

Jedes Vollgas-PDF ist eine komplette Partie: Deckblatt mit Regeln und Zug-Diagramm, danach drei Strecken auf Karoraster – von der breiten Anfänger-Runde bis zur fiesen Haarnadel. Hier die Regeln in lang.

VORBEREITUNG

- PDF drucken. Jede:r sucht sich eine Strecke aus – leicht, mittel oder fies. Am besten alle auf demselben Blatt.
- Jedes Auto ist ein Punkt auf einem Gitter-Kreuz. Setzt eure Autos nebeneinander direkt hinter die Startlinie.
- Ein Stift genügt pro Person. Legt eine feste Zugreihenfolge fest: Die jüngste Person fährt zuerst, danach geht es reihum. (Die Reihenfolge entscheidet auch, wer bei zeitgleichem Zieleinlauf gewinnt.)

EIN ZUG

Reihum zieht jede:r das eigene Auto zum nächsten Kreuz. Der neue Zug ist so lang und in dieselbe Richtung wie der letzte – **plus oder minus ein Kästchen je Richtung** (waagerecht und senkrecht getrennt). Daraus ergeben sich neun mögliche Zielpunkte rund um den geradeaus verlängerten Punkt. Verbindet den alten mit dem neuen Punkt zu einer Linie – das ist eure Fahrspur.

Der erste Zug startet aus dem Stand (Tempo 0): Ihr habt noch keine Richtung, darum dürft ihr in eine beliebige Richtung höchstens **ein Kästchen weit** ziehen (waagerecht, senkrecht oder diagonal). Ab dem zweiten Zug gilt die ± 1 -Regel ganz normal. Auf welche Seite ihr losfahrt, entscheidet ihr selbst – die Startlinie legt keine Fahrtrichtung fest, ihr dürft in beide Richtungen losfahren.

CRASH

- Führt eure Fahrspur durch die **Bande** (dunkle Kästchen) oder über ein besetztes Kreuz, ist das ein Crash.
- Nach einem Crash steht ihr am **letzten gültigen Kreuz** vor dem Hindernis – aus dem Stand (Tempo 0). Die nächsten **drei Züge** fahrt ihr höchstens Tempo 1 (ein Kästchen je Richtung pro Zug), danach beschleunigt ihr wieder normal.
- Kein Kreuz darf von zwei Autos gleichzeitig besetzt sein – plant euer Überholen. (Über eine fremde Fahrspur-*Linie* dürft ihr fahren, nur nicht auf ein besetztes *Kreuz*.)
- Ist jeder der neun möglichen Zielpunkte Bande oder besetzt, müsst ihr trotzdem ziehen – das ist dann ein Crash.

HINDERNISSE

Auf manchen Strecken liegen Hindernisse (Symbole im Karoraster). Zieht ihr über ein solches Kreuz, gilt sofort der Effekt aus der Legende unter der Strecke. Damit es eindeutig bleibt, steht bei jedem Effekt, **wann** er wirkt und **welches Tempo** danach gilt:

- **Ölfleck & Co. (Bremse):** Wie ein Crash – die nächsten drei Züge höchstens Tempo 1.
- **Turbo:** Euer **nächster** Zug darf ein Kästchen mehr in Fahrtrichtung machen (Tempo bleibt danach erhöht).
- **Schanze:** Ihr springt **sofort** zwei Kästchen in Fahrtrichtung weiter; euer Tempo bleibt dabei gleich.

GEWINNEN

Wer zuerst mit seiner Fahrspur **sauber über die Ziellinie** (das Schachbrett-Feld) zieht, gewinnt das Rennen. Ihr müsst auf der Linie nicht anhalten – es genügt, dass eure Fahrspur sie überquert. Kreuzen zwei Autos im selben Durchgang, gewinnt, wer in der Zugreihenfolge **zuerst** an der Reihe war.

Start und Ziel liegen an gegenüberliegenden Enden der Strecke (Punkt zu Punkt) – ihr fahrt keine Runde, sondern von der Startlinie direkt zur Ziellinie. Es zählt die erste saubere Überquerung.

VARIANTEN

- **Einsteiger (max. Tempo 3):** Kein Auto darf schneller als drei Kästchen je Richtung werden. Das macht enge Kurven leichter – ideal für die ersten Rennen und für jüngere Fahrer:innen.
- **Verfolgungsrennen:** Mit ein paar Kreuzen Abstand starten – wer den Vordermann einholt, gewinnt sofort.
- **2 Runden:** Zweimal über die Ziellinie, erst dann zählt der Einlauf.
- **Team-Staffel:** Zwei Autos pro Team, das langsamere zählt für die Wertung.
- **Geisterlinie:** Zeichnet vorab die Ideallinie und versucht, sie Zug für Zug genau zu treffen.

MEHR STRECKEN?

Jedes Thema bringt drei neue Strecken mit eigenem Kurvenmix und eigener Hindernis-Auswahl – von