MARIO KARTenspiel
Ein rasantes und chaotisches Kartenspiel für 2 – 6 Nintendo – Fanboys

Inhalt:

90 Tempo - Karten von 50 km/h bis 70 km/h
30 Item Karten
40 Strecken – Karten
6 Fahrer – Aufsteller
3 Runden - Marker
Eine Streckenplatzierungs - Karte

Vorbereitung:

Das Strecken Deck wird gemischt und 7 Karten sowie 3, 4, oder 5 Karten für jeden Fahrer, je nach gewünschter länge des Rennens, werden gezogen und zu einem neuen Stapel zusammengelegt.
Dies ist die Aktive Strecke.
Marker für die Runden 1 – 3 werden bereit gelegt und der "Runde 1"-Marker wird in die Mitte gelegt
Die Streckenplatzierungskarte wird in die Mitte gelegt.
Die Item – Karten werden gemischt und für alle gut erreichbar zu einem Stapel gelegt.
Die Tempo – Karten werden gemischt und jeder Fahrer zieht 5 Karten.

Spielbeginn:

Zu Beginn des Rennens spielen alle Fahrer gleichzeitig eine Tempo – Karte.
Dies entscheidet über die Platzierung der Fahrer. Die Tempokarten werden neben dem dazugehörigen Kart abgelegt. Bei einem Gleichstand wiederholen die betroffenen Fahrer diesen Vorgang, bis dieser gelöst wurde.
Hiernach ziehen alle Fahrer wieder auf 5 Tempo-Karten auf.
Der Fahrer auf Postion 1 beginnt das Rennen, hiernach verläuft die Reihenfolge im Uhrzeigersinn.

Spielablauf:

Der aktive Fahrer zieht eine Karte vom Strecken – Stapel. Hier werden mögliche Bedingungen für diesen Abschnitt angezeigt, wie zB eine Maximal-Geschwindigkeit, eine Abkürzung oder Gefahren, sowie ob es Items in diesem Abschnitt gibt.
Da sich alle Fahrer in konstanter Bewegung befinden und nie an einem Streckenabschn itt verweilen, zählen die Effekte von Streckenkarten normalerweise nur für den aktiven Fahrer, es gibt aber Situationen in denen auch andere Fahrer davon betroffen sind, wie zB wenn ein vorausfahrender Fahrer während einem Überholmanöver einen Superpilz einsetzt und damit eine Geschwindigkeitsbegrenzung überschreitet.

Ist ein Item – Symbol auf der Streckenkarte, so darf der aktive Fahrer eine Item-Karte ziehen. Hat er bereits eine Item – Karte, so darf er diese Ablegen um eine neue zu ziehen.

Danach spielt er eine Tempo – Karte und legt diese zu seinem Kart. Ist der aktive Fahrer auf dem ersten Platz, so gibt er damit nur das Tempo vor, das die anderen Fahrer benötigen, um ihn zu überholen.
Ist die gerade gespielte Tempo – Karte niedriger als die seines Verfolgers, so wird der Verfolger automatisch in seinen Windschatten gesetzt.

Hat der aktive Fahrer einen anderen Fahrer vor sich, so muss seine gerade gelegte Tempo Karte die Geschwindigkeit des Vorausfahrenden um 5 km/h überschreiten, damit er sich in Führung setzen kann. Dieser Vorgang ist ein Überholmanöver.
Kann der aktive Fahrer das Tempo nicht um 5 km/h überschreiten, hat es aber mindestens erreicht, so setzt er sich in den Windschatten des Vorausfahrenden. In der nächsten Runde muss er nun nur noch das Tempo des vorausfahrenden Fahrers erreichen, um ihn zu überholen, sofern er nicht selbst überholt wurde. Sollte der Vorausfahrende einen anderen Fahrer überholen, so wird der aktive Fahrer auch aus dem Windschatten geworfen.

Neben einer Tempo – Karte kann bei Bedarf auch eine Item – Karte gespielt werden, sofern vorhanden. Dabei sind die Regeln für das Ausspielen von Items zu beachten.
Es gibt 3 verschiedene Möglichkeiten zum Item – Einsatz:

Aktion: Dieses Item kann nur gespielt werden, wenn der Fahrer am Zug ist.

Reaktion: Diese Karte kann nur gespielt werden, wenn der Fahrer Teil eines Überholmanövers ist.

Immer: Diese Karte kann zu jeder Zeit, auch außerhalb des eigenen Zuges gespielt werden.

Sofern es nicht anders auf der Karte beschrieben wird, zählen die Auswirkungen des Items nur für das aktuelle Überholmanöver- Die gespielten Itemkarten können nach dem Manöver auf den Ablagestapel gelegt werden. Sollte ein Item-Effekt länger anhalten, so macht es Sinn, die Karte für die Dauer des Effekts neben das betroffene Kart zu legen.

Diese Ablauf wiederholt sich Reihum für jeden Fahrer. Sobald die letzte Streckenkarte gezogen wurde und der nächste Fahrer an der Reihe ist, wird der Strecken-Ablagestapel sofort zum neuen Streckenstapel.
ACHTUNG: Die Karten werden hierbei nicht gemischt.
Das Rennen geht in die zweite Runde und die Strecke wiederholt sich. Um den Überblick zu behalten, wird der aktuelle Runden-Marker durch den nächsten ausgetauscht.
Das Rennen endet, wenn die Strecke zum dritten Mal komplett durchfahren wurde. Der Fahrer, der sich am Ende des letzten Zuges auf dem 1. Platz befindet, hat das Rennen gewonnen.

<u>Variation – Grand Prix</u>

Ein Grand Prix besteht aus einer Reihe von Rennen.
Nachdem das Rennen beendet wurde, erhalten alle Fahrer Punkte anhand ihrer Platzierung

1. Platz: 15 Punkte
2. Platz: 12 Punkte
3. Platz: 10 Punkte
4. Platz: 9 Punkte
5. Platz: 8 Punkte
6. Platz: 7 Punkte

Wer am Ende einer festgelegten Anzahl an Rennen die meisten Punkte hat, hat den Grand Prix gewonnen.

Hiernach werden die Streckenkarten erneut gemischt und eine neue aktive Strecke vorbereitet.
Die Itemkarten werden eingesammelt und neu gemischt.
Die Tempokarten werden gemischt und alle Fahrer bekommen eine neue Hand aus 5 Karten.
Die Startposition der Fahrer ist die gleiche, wie zum Ende des letzten Rennens.
Der hinterste Fahrer erhält zum Start des Rennens eine Itemkarte.