



Das schnelle Mopedrennen-Wettspiel von Friedemann Fries

Spielidee

Die verrückten Mopedfahrer*innen starten gleich das Rennen mit ihren frisierten Mopeds! Mangels Mut und einer guten Krankenversicherung nehmen weder deine Freunde noch du am Rennen teil. Stattdessen feuert ihr die Mopeds an und wettet auf den Rennausgang.

Während die sechs Mopeds dreimal um die Rennstrecke rasen und dabei versuchen, nicht hinter den anderen Mopeds oder an Engpässen stehen zu bleiben, betrachtet ihr Runde für Runde die Situation und wettet auf eure favorisierten Mopeds. Wer kommt auf den 1., 2. und 3. Platz?

In **Frisiert!** kontrolliert niemand die Mopeds. Sie rasen „von alleine“ um die Rennstrecke. In jeder Runde deckt ihr eine bestimmte Anzahl an Rennkarten auf und zieht die Mopeds vorwärts. Anschließend wählt ihr alle je eine Karte als Wette auf eure favorisierten Mopeds. Die übrigen Karten kommen wieder unter den Nachziehstapel, so dass die Mopeds sie erneut für ihr Rennen verwenden. Alle Wetten bremsen eure favorisierten Mopeds, während die anderen Mopeds später im Rennen noch Gas geben können.

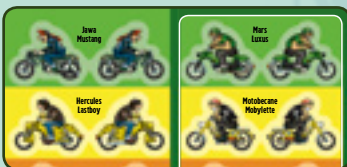
Nach drei spannenden Runden um die Rennstrecke endet das Rennen, sobald die ersten drei Mopeds die Ziellinie überquert haben. Habt ihr die besten Rennkarten gesammelt, um **Frisiert!** zu gewinnen?

Spielmaterial

Dieses Exemplar von **Frisiert!** beinhaltet:



- 1 doppelseitiger Spielplan mit zwei Rennstrecken
- 6 Mopeds
- 84 Rennkarten (14 Karten pro Moped, 5x „1“, 5x „2“, 4x „3“)
- 6 Rundenmarker
- 1 Zündkerzenmarker
- 1 Aufkleberbogen (Aufkleber für Mopeds, Rundenmarker und den Zündkerzenmarker)



Für das Spiel benötigt ihr die Mopedaufkleber links auf dem Aufkleberbogen, die den Mopeds auf den Rennkarten entsprechen. Die anderen Mopedaufkleber mit weiteren Mopeds haben wir als Bonus beigelegt... unser Grafiker wollte einfach nicht aufhören.

Alle Ähnlichkeiten mit Mopeds und Personen sind völlig absichtlich und zeigen zum Teil Mitglieder von verschiedenen Mopedklubs!

Lasst uns Ronald vorstellen...

Die Spielregeln für **Frisiert!** sind sehr einfach. Trotzdem habt ihr eventuell noch Fragen. Wie ihr gleich sehen werdet, hat Ronald die meisten davon bereits gefragt. Und wenn Ronald versteht, wie man das Spiel spielt, dann versteht ihr es sicherlich auch... das ist eine sichere Wette!

Spielvorbereitung

1.

Wählt eine der beiden Rennstrecken und legt den **Spielplan** bereit.

- A** Stellt die **6 Mopeds** zufällig auf die sechs markierten Startfelder. Niemand kontrolliert diese Mopeds!
- B** Legt die **6 Rundenmarker** auf das „Start“-Feld der Rundenleiste. Die Reihenfolge der Marker ist nicht wichtig.

2.

Für 2 Personen: Legt je eine -Rennkarte für jedes Moped zurück in die Schachtel.

- C** Mischt alle **Rennkarten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben die Rennstrecke.

3.

- D** Eine Person nimmt sich den **Zündkerzenmarker** und legt ihn für die erste Runde vor sich ab.

- E** Alle benötigen ein wenig Platz vor sich auf dem Tisch. Während des Spiels legt ihr Rennkarten als Wetten verdeckt vor euch ab.

Jetzt könnt ihr mit **Frisiert!** beginnen.



C



Spielablauf

Ihr spielt mehrere Runden in **Frisiert!** In jeder Runde führt ihr die folgenden 2 Schritte aus:

Schritt a) Mopeds ziehen

Schritt b) Auf die Mopeds wetten. **Für 2 und 3 Personen:** Für euch gelten in diesem Schritt ein paar mehr Spielregeln.

Das Rennen endet, wenn die ersten 3 Mopeds nach 3 Runden über die Ziellinie fahren. Wenn ihr am besten gewettet habt, gewinnt ihr **Frisiert!**

Schritt a) Mopeds ziehen

Die Mopeds rasen „von alleine“ um die Rennstrecke, gesteuert durch die Rennkarten, die ihr vom Stapel zieht.

Abhängig von der Personenzahl deckt ihr die rechts genannte Anzahl an Rennkarten, eine nach der anderen, vom Nachziehstapel auf.

Personenzahl	2	3	4	5	6
Rennkarten	6	7	7	8	9

Ja, Ronald, zu viert deckt ihr insgesamt 7 Karten auf... und nicht jeder 7 Karten!

Direkt nach dem Aufdecken jeder Rennkarte fährt das gezeigte Moped wie folgt:

- Das Moped fährt entsprechend der Geschwindigkeit auf der Karte 1, 2 oder 3 Felder vorwärts. Auf jedem Feld ist nur Platz für 1 Moped.

Ja, Ronald, selbst frisierte Mopeds sind langsam, aber trotzdem aufregend!

- Das Moped fährt nur geradeaus oder diagonal vorwärts. Dabei zählt es jedes Feld.

Nein, Ronald, das Moped fährt niemals seitwärts.

- Wenn möglich, fährt das Moped immer auf der Innenbahn. Ist die Innenbahn durch ein anderes Moped blockiert, fährt das Moped auf die Außenbahn.
- Ist die Strecke durch ein oder zwei andere Mopeds komplett blockiert, darf das Moped an der Blockade vorbeifahren, muss aber das blockierte Feld mitzählen.
- Würde die Fahrt des Mopeds auf der Blockade enden, muss es bereits auf dem Feld hinter der Blockade halten.

Ja, Ronald, somit muss ein Moped auch stehen bleiben, wenn es hinter einer Blockade startet und eine seiner „1er“-Rennkarten aufgedeckt wird.

- Lange Außenbahnen:** Wenn das Moped in die Kurven fährt und weder ein freies Feld auf der Innenbahn erreicht, noch komplett hindurchfahren kann, muss es auf der Außenbahn fahren.
- „+2“-Bonusfelder:** Wenn das Moped auf einem „+2“-Bonusfeld hält, fährt es sofort 2 Felder zusätzlich weiter. Es folgt denselben Fahrregeln wie oben und zählt jedes Feld.

Ja, Ronald, das Moped bekommt den „+2“-Bonus auch, wenn es durch eine Blockade auf einem Bonusfeld halten muss.

- Jedes Mal, wenn das Moped die Start-/Ziellinie überquert, setzt ihr dessen Rundenmarker ein Feld auf der Rundenleiste vorwärts.

Ja, Ronald, versetze den Rundenmarker auch dann, wenn das Moped diese Linie nach dem Start zum ersten Mal überquert.



Beispiel: Das grüne Moped fährt 2 Felder auf das Feld neben dem gelben Moped **1**.

Das blaue Moped darf 3 Felder fahren, muss wegen des blockierten Engpasses aber ein Feld eher anhalten **2**. Es hat Glück, denn es ist eines der beiden Bonusfelder, so dass es sofort 2 Felder weiter fährt und dabei das rote Moped überholt **3**.

Das schwarze Moped fährt 1 Feld und überquert die Start-/Ziellinie, so dass es seine zweite Runde beginnt **4**. Versetzt den schwarzen Rundenmarker auf das Feld „2“ der Rundenleiste **5**.

Schritt b) Auf die Mopeds wetten

Wettet auf die Mopeds, indem ihr alle je eine der gezogenen Rennkarten nehmt.

Hast du den Zündkerzenmarker, nimm alle in Schritt a) gezogenen Rennkarten auf die Hand. Wähle 1 Karte und lege sie verdeckt vor dir ab. Diese Karte gilt nun als Wette auf das abgebildete Moped. Ignoriere die Zahl auf der Karte, für deine Wette ist nur das Moped wichtig.

Gib die übrigen Karten an die Person links von dir. Diese wählt ebenfalls 1 Karte usw., bis auch die letzte Person 1 Karte gewählt hat. Die letzte Person legt die übrigen 3 Karten in gewünschter Reihenfolge verdeckt unter den Nachziehstapel. Während des Spiels darfst du deine gesammelten Karten jederzeit anschauen, zeige sie aber nicht den anderen!

Ja, Ronald, jede deiner gewählten Karten bremst das entsprechenden Moped, da du die Karte aus dem Nachziehstapel entfernst. Schwierige Entscheidung, da die anderen Mopeds in den letzten Runden nochmals Gas geben werden!

Gib den Zündkerzenmarker an die Person links von dir und beginnt gemeinsam eine neue Runde mit Schritt a).

Für 2 und 3 Personen: Wähle als letzte Person 1 der 4 übrigen Rennkarten und lege sie verdeckt neben den Spielplan. Mit dieser Karte beginnst du eine Reihe verdeckter Karten. Lege die übrigen 3 Karten in der gewünschten Reihenfolge unter den Nachziehstapel. In jeder der folgenden Runden legt ihr die neue Karte verdeckt an das rechte Ende der Kartenreihe. Sobald in der Reihe 6 Karten liegen, deckt ihr am Ende des Schritts b) die am weitesten links liegende verdeckte Karte auf. Ab jetzt seht ihr, welche Karten zusätzlich zu euren Wetten nicht mehr im Nachziehstapel sind.

Ja, Ronald, auf diese Weise werden nur weitere Karten aus dem Rennen genommen. Die entsprechenden Mopeds fahren deshalb nicht!

Spielende und Schlusswertung

Die Mopeds rasen 3 Runden um die Rennstrecke. Überquert das erste Moped nach seiner dritten Runde die Ziellinie, legt ihr dessen Rundenmarker auf den 1. Platz des Siegerpodiums. Zieht nun solange weiter Karten, bis zwei weitere Mopeds die Ziellinie überqueren. Legt deren Rundenmarker entsprechend auf den 2. und 3. Platz des Siegerpodiums.

Ja, Ronald, ihr zieht Karten, bis 3 Mopeds das Ziel erreichen oder bis ihr alle Karten gezogen habt!

Lasst alle Mopeds auf den Feldern der Rennstrecke stehen. Gehen euch die Rennkarten aus, füllt ihr das Podium mit den Rundenmarkern der führenden Mopeds in Rennreihenfolge auf der Rennstrecke. Stehen zwei Mopeds nebeneinander, ist das Moped auf der Innenbahn vorne. Prüft immer die Rundenleiste, ob ein Moped überrundet wurde.

Anstatt nochmals zu wetten lasst ihr Schritt b) aus. Zählt nun die Siegpunkte eurer gesammelten Karten für die ersten drei Mopeds.

1. Platz	2. Platz	3. Platz
4 Siegpunkte pro Karte	3 Siegpunkte pro Karte	2 Siegpunkte pro Karte

Die Person mit den meisten Siegpunkten gewinnt **Frisiert!** Bei einem Gleichstand zählen die betroffenen Personen für ihre Karten der Mopeds auf dem 4., 5. und 6. Platz dieselben Siegpunkte wie oben: 4, 3 und 2 Siegpunkte pro Karte.

Beispiel: Im Spiel zu dritt hat Hedwig den Zündkerzenmarker und nimmt alle 7 in Schritt a) gezogenen Rennkarten auf die Hand. Sie wählt 1 Karte und legt sie verdeckt vor sich ab. Sie gibt die übrigen Karten an Angelika, die 1 Karte wählt, gefolgt von Nicole.

Als Letzte legt Nicole 1 Karte verdeckt neben den Spielplan ①. Es ist bereits die 6. Karte in der Reihe, so dass sie am Ende des Schritts b) die erste Karte der Reihe aufdeckt ②.



Schließlich legt Nicole die übrigen 3 Karten in der gewünschten Reihenfolge unter den Nachziehstapel.



Beispiel: Das gelbe Moped kommt auf den 1. Platz, das grüne auf den 2. Platz und das blaue auf den 3. Platz. Hedwig bekommt insgesamt 26 Siegpunkte: 3x 4 Siegpunkte, 4x 3 Siegpunkte und 1x 2 Siegpunkte. Sie bekommt keine Siegpunkte für die Karten der anderen drei Mopeds.

Autor: Friedemann Frieze
Grafik: Zwei-Takt „Maura“ Kalusky
Lektorat: Linus Wolf, Ronald Hrkač, Christian Frank
Produktion: Henning Kröpke
 © 2021, 2F-Spiele, Bremen/Germany

2F-Spiele
 Fedelhören 64
 D-28203 Bremen
 www.2f-spiele.de

