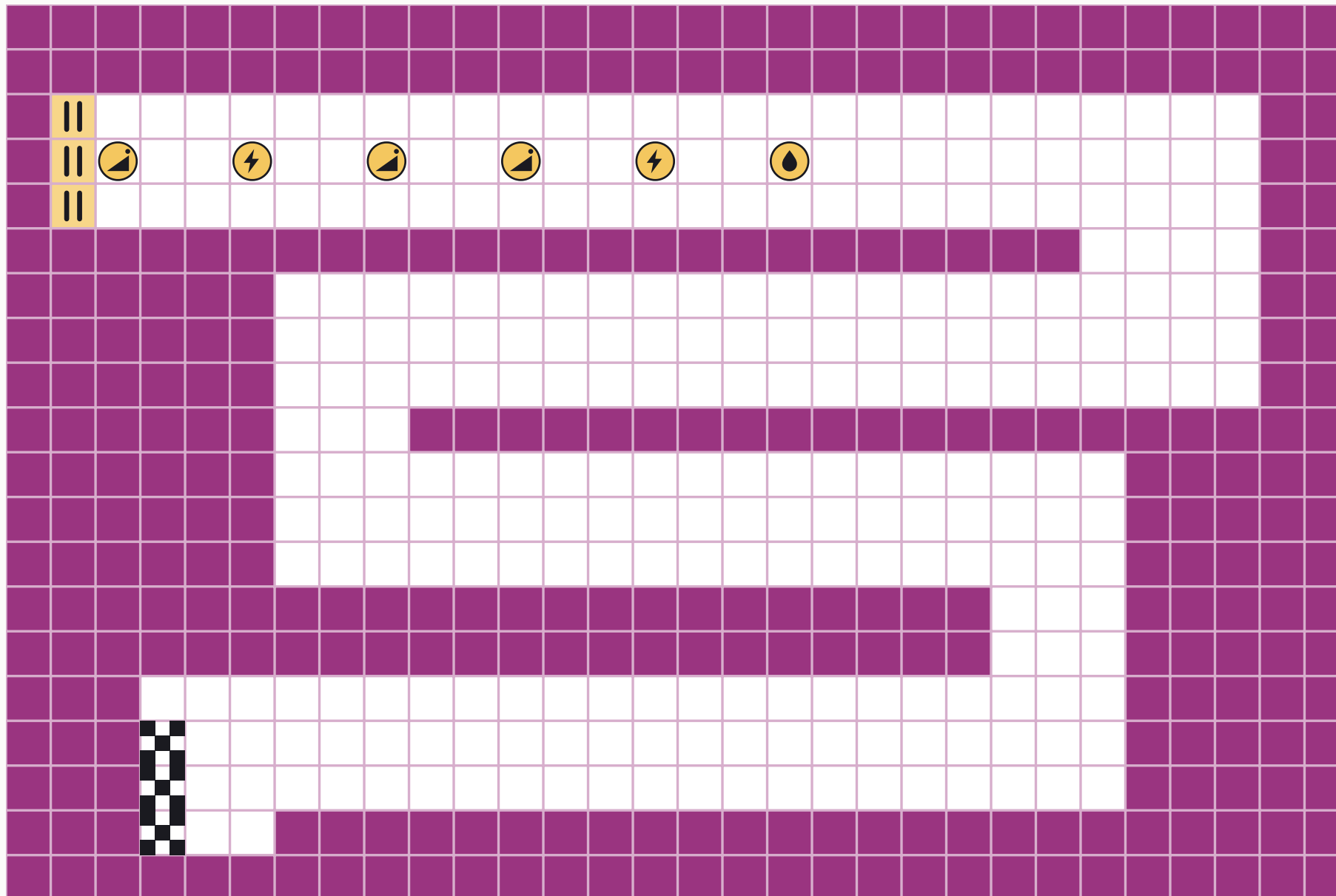
Drei Züge lang höchstens Tempo 1 fahren.



Nächster Zug: 1 Kästchen mehr in Fahrtrichtung.



Sofort 2 Kästchen in Fahrtrichtung,
Tempo bleibt.



ZETTELSCHLACHT.DE · VOLLGAS · WINTER-CUP