

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

# TOP RACE

**Strategic Bets & Clever Wins**


Liebe Leserin, lieber Leser! „Top Race“ zeigt einen wahrlich langen Streckenverlauf, begann doch seine Geschichte schon mit dem noch kruden Rennspiel-Vorläufer „Niki Laudas Formel 1“ aus dem Jahr 1980, der es immerhin auf die Nominierungsliste zum „Spiel des Jahres“ brachte. Als eine der wenigen Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens schaffte es der österreichische Doppelweltmeister in der Anfangsphase einer neu aufblühenden „Spiele-Ära“, einem Brettspiel seinen Namen zu leihen. Und dabei wollte Lauda selbst doch „nicht immer im Kreis fahren“, wie er im Abschiedsinterview seiner ersten Karriere ernüchert bemerkte. Nun, Lauda hatte sein umjubeltes Comeback, genauso wie das ihm gewidmete Rennspiel. Dieses gleichförmige „im Kreis fahren“ scheint auch Wolfgang Kramer nicht gefallen zu haben, und daher entwickelte der vielfach dekorierte Autor seine großartige Renn-Idee weiter, zunächst Mitte der Neunzigerjahre zum thematisch spannenden Doppelmechanismus Rennen-Zocken, und schließlich in einer völlig überarbeiteten Neuauflage 2008 zum taktisch anspruchsvollen Rennerlebnis mit Boxenstopps und Aktienkäufen. Als Bonus lieferte Kramer, der Großmeister des Spiels, gleich noch vier abwechslungsreiche Rennstrecken mit. Wie immer Ihr persönlich gewählter Streckenverlauf auch aussehen mag, einen Boxenstopp im Österreichischen Spielemuseum in Leopoldsdorf dürfen Sie keinesfalls auslassen. Dieser gehört einfach zu einem echten „Top Race“! Website: [www.spielen.at](http://www.spielen.at)

Im Lichtkegel des Rennbesuchers muss ein Rundkurs mit vier Schikanen bewältigt werden, und zwar mit bis zu sechs Formel 1-Rennwagen, die durch sogenannte „Tempokarten“ gesteuert werden. Auf diesen sind die Farben der Autos abgebildet, die dann im eigentlichen Rennen um die angeführten Schrittweiten vorwärtsbewegt werden müssen. Drei Sonderkarten erlauben Zwischenstarts bestimmter Rennwagen, können aber auch zu Pannen derselben führen, ganz dem

Wunsch des „Piloten“ entsprechend. Jeder „Rennstall“ (Spieler) beginnt mit 200.000 Dollar, und es gilt, diese Summe während der drei folgenden Rennen möglichst stark zu vermehren. Um die zufällig gezogenen Steuerungskarten in einen optimalen „Race Plan“ umsetzen zu können, bedarf es ganz bestimmter, durch Farben gekennzeichnete Autos, die zu Beginn des Spiels ersteigert werden. In dieser Phase gilt es, die eigene Kartenhand richtig zu lesen und die Auktion günstig zu nutzen. Jedenfalls geht in der Versteigerungsphase niemand ganz leer aus, denn der letzte der sechs Boliden wird um 30.000 Dollar vom bis dahin ohne Auto dastehenden Spieler in Besitz genommen. Das eigentliche Rennen führt immer zu Zugzwang-Situationen, da alle Boliden mit den auf der aktuell gespielten Tempokarte gezeigten Farben bewegt werden müssen. Dreimal im Rennengeschehen, immer wenn eine „gelbe Tipplinie“ überschritten wird, kommt es zu Wetten auf das Siegerauto. Hier gilt es, die Kartenhände der Mitspieler und deren Intentionen richtig einzuschätzen („Strategic Bets“), da in der späteren Auszahlung mit guten Sieg- oder Platzwetten enorm viel Geld zu holen ist. Bis zum dritten Podestplatz gibt es Gewinne, danach wird Geld abgezogen. Und je früher ein Spieler den späteren Sieger erkennt („Clever Wins“), desto höher die Auszahlung, ganz wie beim wirklichen Wetten. Eine weitere, nicht unwesentliche Geldquelle, sind die Prämien, die für die eigenen Autos ausgeschüttet werden. Im Idealfall stehen für ein einziges „Top Race“



## EMPFEHLUNG #62

**Autor:** Wolfgang Kramer

**Preis:** ca. 40 Euro

**Jahr:** 1996 (Erstauflage) - 2008

**Verlag:** ASS - Pegasus

[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)
**SPIELER**
**2-6**
**ALTER**
**8+**
**DAUER**
**45+**

● Strategie/Taktik ● Info+ ● Glück

„Top Race“ in der diesem Artikel zugrunde liegenden „96er-Version“ ist eine überaus gelungene Mischung aus taktischen Überlegungen, überraschenden Einsätzen von Steuerungskarten und einer nicht unbedeutlichen Portion Glück. Alles hält sich die Balance und macht dieses Rennerlebnis zu einem exzellenten Familienspiel.

### HUGOS EXPERTENTIPP

Selbst wenn Sie die hier beschriebene Version Ihr Eigen nennen, sollten Sie an der Neuauflage nicht vorbeigehen. „Top Race“ wird einfach noch abwechslungsreicher und um einen Schuss taktischer. Ein echtes „Profirennen“ eben!

### HUGOS BLITZLICHT

Trotz weniger Regeln kommt in jedem Rennen enormer Spielspaß auf, und zwar in jeder Besetzung. Bei zwei „Rennfahrern“ sind die gegnerischen Karten komplett bekannt, was einen hohen, taktisch bedingten Stein-Schere-Papier-Effekt zur Folge hat. Bei voller Besetzung dagegen spielt das Glück stark mit, dafür wird die hoffnungsvolle Stimmung jedes Einzelnen durch das überraschende Rennengeschehen immer wieder völlig durcheinander gewühlt. Ein Top Race eben!

### VORANKÜNDIGUNG:

#### JUNTA

**Machtkampf, Putsch und Kooruption**

200.000 \$ an Siegprämie, 150.000 \$ für den zweiten Platz sowie 180.000 \$ an Wettprämien zu Buche. Drei Rennen werden gefahren, und am Ende darf sich der glorreiche Sieger mit Niki Lauda vergleichen – oder mit einem anderen der großen Formel 1-Fahrer unserer Zeit, mag er nun Schumacher, Vettel, Massa oder Alonso heißen.

Rückmeldungen an: [Hugo.Kastner@spielen.at](mailto:Hugo.Kastner@spielen.at)  
Homepage: [www.hugo-kastner.at](http://www.hugo-kastner.at)

## IMPRESSUM

**Offenlegung nach dem Mediengesetz:** Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, vertreten durch Obfrau Dipl. Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: [office@spielen.at](mailto:office@spielen.at), Internet: [www.spieljournal.at](http://www.spieljournal.at) - [www.gamesjournal.at](http://www.gamesjournal.at) - Chefredakteur: **Dipl. Ing. Dagmar de Cassan**

**Blattlinie:** Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Die Spiele zur Erstellung der Rezensionen stellt das Österr. Spiele Museum für die Dauer der Arbeit kostenlos zur Verfügung. Niemand erhält Sach-, Service-, Geldleistungen von den Verlagen. (Alle nicht namentlich gekennzeichneten Rezensionen zu den Spielen sind von Dagmar de Cassan) Deutsche Ausgabe Version 1.0

Copyright (c) 2011 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

**Ihre Email-Adresse:** Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM  
Dieses Medium liegt dem  
**„OBSERVER“**  
Österreichs größter Medienhersteller  
Tel.: 0901 213 22 9

Erklärung der Icons



Gut für einen Spieler



Gut für zwei Spieler



Gut für viele Spieler



Empfohlenes Mindestalter

GABIS Erklärung auf Seite 5