



# *Race Pace*

## *Steer to Victory Version*

### *Rennsport-Reglement*



SPIELMATERIAL	2	SPIELVARIANTEN	9
SPIELAUFBAU	3	RENNSITUATIONEN I	10
SPIELABLAUF	4	RENNSITUATIONEN II	11
LENKRAD (SPIELERTABLEAU)	6	DAS SPIEL GEWINNEN	12
EINZELHEITEN DES SPIELPLANS	7	HAFTUNGSAUSSCHLÜSSE	12
ANDERE RENNBESTIMMUNGEN	8	DANKSAGUNGEN	12

# SPIELMATERIAL



- A** Rennstreckeninformation
- B** Leaderboard
- C** Reifenverschleißleiste
- D** Eingebaute Optionsfelder
- E** Informationen zu Reifen
- F** Wettervorhersage



Doppelseitige Spielertafeln  
(8 x Rennteam, 8 x Fahrer)



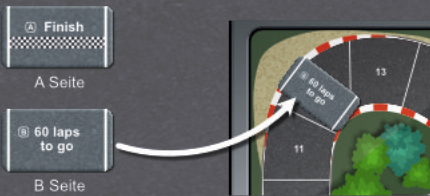


## 1. STRECKE VORBEREITEN



**G** Lege eine Streckenkarte auf den Spielplan.

**H** Lege das Zielmarken mit der richtigen Seite nach oben (A oder B) auf die Rundenleiste, entsprechend der auf der Streckenkarte angegebenen Rundenzahl.



**I** Lege die Boxenmarken oberhalb der Reifenverschleißleiste auf die auf der Streckenkarte angegebenen Zahlen.



**J** Ziehe zufällig die auf der Streckenkarte angegebene Anzahl von Regenkarten. Nimm die anderen Regenkarten aus dem Spiel. Füge alle Sonnenkarten zu den ausgewählten Regenkarten hinzu. Mische diesen Stapel Wetterkarten und lege ihn verdeckt neben den Spielplan.



Bilde Stapel Rennensituation I und II Karten neben den Wetterkarten.

- Ziehe die ersten 2 Karten von jedem Stapel verdeckt (behalte sie aber im Spiel). Ziehe die 3. Karte aufgedeckt.
- Zeigt die Wetterkarte trockenere Wetter, werden 4 Sonnenmarken auf die Wettervorhersage auf dem Spielplan gelegt. Zeigt die Karte regnerisches Wetter, werden die Sonnen- und Regenmarken wie auf der Karte abgebildet platziert.

## 2. SPIELERTABLEAUS VORBEREITEN



**K** **RENN TEAM:** Der Spieler, der zuletzt ein Auto gefahren hat, wählt als erster eine der 8 verfügbaren Teamtafeln aus (linker Teil des Lenkrads). Zieht reihum im Uhrzeigersinn, bis jeder ein Rennteam hat.

**L** **FAHRER:** Der Spieler, der zuletzt ein Team gewählt hat, wählt als erster einen Fahrer (rechter Teil des Lenkrads). Dieser Spieler erhält auch die Startspielerkarte. Schiebe Team und Fahrer zusammen, um ein Lenkrad zu bilden. Nimm alle Marken deines Fahrers. Zieht reihum gegen den Uhrzeigersinn, bis jeder ein Team und einen Fahrer hat.

**M** Lege 6 Fahrermarken auf die weißen Grundpositionen der sechs Balken auf deinem Lenkrad.

**N** Zähle deine Basis-RP (Standard 1, plus mögliche Boni von PU, AER und SKI). Platziere deinen Race Pace (RP)-Marker auf dieser RP-Zahl oben auf deinem Lenkrad. Beispiel: Orange Motors mit Dutch Speed startet mit 3 RP: 1 Basis-RP + 0 RP + 1 RP + 1 RP + 1 RP + 1 RP

**O** Startaufstellung bestimmen. Die Startposition wird durch die Summe aus der Teamnummer 01 und der Fahrer Nummer 02 auf dem Lenkrad bestimmt. Der Spieler mit der höchsten Summe startet auf der Pole Position. Bei Gleichstand hat der Spieler mit der höchsten Fahrer Nummer die Nase vorn.

- Stelle deinen Rennwagen auf die entsprechende Position in der Startaufstellung der Rundenstrecke
- Lege dein Leaderboardmarken auf das Leaderboard.

## 3. REIFENMISCHUNG AUSWÄHLEN

Alle Spieler wählen einen Reifen aus, mit dem sie das Rennen beginnen.

- Lege das ausgewählten Marker auf das "Current Tyre" feld.
- Platziere einen Reifenverschleißmarker auf der Reifenverschleißleiste auf Feld "0".
- Prüfe die Wettervorhersage in Kombination mit deinen Reifen. Der gewählte Reifen kann je nach Wetterlage zu einer Veränderung der RP führen. Korrigiere bei Bedarf die RP-Markierung auf deinem Lenkrad. Zum Beispiel: Bei trockenem Wetter erhöht sich der Basis-RP von Dutch Speed um 1 RP, wenn er auf SOFTS startet.

# SPIELABLAUF

## VERBESSERE DEINEN PACE UND GEWINNE DAS RACE

In der höchsten Rennmeisterschaft stehen die Fahrer im Rampenlicht. Sie müssen geschickt, furchtlos und erfahren sein. Aber der Rennsport ist vor allem ein echter Mannschaftssport. Bei jedem Rennen arbeiten Hunderte von Ingenieuren, Designern und Mechanikern zusammen, um in jedem Rennen das optimale Renntempo, **Race Pace**, zu finden. Die Person, die verantwortlich ist das Team zum Sieg zu führen, ist **der Teammanager, und das bist du!**

Während des Rennens werden Situationen eintreten, die den Verlauf des Rennens verändern. Von deiner Position an der Boxenmauer aus ist es deine Aufgabe, diese Situationen zu antizipieren oder auf sie zu reagieren: Wähle die richtigen Reifen, verbessere den Automodus, weise den Fahrer an, benutze das Boost-System, usw. Mit jeder Runde verbessern sich dein Rennwagen und dein Fahrer, wodurch sich der **Race Pace** erhöht. Aber das gilt auch für die Wettbewerber. **Hast du die beste Strategie, um das Rennen zu gewinnen?**

Der Race Pace ist die Anzahl der Runden, die dein Fahrer in einer Spielrunde zurücklegen kann. Deine RP basiert auf einer Standard-RP von 1, plus RP aus Power Unit, Aerodynamik, Fahrerskill, Reifenmischungen, den Rennsituationskarten, von dir gewählten Aktionen und von Strafen.

**Das Spielprinzip ist einfach:** Wähle in jeder Spielrunde eine Aktion für deinen Fahrer und verbessere so deine RP. Zähle die RP und bewege dein Auto mit diesen RP über die Strecke. Wer als Erster das Ziel erreicht, hat gewonnen!

## SPIELRUNDENÜBERSICHT



**Schritt 1** - Drehe die oberste Wetterkarte und die Karten Rennsituationen um.

**Schritt 2** - Wähle 1 der 11 Aktionen auf dem Spielplan. Der Spieler mit der Startspielerkarte beginnt. Im Uhrzeigersinn wird so lange fortgefahren, bis jeder Spieler eine Aktion gewählt hat.

**Schritt 3a** - Wende deine Aktion an und passe deinen RP-Marker **RP** auf deinem Spielertableau an, wenn sich die Einstellungen deines Autos, Fahrers, die Auswirkungen von Aktionen, Rennsituationen, Reifenwechsel, Wetterbedingungen, der Einsatz von Spezialfähigkeiten des Fahrers ändern. **Schritt 3b** - Bewege reihum, basierend auf den Positionen des Leaderboard, deinen Reifenverschleißmarker **RP** auf der Reifenverschleißleiste und deinen Wagen **RP** auf der Rennstrecke **RP** Höhe deiner RP vorwärts.

## SCHRITT 1 - KARTEN UMDREHEN

Die obersten Situations- und Wetterkarten werden zu Beginn jeder Spielrunde umgedreht. Dieser Schritt entfällt in Runde 1, da dies Teil der Spielvorbereitung ist.

**RENNSITUATIONSKARTEN I UND II** können zu Safety-Car-Situationen führen, bestimmte Aktionen uninteressant werden lassen (es sei denn, Ihr Fahrer hat die Stufe **XP** E), dein Triebwerks- **PU**, Aerodynamik- **AER** oder Mechanikerteam **MEC** beeinflussen, deinen Reifenabbau beeinflussen oder einfach Rennsituationen darstellen, die du vermeiden kannst, wenn dein Fahrer die richtige Stufe **XP** hat.

### Bitte beachten:

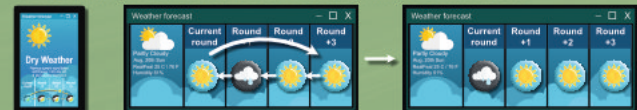
- Die Auswirkungen der Rennsituationskarten gelten, nachdem die Spieler ihre gewählte Aktion ausgeführt haben. Das bedeutet, dass du negative Effekte durch die Wahl der richtigen Aktion ausgleichen kannst.
- Wenn keine Karten mehr im Stapel sind, muss der Ablagestapel gemischt und wieder verwendet werden. Wie bei der Spielvorbereitung: Ziehe zuerst die obersten 2 Karten verdeckt und dann die dritte Karte offen.
- Die Startampeln am unteren Rand der Rennsituationskarten sind nur relevant, wenn du Bots zum Spiel hinzufügst. Die Farbe des Lichts entspricht der Farbe des Bot-Fahrers. Die Zahl auf dem Licht ist die spezifische Aktion, die dieser Bot ausführen wird.

Die Wettervorhersage auf dem Spielplan enthält immer 4 Wettermarken, die die Wetterbedingungen für die nächsten 4 Spielrunden anzeigen:

- Trockenes Wetter wird durch ein Sonnenmarken angezeigt.
- Regnerisches Wetter wird mit einem Regenmarken angezeigt.

Nach dem Umdrehen der **WETTERKARTE** werden die Sonnen- und Regenmarken auf der Wettervorhersage wie folgt angepasst:

- SONNENKARTE:** Das Wettermarken in "Aktuelle Runde" wird auf "Runde +3" mit der Sonnenseite nach oben verschoben. Die letzten 3 Wettermarken werden um ein Feld nach links verschoben.





- REGENKARTE:** Die Wettervorhersage auf der Regenkarte ersetzt die aktuellen Wetterbedingungen. Ändere die Wettermarken entsprechend.



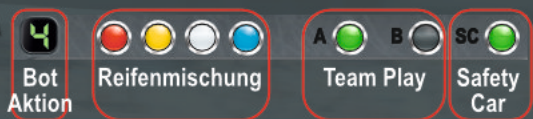


## SCHRITT 2 - AKTION WÄHLEN

In jeder Spielrunde wählt der Startspieler als Erster eine Aktion aus, indem er sein Aktionsmarken  auf eines der 11 Aktionsfelder auf dem Spielplan legt. Im Uhrzeigersinn wählt der nächste Spieler eine Aktion aus. Danach wendest du den Effekt sofort an und berechnest deine RP neu.

<b>Mechanics</b>  1 Stufe höher	<b>Power Unit</b>  1 Stufe höher	<b>Aerodynamics</b>  1 Stufe höher	<b>Driver Skill</b>  1 Stufe höher	<b>Driver Experience</b>  1 Stufe höher	
<b>MECHANICS</b> REC: LEVEL UP	<b>POWER UNIT</b> PU: LEVEL UP	<b>AERODYNAMICS</b> AER: LEVEL UP	<b>DRIVER SKILL</b> SKI: LEVEL UP	<b>DRIVER EXPERIENCE</b> XP: LEVEL UP	BOX BOX... BOX BOX...
<b>CHARGE EBS</b> EBS LEVEL UP AND NO TIRE WEAR	<b>USE EBS</b> +RP FROM EBS, THEN EBS 2 LEVELS DOWN	<b>DEFEND</b> OVERTAKERS -2RP TOKEN, YOU +1RP TOKEN	<b>START</b> +1 RP NOW AND START PLAYER NEXT ROUND	<b>REACT</b> COPY ACTION OF ANY DRIVER AHEAD OF YOU	
<b>Charge EBS</b>  1 Stufe höher und kein Reifenverschleiß in dieser Runde	<b>Use EBS</b> Du erhältst in dieser Spielrunde zusätzliche RP für deine EBS-Stufe. Danach wird deine EBS-Stufe um 2 Stufen gesenkt.	<b>Defend</b> Fahrer, die dich überholen, erhalten ein -2RP Strafmarker. Du erhältst ein +1RP Marken. Diese werden in der nächsten Spielrunde eingelöst.	<b>Start</b> RP +1 in dieser Runde und du darfst das Startspieletaken nehmen. Diese Aktion kann du nicht wählen, wenn du bereits das Startspieletaken hast.	<b>React</b> Nachdem jeder eine Aktion gewählt hat, darfst du 1 Aktion eines Fahrers kopieren, der auf der Leaderboard vor dir liegt.	<b>Box Box</b> Boxenstopp machen. Dieses Feld kann von mehreren Spielern ausgewählt werden. Überprüfe die Leiste  auf deinem Lenkrad auf RP-Strafe oder Boost

Alle Aktionsfelder haben eine Zahl und 7 kleinere Leuchten über ihnen:




**BOT-AKTION** - Die Zahl ist nur relevant, wenn du Bots zum Spiel hinzufügst, und entspricht der entsprechenden BOT-AKTION, die auf den Situationskarten angegeben ist.

**REIFENMISCHUNG** - Die ersten 4 Leuchten über den Tasten zeigen die Reifenmischung an, die dein Auto haben muss, um diese Aktion auswählen zu können: **SOFT, MEDIUM, HARD, WET**. Wenn die Anzeige schwarz ist (Licht ist aus), kann die Aktion mit dieser Reifenmischung nicht durchgeführt werden.

**TEAM PLAY** - Die ersten beiden Leuchten auf der rechten Seite der Aktionsfelder sind nur für die Spielvariante TEAM PLAY relevant. Im Teamspiel musst du für einen Fahrer eine Aktion wählen, bei der das "A"-Licht grün ist, und für den anderen Fahrer eine Aktion, bei der das "B"-Licht grün ist.

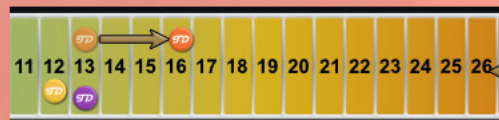
**SAFETY CAR** - Die ganz rechte Leuchte über den Aktionsfeldern neben den Buchstaben "SC" zeigt an, ob die Aktion während einer SAFETY CAR-Situation ausgeführt werden kann oder nicht. Wenn die Anzeige schwarz ist, kann die Aktion während einer SC-Situation nicht ausgeführt werden.

**Bitte beachten:**

- Ein Aktionsfeld kann nicht von mehreren Spielern in derselben Spielrunde ausgewählt werden. Ausnahme ist das Feld "Box Box" oder wenn die Spielvariante "Teamplay" gespielt wird.
- Die Aktion "Verteidigen" funktioniert nicht gegen  **Jesus**

## SCHRITT 3 - REIFEN UND WAGEN BEWEGEN

Zähle deine RP, einschließlich der Effekte wie Situationskarten, Wetter, Reifen, etc. Entsprechend der Platzierung auf der Rangliste (Platz 1 zuerst) bewegst du dein Reifenmarker auf der Reifenverschleißleiste nach vorne und dein Auto auf der Strecke mit deinen RP.



**ERST:**  
Bewege deinen Reifenmarker

**DANN:**  
Bewege deinen Rennwagen



Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Autos auf 1 Rundenfeld. Staple sie einfach!

# LENKRAD (SPIELERTABLEAU)



Das LENKRAD besteht aus 2 Teilen: einem RENNTEAM-Teil (links) und einem FAHRER-Teil (rechts). Zusammengeschoben bilden sie 1 Lenkrad, das Folgendes zeigt:

- K** Teamname, Teamnummer und Teamlogo (linker Griff).
- L** Fahrername, Fahrenummer und Fahrerfoto (rechter Griff).
- M** Der Status deines Teams und deines Fahrers auf den 6 Balken, die du mit deinen 6 Fahrermarken kontrollieren wirst.
  - Der Startstatus der 6 Balken wird in weißer Farbe angezeigt.
  - Du kannst dein Team/Fahrer auf Stufe E bringen, indem du die entsprechende Aktion auswählst. Wende deine Aktion an, indem du das Marken nach oben bewegst, oder nach unten, wenn du von Rennsituationen betroffen bist.
- N** Das Renntempo (RP) deines Rennwagens (die 11 nummerierten Kreise am oberen Rand).
  - Deine RP setzt sich zusammen aus 1 Basis RP plus **PU** plus **AER** plus **SKI** von und plus/minus RP von Ihren Reifen und ggf. plus/minus RP von Situationskarten, Boxenstopps, EBS und Strafen.
    - Sieh dir die RP-Referenzkarte an, um zu sehen, wo du RP erhalten kannst oder was deine RP begrenzt.
    - Beispiel: Team Orange Motors mit Fahrer Dutch Speed hat
      - 1 basis RP
      - + 0 RP **PU** + 1 RP **AER** + 1 RP **SKI**
      - = 3 RP (setze deinen RP-Marker **RP** auf 3)

## Bitte beachten:

- O** Die Team- und Fahrernummern zusammen bestimmen die **Startaufstellung** (höchste Summe zuerst, niedrigste Summe zuletzt, bei Gleichstand entscheidet die höchste Fahrer Nummer).
- **Jeder Fahrer hat eine besondere Fähigkeit.** Die Fähigkeit wird in Text und Bild auf dem Sonderfähigkeitenmarken des Fahrers erklärt. Diese Spezialfähigkeit kann der Fahrer in jeder Spielrunde einsetzen.

## RENNTEAM- UND FAHRERSTATUS:

### GRÜNE KNÖPFE: zusätzliche RP in jeder Spielrunde:

- PU** PU (Power Unit): je höher die Leistung deines Motors, desto schneller deine RP. Wenn dein PU auf Stufe C ist, erhältst du 1 zusätzlichen RP pro Spielrunde. Auf der höchsten Stufe sind es 2 RP.
- AER** AER (Aerodynamik): Je besser die Aerodynamik des Wagens abgestimmt ist, desto schneller sind deine RP. Wenn deine Aerodynamik auf Stufe C ist, erhältst du 1 zusätzliche RP pro Spielrunde. Auf der höchsten Stufe sind es 2 RP.
- SKI** SKI (Fahrskill): Je höher das Skill-Level deines Fahrers, desto schneller deine RP. Wenn die Fertigkeit deines Fahrers auf Stufe C ist, erhältst du 1 zusätzlichen RP pro Spielrunde. Auf der höchsten Stufe sind es 2 RP.

### BLAUE KNÖPFE: Die Stufe bestimmt den RP-Bonus/Strafe der Situationskarten.

- XP** XP (Erfahrung): Abhängig von den XP deines Fahrers geben dir die Rennsituationen Strafen oder Bonus-RP. XP E ist die höchste.

### ROTE KNÖPFE: Der Status gilt nur, wenn die entsprechende Aktion ausgewählt wird.

- MEC** MEC (Mechanik): Der MEC-Balken zeigt an, wie viel RP ein Boxenstopp kostet, wenn du die Aktion "Box Box" auswählst. Zu Beginn sind es -3 RP, aber wenn man seinen MEC erhöht, kann er auf -2 RP reduziert werden und sogar die Verwendung von EBS erlauben.



**Bastian** kann einen kostenlosen Boxenstopp (mit Box Box) einlegen, wenn in dieser Spielrunde eine Regenkarte gezogen wurde.

- EBS** EBS: EBS steht für Energy Boost System. Wenn du die Aktion "EBS verwenden" auswählst, erhältst du die zusätzlichen RP entsprechend deinem EBS-Status in dieser Spielrunde. Wenn deine EBS-Ladung auf Stufe C ist, erhältst du 1 Extra-RP und ab Stufe D Bitte beachtensogar 2 RP. Nach dem Einsatz der EBS-Aktion sinkt deine EBS-Ladung jedoch um 2 Stufen.

## Bitte beachten:

- Es ist wichtig, dass du deine RP jede Spielrunde an die aktuellen RP deines Autos anpasst. **Passe deinen RP-Marker **RP** an, sobald eine Rennsituation eintritt oder eine Aktion ausgeführt wird.**
- Dein RP kann begrenzt werden durch:
  - Regen: keine Bewegung, wenn du mit **SOFT** oder **MEDIUM** Reifen fährst.
  - Boxenmarken: Du kannst mit deinen aktuellen Reifen nicht mehr weiterfahren, wenn dein TD-Marker **97D** die Boxenmarke der gleichen Reifenkombination auf der Reifenabbauleiste erreicht.
  - SC-Situationen: siehe Erklärung auf dem Spielplan.

# EINZELHEITEN DES SPIELPLANS

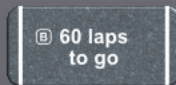
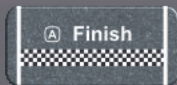


## RENNSTRECKEN INFORMATIONEN

Oben links auf dem Spielplan platzierst Du die Streckenkarte. Du kannst aus 14 Strecken wählen, jede mit ihren eigenen Besonderheiten wie Anzahl der Runden, Wetterbedingungen, erwarteter Reifenverschleiß von **SOFTS** und **MEDIUMS**. Auf jeder Streckenkarte sind auch die voraussichtliche Dauer in Minuten und der Schwierigkeitsgrad angegeben.

Strecke	Runden	Zielmarker	Spieldauer in Min	Schwierigkeit
USA - Austin	56	56 - side A	60	*
Mexico	71	11 - side B	75	*
Italy	53	53 - side A	75	**
Spain	66	6 - side B	90	**
Japan	53	53 - side A	75	**
USA - Miami	57	57 - side A	75	**
Austria	71	11 - side B	105	**
Great Britain	52	52 - side A	75	***
Singapore	61	60 - side A	90	***
Netherlands	72	12 - side B	105	***
Canada	70	10 - side B	120	***
Brazil	71	11 - side B	105	***
Belgium	44	44 - side A	90	****
Monaco	78	18 - side B	120	****

**Bitte beachten:** Lege den **ZIELMARKER** mit der richtigen Seite (A oder B) auf die auf der Streckenkarte angegebene Rundenzahl. Die A-Seite der Zielmarke ist die eigentliche Ziellinie. Wenn die Zielmarke auf die B-Seite gelegt wird, drehe sie um, nachdem alle Rennwagen die Ziellinie zum ersten Mal überquert haben.



## REIFENVERSCHEIßLEISTE



Die Reifenverschleißleiste zeigt den Verschlechterungsgrad der Reifen an. Oben befinden sich 2 variable Boxenmarken (SOFT) und 2 feste Boxenmarken (MEDIUM), die die Anzahl der Runden anzeigen, die pro Reifenmischung gefahren werden können. Der TD-Marker zeigt die Anzahl der Runden an, die mit der aktuellen Reifenmischung bereits gefahren sind. Du kannst deinen Rennwagen nicht mehr weiterbewegen, wenn du die Boxenmarke erreichst, die deinen aktuellen Reifenmarker darstellt.



Nach jedem Boxenstopp setze deinen Reifenverschleißmarker zurück (Feld 0).

## LEADERBOARD

Das Leaderboard zeigt die Rennpositionen der Fahrer an. Die Rennposition ist wichtig, denn in jeder Spielrunde werden die Rennwagen in der Reihenfolge der Rangliste vorwärts bewegt, beginnend mit dem Fahrer auf Platz 1.

## RUNDE

### Startaufstellung



Alle Fahrer stellen ihre Rennwagen zu Beginn des Rennens in der Startaufstellung auf. Die gesamte Startaufstellung besteht aus 4 Teilen. Bitte beachte, dass du, wenn du auf den Startplätzen 3 bis 8 startest, 1 bis 3 Runden mehr fahren musst, um das Rennen zu beenden.

### Free Energy Boost laps (FEB laps)



Die Tafel enthält mehrere Runden mit gelben Umrissen: FEB-Runden. Wenn dein Wagen eine Spielrunde in einer dieser Runden beginnt, kannst du einen kostenlosen EBS-RP erhalten, ohne dass deine EBS-

Stufe aufgebraucht wird, vorausgesetzt, dein EBS ist ausreichend aufgeladen (mindestens Stufe C). Das FEB funktioniert mit allen Reifenmischungen, außer bei **WETS**. Das bedeutet, dass du bei Reifen mit **HARD** nicht die Aktion "EBS verwenden" wählen kannst, aber du kannst deine EBS-Geschwindigkeit in einer FEB-Runde nutzen.



**Eddy** erhält immer 1 RP extra, wenn er in einer FEB-Runde an der Reihe ist.

### Kurven



Unterschrriebene Rundenzahlen zeigen eine Kurvenrunde an.



**Kimi** erhält +1 RP extra, wenn sein Zug in einer Kurvenrunde beginnt.

### Aufholjäger



Es gibt 3 Felder mit einer blauen Flagge und einem fiktiven Rennwagen: Nachzügler. Die ersten 3 Autos, die in diese Runden einfahren, erhalten jeweils -3, -2 und -1 Strafpunkte, da sie von fiktiven Rennautos (die überrundet werden sollen) aufgehalten werden. Lege die Strafmarken zu Beginn des Spiels in die dafür vorgesehene Bereiche.



**Bjorn** erhält 2 Strafpunkte weniger bei jedem Aufholjäger.

# ANDERE RENNBESTIMMUNGEN



## REIFEN UND BOXENSTOPPS

Jedes Fahrzeug muss während des Rennens mindestens zwei verschiedene Reifenmischungen verwenden. Die einzige Möglichkeit, die Reifen zu wechseln bzw. einen Boxenstopp einzulegen, ist die Auswahl der Aktion Box Box.

Bei einem Boxenstopp musst du die Reifen wechseln, aber du darfst die gleiche Reifenmischung wählen. Nach dem Reifenwechsel kommen die gebrauchten **SOFTS**- oder **MEDIUMS**-Reifenmarker auf das Feld für gebrauchte Reifen. Deine neue Reifenmarke wird auf deinem Fahrer im Feld "Aktueller Reifen" platziert und dein TD-Marker geht auf Feld 0 auf der Reifenverschleißleiste.

Beispiel:



Der Reifen, den Du zur Berechnung deiner RP in dieser Spielrunde verwendest, ist der Reifen an deinem Wagen nach dem Boxenstopp.

Die Reifeninformationen auf dem Spielbrett zeigen die allgemeinen Auswirkungen der Reifenmischungen auf das Renntempo bei trockenem und regnerischen Wetterverhältnissen. Es stehen 4 Reifenmischungen zur Auswahl:

Mischung	Verfügbare Sätze	RP bonus trockenes Wetter	RP bonus Regenwetter
<b>SOFT</b>	2	+1	0
<b>MEDIUM</b>	2	+0	0
<b>HARD</b>	Wieder-verwendbar	+0	-1
<b>WET</b>	Wieder-verwendbar	-2	+1

Mischung	Lebensdauer	Sonstiges
<b>SOFT</b>	Niedrig	Keine Bewegung bei regnerischem Wetter
<b>MEDIUM</b>	Mittel	Keine Bewegung bei regnerischem Wetter
<b>HARD</b>	Lang, max 37 Runden	Aktionen "USE EBS" und "Defend" können nicht ausgewählt werden
<b>WET</b>	Lang, max 37 Runden	Aktionen "USE EBS" und "Defend" können nicht ausgewählt werden



**Dutch** kann im Regen mit **MEDIUM**-Reifen fahren, als ob es **HARD**-Reifen wären.

## RENNPOSITIONEN UND ÜBERHOLVORGÄNGE

Wenn jemand einen anderen überholt, werden die Rennpositionen auf dem Leaderboard sofort neu geordnet. Bei Fahrzeugen in der gleichen Runde wird die Reihenfolge danach bestimmt, welches Fahrzeug als erstes in die Runde gegangen ist. Wenn ein Wagen die Runde mit der Aktion "EBS" betritt, wird dieser Wagen höher eingestuft.



**Valentino** erhält **sofort** nach seinem Zug 1 zusätzlichen RP, wenn er in der laufenden Spielrunde mindestens einen Fahrer überholt hat.

## ENERGY BOOST SYSTEM (EBS)

### Aufladung

Während des Rennens kannst du dein EBS mit der Aktion "CHARGE EBS" aufladen. Als Extra wirst du in dieser Spielrunde nicht unter Reifenverschleiß leiden (TD-Marker wird nicht auf der Reifenverschleißleiste verschoben).

### Use

Wenn du die Aktion "USE EBS" auswählst, erhältst du einen einmaligen RP-Bonus, der deinem EBS-Level auf dem Lenkrad entspricht: 1 RP bei EBS-Level C und 2 RP ab EBS-Level D. Nachdem du dein EBS durch diese Aktionstaste benutzt hast, wird die EBS-Ladung um 2 Level reduziert.

### Bitte beachten:

- Du kannst EBS-Boni nicht kombinieren. EBS können nur einmal pro Spielrunde verwendet werden. Du kannst also einen kostenlosen EBS aus einer FEB-Runde nicht mit einem anderen kostenlosen EBS aus deiner Mechanik-Leiste oder aus der EBS-Aktionstaste kombinieren.
- Die Möglichkeit, die Bonus-RP zu nutzen, hängt von der Lebensdauer der Reifen ab: dein TD-Marker kann nicht über das Boxenmarken gehen.



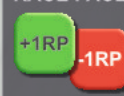
**Celine** erhält einen sofortigen kostenlosen Boost von +2RP, wenn ihr Zug in einer Runde endet, in der zwischen ihr und dem Vordermann ein freier Platz ist.

## SAFETY CAR SITUATIONEN

Safety-Car-Situationen (SC) können auftreten, wenn die Bedingungen für eine SC-Situation, wie sie auf den Rennsituationen beschrieben sind, erfüllt sind: irgendwo auf dem Spielfeld befinden sich 3 Autos in einer Runde oder 2 Autos in einer Runde mit Fahrern mit zu wenig XP. In einer SC-Situation gelten besondere Regeln (die auch auf dem Spielplan angegeben sind):

- Die RP des Autos auf der ersten Position sind auf maximal 3 RP begrenzt.
- Fahrer, die das SC verursacht haben, dürfen maximal 2 RP erhalten.
- Andere Wagen können so schnell fahren, wie sie können.
- Der Führende kann nicht überholt werden, es sei denn, er verursacht das SC oder er macht einen Boxenstopp.
- Bestimmte Aktionsfelder sind in Safety-Car-Situationen nicht aktiv.
- EBS kann, während einer Safety-Car-Situation, nicht verwendet werden.
- Boxenstopps während einer Safety-Car-Situation sind kostenlos!
- Es gibt keine negativen Auswirkungen von Nachzüglern

## RACE PACE MARKEN



Race Pace (RP) Marken werden immer in der nächsten Runde aufgelöst, egal ob positiv oder negativ. Wenn du das Strafmarken in der nächsten Spielrunde nicht (vollständig) "bezahlen" konntest, kannst du es ablegen.





## EINZELSPIELERMODUS ODER MIT BOTS DAS FELD KOMPLETTIEREN

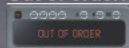


### Bot Mode

Im Bot-Modus kannst du gegen ein Feld von eingebauten Bots (automatische Gegner) antreten. Das Spiel ist so konzipiert, dass du mit jedem Fahrer gegen bis zu 7 andere Bot-Fahrer antreten kannst. Dadurch wird die Strecke etwas voller und das Spiel macht viel mehr Spaß.

Vor Beginn des Spiels entscheiden die Spieler, ob sie eine bestimmte Anzahl von Bot-Fahrern in das Spiel aufnehmen wollen. Außerdem ernennen die Spieler jemanden, der die Renngeschwindigkeit der einzelnen Bots überwacht. Das Spiel ist im Grunde dasselbe, aber es gibt ein paar Änderungen:

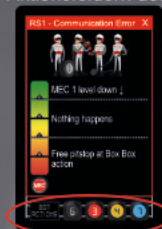
#### Out of order: REACT



Das Aktionsfeld REACT ist im Bot-Modus außer Betrieb. Lege die Marke **OUT OF ORDER** auf dieses Aktionsfeld.

#### Bot Aktionen

Bot-Aktionen werden durch die Startampeln am unteren Rand der Rennsituationskarten angezeigt. Die Farbe der Lichter entspricht der Farbe des Fahrers. Die Nummer in den Lichtern entspricht der Aktionsnummer auf den Aktionsfeldern des Bordfunks.



#### Bot Regeln

- Wie im normalen Spiel werden die Runden pro Fahrer mit dem Startspieler begonnen, auch wenn es sich um einen Bot handelt. Dann wird im Uhrzeigersinn fortgefahren. Markiere die gewählte Bot-Aktion mit dem Aktionsmarken dieses Fahrers.
- Bots führen immer die Aktion aus, die auf der Rennsituationskarte angegeben ist, auch wenn sie von einem anderen Fahrer ausgeführt wird. Die einzige Ausnahme ist die Aktion Start. Der Bot, der sie zuerst gewählt hat, erhält die Startspieler-Karte. Beide Bots erhalten jedoch +1RP.
- Bots fahren immer mit einem RP +0 von Reifen. Du musst keine Reifenmarken oder Reifenverschleißmarken für Bots verwenden.
- Bots machen nie einen Boxenstopp.
- Bots können die Spezialfähigkeit ihres Fahrers nicht nutzen.
- Die EBS-Ladung von Bots wird nach dem Einsatz nicht reduziert
- Bots erhalten nie RP-Strafmarken.
- Die RP von Bots können nicht durch die Rennsituationskarten beeinflusst werden.
- Bots unterliegen auch den Safety-Car-Bedingungen

## TEAM PLAY - MANAGE 2 FAHRER ODER BILDE EIN TEAM MIT EINEM FREUND



### Team Play

Im Teampay-Modus steuert jeder Spieler ein Team mit zwei Fahrern, oder zwei Spieler können sich mit zwei verschiedenen Fahrern für dasselbe Team zusammenschließen. Das Spiel ist im Grunde dasselbe, aber es gibt ein paar wichtige Änderungen:

#### Aufbau

- Die Spieler nehmen zwei Teamspielertafeln desselben Teams (linke Hälfte des Lenkrads).
- Bei der Auswahl der Fahrer wählt der Spieler, der das letzte Rennteam gewählt hat, als erster seine erste Fahrertafel (rechte Hälfte). Außerdem wird die Startspielerkarte auf das Lenkrad dieses Fahrers gelegt. Gegen den Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler seinen ersten Fahrer.
- Der letzte Spieler, der seinen ersten Fahrer gewählt hat, wählt als erster den zweiten Fahrer. Im Uhrzeigersinn: Jeder Spieler wählt seinen zweiten Fahrer aus.

#### Sonderregeln

- Die Züge werden pro Fahrer und nicht pro Team durchgeführt. Der Startspieler ist der Startfahrer. Aktionen werden im Uhrzeigersinn ausgewählt, genau wie im normalen Spiel.
- Bei Mitspielern musst Du eine Aktion aus den Aktionsfeldern "A" und "B" auswählen. In ein und derselben Spielrunde kannst du nicht für beide Fahrer eine "A"-Aktion oder für beide Fahrer eine "B"-Aktion wählen. Allerdings: Fahrer desselben Teams dürfen die gleiche Aktion wählen!



- Wenn für beide Teamkollegen die Aktion "Box Box" gewählt wurde, erhält der Teamkollege mit der höchsten Rennposition auf der Rangliste eine Strafe von -1 RP. Die Mechaniker waren nicht darauf vorbereitet, dass zwei Autos in derselben Spielrunde einen Boxenstopp einlegen.
- Teamkollegen sind nicht von der Aktion "Defend" des anderen betroffen.

#### Gewinnen im Team Mode

Das Spiel endet, wenn der letzte Rennwagen ins Ziel gekommen ist. Das Team, das die meisten Punkte erzielt, gewinnt. Die Punkte pro Platzierung:

- 1 = 25 Punkte
- 2 = 18 Punkte
- 3 = 15 Punkte
- 4 = 12 Punkte
- 5 = 10 Punkte
- 6 = 6 Punkte
- 7 = 2 Punkte
- 8 = 0 Punkte



Adjust Aerodynamics

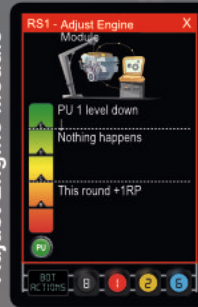


## Anpassung der Aerodynamik

AER 1 Level runter  
Nichts passiert

Diese Runde +1RP

Adjust Engine Module



## Einstellen des Motormoduls

PU 1 Level runter  
Nichts passiert

Diese Runde +1RP

Communication Error



## Kommunikationsfehler

MEC 1 Level runter  
Nichts passiert

Kostenloser Boxenstopp bei der  
Box Box - Aktion

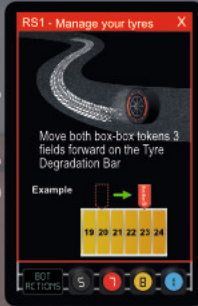
Safety Car Situation



## Safety Car Situation

Safety Car Situation  
Keine Safety Car  
+1RP für Fahrer in dieser Runde mit  
diesem XP-Level  
Safety Car Situation  
max. 2RP für Fahrer, die das Safety Car  
verursachen  
Keine Safety Car

Manage your tyres



## Manage deine Reifen

Verschiebe beide Box Box-  
Marker auf der  
Reifenverschleißleiste um 3  
Felder vorwärts.

Tyre degradation



## Reifenverschleiß

Verschiebe beide Box Box-  
Marker auf der  
Reifenverschleißleiste um 3  
Felder nach hinten.

Smooth Cruising



## Sanftes Cruising



## Sanftes Cruising

Sanftes Cruising  
Nichts passiert



Dangerous Action



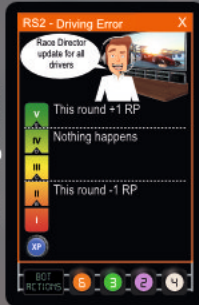
## Gefährliche Aktion

Update des Rennleiters für alle Fahrer

Diese Runde +1 RP  
Nichts passiert

Diese Runde -1 RP

Driving Error



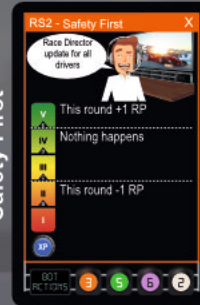
## Fahrfehler

Update des Rennleiters für alle Fahrer

Diese Runde +1 RP  
Nichts passiert

Diese Runde -1 RP

Safety First



## Safety First

Update des Rennleiters für alle Fahrer

Diese Runde +1 RP  
Nichts passiert

Diese Runde -1 RP

Track Limits



## Streckenbegrenzungen

Update des Rennleiters für alle Fahrer

Diese Runde +1 RP  
Nichts passiert

Diese Runde -1 RP

EBS timing error



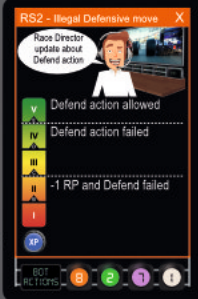
## EBS-Timing-Fehler

Update des Rennleiters über die EBS Aktion

EBS perfekt getaktet  
EBS Aktion fehlgeschlagen

-1 RP und EBS nicht erlaubt

Illegal Defensive move



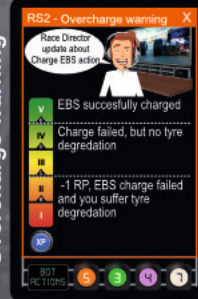
## Unzulässige Verteidigungsbewegung

Update des Rennleiters über die Verteidigungsbewegung

Verteidigungsbewegung erlaubt  
Verteidigungsbewegung fehlgeschlagen

-1RP und verteidigungsbewegung fehlgeschlagen

Overcharge warning



## Überlastungswarnung

Update des Rennleiters über die Aufladungsaktion des EBS

EBS erfolgreich aufgeladen  
Ladung fehlgeschlagen, aber kein Reifenverschleiß

-1 RP, EBS-Ladung fehlgeschlagen und Reifenverschleiß

Reaction suspended



## Reaktion ausgesetzt

Update des Rennleiters über die Reaktion Aktion

Rechtzeitiges Reagieren  
Reaktion Aktion abgebrochen

-1 RP und Reaktion Aktion abgebrochen

Start restricted



## Start eingeschränkt

Update des Rennleiters über die Start Aktion

Startspieler der nächsten Runde  
Kein Startspieler in der nächsten Runde

-1RP und Kein Startspieler in der nächsten Runde

## SPELVARIANTEN

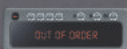


### DRIVER ACADEMY MODE - FAMILIENFREUNDLICH UND LEICHT ZU ERLERNEN

## Driver Academy

Der Driver Academy Mode ermöglicht es jedem, Race Pace in einem einfacheren Spielmodus zu erleben. Das Spiel ist im dasselbe, aber es gibt einen großen Unterschied: Du spielst ohne die Karten Rennsituation I und II.

#### Out of order: DRIVER EXPERIENCE



Driver XP ist im Driver Academy Mode nicht relevant, da keine Rennsituationen gezogen werden. Lege das Marken **OUT OF ORDER** auf dieses Aktionsfeld.

### KAMPAGNEN-MODUS - SEI DER MEISTER EINER GANZEN SAISON

## Campaign Mode

Spiele eine Kampagne, indem du eine komplette Meisterschaft von 14 Rennen fährst (oder eine Auswahl deiner Wahl). Zu Beginn eines jeden Rennens verlierst du alle deine Upgrades und startest auf der Grundposition. Was du mit zum nächsten Rennen nimmst, ist:

- Die Startposition: Die Nummer eins in der Meisterschaft startet im nächsten Rennen als Letzter; der am schlechtesten platzierte Spieler startet von der Pole Position.
- Die Rennpunkte, die in allen Rennen dieser Meisterschaft erzielt wurden.

#### Karte und Marker für die schnellste Runde

Der Spieler, der mit seinem Rennwagen die meisten Runden in einer Spielrunde zurückgelegt hat, erhält die Karte für die schnellste Runde. Die Schnellste-Runde-Karte ist am Ende des Spiels 1 Punkt (und viel Lob) wert.

- Beispiel: Der Spieler, dem es gelingt, seinen Wagen in einer Spielrunde 4 Runden zu bewegen, erhält die Schnellste-Runde-Karte und legt das Schnellste-Runde-Marker auf Feld 4. Gelingt es einem anderen Spieler, seinen Wagen in einer Spielrunde 5 Runden oder mehr zu bewegen, erhält er die Schnellste-Runde-Karte und legt den Marker auf das Feld, das seinem RP entspricht. Und so weiter.

## DAS SPIEL GEWINNEN



Das Spiel endet mit dem Ende der Spielrunde, in der der erste Fahrer die Ziellinie überquert.

- Wenn mehrere Fahrer die Ziellinie überquert haben, gewinnt der Fahrer, der die Ziellinie am weitesten überquert hat. Bei Gleichstand gewinnt der Fahrer, der das EBS benutzt hat, um die Ziellinie zu überqueren. Besteht weiterhin Gleichstand, gewinnt der Fahrer mit den höchsten RP in dieser Spielrunde.

## HAFTUNGSAUSSCHLÜSSE



- Dies ist ein Werk der Fiktion. Namen, Charaktere und Teams das Produkt der gestörten Vorstellungskraft des Autors. Jede Ähnlichkeit mit tatsächlichen Personen und Ereignissen ist rein zufällig.
- Bei der Erstellung der Fahrer haben wir versucht, die Vielfalt der Rassen und Geschlechter zu berücksichtigen, ohne die Absicht, bestimmte Personengruppen auszuschließen oder besonders hervorzuheben. Wir haben alle Fahrer gebeten, ihren Helm aufzubehalten, um sie neutral erscheinen zu lassen.
- Das Spiel enthält Kleinteile. Halte diese von Kindern fern. Sie werden sowieso stören.
- Das Spiel kann Ihre Gegner dazu verleiten, zu schummeln ... oder sich zu verrechnen. Traust du deinem rechten Sitznachbarn?
- Wenn das Spiel länger dauert als auf der Schachtel angegeben, hättest du dich schneller entscheiden müssen. Es ist nur ein Spiel, hier gibt es keinen Champagner am Ende (aber das wäre doch großartig!).

## DANKSAGUNGEN



- Ein besonderer Dank geht an unseren Freund Robertjan Rijneveen, der uns zu diesem Spiel inspiriert hat.
- Wir möchten auch Olaf Rietzschel und Maaïke Aarssen für ihre Unterstützung bei der Erstellung der ersten Auflage dieses Spiels danken. Ohne sie wäre dieses Spiel niemals realisiert worden.
- Außerdem möchten wir uns bei Andrea Falcone für seine Vorschläge zum Bot/Einzelspielermodus bedanken. Er gab uns den letzten Anstoß, den wir brauchten, um den Einzelspielermodus zum Laufen zu bringen.

## FAQ / ONLINE HILFE





Hast Du Fragen zu bestimmten Spielelementen oder suchen Sie eine digitale Version der Race Pace Spielregeln oder in einer anderen Sprache? Besuche unsere Website, indem Du den QR-Code unten scannst, um FAQs, Handbücher und mehr zu finden.



### GET IN TOUCH



 [www.badrulegames.com](http://www.badrulegames.com)

 [info@badrulegames.com](mailto:info@badrulegames.com)



Paul ten Hout

Caroline ten Hout