



**SPIELIDEE**

Als Team sind Fahrradkuriere – fast – unschlagbar! Aber welcher Kurierdienst hat das schnellste Team? Um das zu entscheiden, veranstalten sie ein großes Rennen quer durch die Stadt. Die Strecke ist tückisch, denn die Kanaldeckel auf der Straße setzen den stabilen Bikes der Kuriere zu. Bis zum Schluss bleibt es spannend, wem es gelingt sein Team zum Sieg zu führen.

**SPIELMATERIAL**



**35 Spielfiguren Fahrradkuriere:** 7 Teams in den Teamfarben (rot, schwarz, gelb, weiß, grün, grau, blau) mit je 5 Kurieren



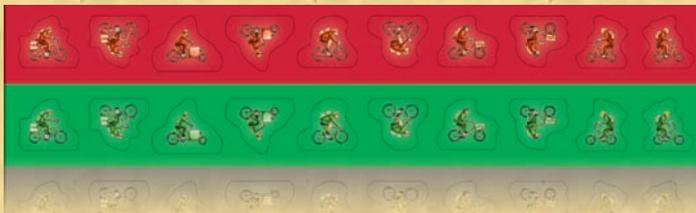
**7 Teamwürfel** in den Teamfarben (rot, schwarz, gelb, weiß, grün, grau, blau)



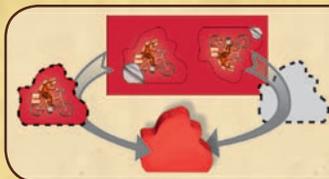
**1 Energiewürfel** (hellblau)



**28 Vitamindrink-Dosen** (hellblau)



**1 Aufkleberbogen**



Vor dem ersten Spiel müssen die Aufkleber auf Vorder- und Rückseite der **gleichfarbigen** Spielfiguren geklebt werden. Achtung: Der Umriss der Aufkleber entspricht dem Umriss der Spielfiguren. Achten Sie darauf, die Aufkleber auf die Spielfiguren mit dem **passenden Umriss** anzubringen.

**1 Spielanleitung**



**1 Spielplan**

**SPIELVORBEREITUNG**

**1** Jeder Spieler wählt ein Team, nimmt sich den Teamwürfel und die Spielfiguren in der entsprechenden Farbe. Die Anzahl der Spielfiguren, die jeder Spieler erhält, ist abhängig von der Anzahl der Mitspieler:

- bei **3** und **4 Spielern** erhält jeder **5 Spielfiguren**.
- bei **5, 6** und **7 Spielern** erhält jeder **4 Spielfiguren**.

Spielfiguren und Teamwürfel, die für diese Partie nicht benötigt werden, kommen zurück in die Schachtel.

**2** Jeder Spieler kürt eine seiner Spielfiguren zum Team-Chef. Diese Spielfigur stellt er gut sichtbar vor sich ab. Sie dient nur als Erinnerung, welches Team er führt, und nimmt nicht am Rennen teil. Die übrigen Spielfiguren werden als Fahrradkuriere auf das Startfeld des Spielplans gestellt.

Der Spielplan wird für alle Spieler gut erreichbar in die Tischmitte gelegt. Auf dem Spielplan befindet sich die Straße, die als Rennstrecke dient. Die Rennstrecke besteht aus verschiedenen Feldern:

1. Das **Startfeld** ist der Parkplatz. Auf ihm stehen zu Spielbeginn alle Fahrradkuriere.
2. Die **Zielfelder** sind die 8 grünen Felder hinter der Ziellinie. Dort werden die Fahrradkuriere platziert, nachdem sie die Ziellinie überquert haben.
3. **Versorgungsfelder** sind Felder auf der Rennstrecke mit der Abbildung einer Vitamindrink-Dose. Auf einem Versorgungsfeld können Spieler mit ihren Fahrradkurieren Vitamindrink-Dosen einsammeln. Das Versorgungsfeld wird später in der Spielregel genauer beschrieben.
4. **Hindernisfelder** sind Felder auf der Rennstrecke mit der Abbildung eines Kanaldeckels. Endet die Bewegung eines Fahrradkuriers auf einem Hindernisfeld, muss er zurück ziehen oder eine Vitamindrink-Dose abgeben. Das Hindernisfeld wird später in der Spielregel genauer beschrieben.
5. **Streckenfelder** sind Felder auf der Rennstrecke ohne Abbildung.

Je nach Anzahl der Mitspieler wird die entsprechende Anzahl Vitamindrink-Dosen als **allgemeiner Vorrat** neben den Spielplan gelegt:

- bei **3 Spielern 15 Dosen.**
- bei **4 und 5 Spielern 20 Dosen.**
- bei **6 Spielern 24 Dosen.**
- bei **7 Spielern 28 Dosen.**

Vitamindrink-Dosen, die für diese Partie nicht benötigt werden, kommen zurück in die Schachtel.

**Hinweis:** Die Spieler haben bei Spielbeginn keine Vitamindrink-Dosen.

Es wird ein Startspieler bestimmt.

**SPIELVERLAUF**

Der Startspieler beginnt. Anschließend wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, führt er seinen Zug vollständig aus. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.

Zu Beginn seines Zuges entscheidet sich der Spieler, ob er eine Solofahrt oder eine Pulkfahrt ausführen möchte. Danach würfelt er und zieht einen seiner Fahrradkuriere.

Bei einer Solofahrt muss der Spieler sich erst **nach** dem Würfeln entscheiden, mit welchem seiner Fahrradkuriere er die Solofahrt ausführen möchte.

Bei einer Pulkfahrt muss sich der Spieler **vor** dem Würfeln für ein Feld entscheiden, auf dem sich außer einem seiner Fahrradkuriere mindestens ein weiterer Kurier aus einem anderen Team befindet.

Zusätzlich können noch Vitamindrink-Dosen eingesetzt werden.

Das Spiel endet **sofort**, wenn der achte Fahrradkurier im Ziel angekommen ist oder ein Spieler seinen dritten Kurier ins Ziel zieht.

**3**

**4**



## Allgemeine Regeln für die Bewegung der Fahrradkuriere

- Die Fahrradkuriere müssen immer **genau so viele Felder** gezogen werden, wie der gewählte Würfel angibt.
- Kein Spieler darf Würfelaugen beim Ziehen seiner Fahrradkuriere verfallen lassen, außer bei der Zieleinfahrt.
- Auf jedem Feld außer auf den Zielfeldern dürfen beliebig viele Fahrradkuriere stehen.
- Der Spieler, der am Zug ist, bewegt seinen Fahrradkurier immer als erster.
- Die Spieler können durch Einsatz von Vitamindrink-Dosen versuchen, sich Vorteile für ihre Fahrradkuriere zu verschaffen.

**Energie tanken** – vor dem Würfeln

**Vorstoß wagen** – vor dem Würfeln

**Windschatten fahren** – beim Ziehen

**Hindernisfelder meistern** – nach dem Ziehen

Die Vorteile werden später genauer erklärt.

Eingesetzte Vitamindrink-Dosen werden immer in den allgemeinen Vorrat abgegeben.



## SOLOFAHRT

Entscheidet sich der Spieler, der am Zug ist, für eine Solofahrt, würfelt er mit seinem Teamwürfel und zieht einen beliebigen seiner Fahrradkuriere um die gewürfelte Zahl in Richtung Ziel.

Verfügt ein Spieler im Verlauf des Spiels über Vitamindrink-Dosen, dann kann er sich durch deren Einsatz Vorteile verschaffen:

 **Energie tanken** – Wenn der Spieler, der am Zug ist, vor dem Würfeln **eine** Vitamindrink-Dose abgibt, darf er den hellblauen Energiewürfel zusammen mit seinem Teamwürfel werfen. Danach entscheidet er sich für einen der beiden Würfel und zieht einen seiner Kurier um die gewürfelte Zahl in Richtung Ziel.

 **Vorstoß wagen** – Wenn der Spieler, der am Zug ist, vor dem Würfeln **zwei** Vitamindrink-Dosen abgibt, darf er den hellblauen Energiewürfel zusammen mit seinem Teamwürfel werfen. Danach kann er entscheiden, ob er die Summe der beiden gewürfelten Zahlen Richtung Ziel zieht oder eine der beiden Zahlen allein. Außerdem darf ihm kein anderer Fahrradkurier im Windschatten folgen (siehe Windschatten fahren).

 **Windschatten fahren** – Befinden sich weitere Fahrradkuriere auf dem Feld, von dem aus die Solofahrt erfolgt, dürfen alle diese Kuriere Windschatten fahren. Für **jeden** Kurier, der im Windschatten mitfahren soll, muss jeweils **eine Vitamindrink-Dose** abgegeben werden. Windschatten fahren bedeutet auf das gleiche Feld zu ziehen wie der Kurier, der die Solofahrt ausgeführt hat.

Beginnend bei dem Spieler, der am Zug ist können sich die Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn entscheiden, ob sie Windschatten fahren wollen.

Vom Startfeld aus ist kein Windschatten fahren erlaubt.

## PULKFAHRT

Entscheidet sich der Spieler, der am Zug ist, für eine Pulkfahrt muss er **vor** dem Würfeln ein Feld auswählen.

Auf diesem müssen sich einer seiner Fahrradkuriere **und mindestens ein weiterer Kurier aus einem anderen Team** befinden.



Das Fahren aus einem Pulk heraus kann mehr Möglichkeiten für die Bewegung eines Fahrradkuriers bringen. Allerdings kann es auch Vorteile für einen anderen Kurier aus diesem Pulk bedeuten.

Der Spieler nimmt den Würfel von **jedem Team**, von dem mindestens ein Fahrradkurier in dem Pulk steht, und würfelt sie gleichzeitig.

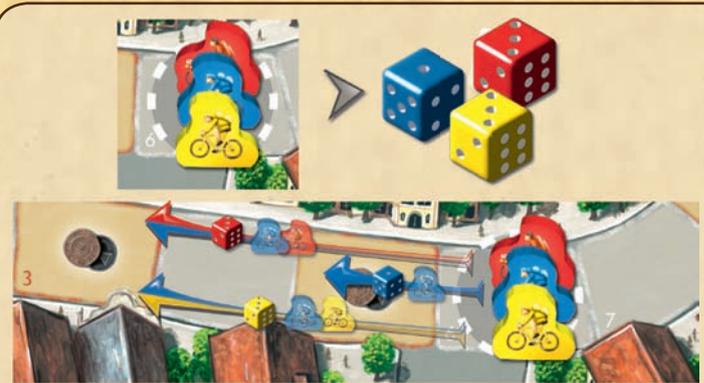
**Hinweis:** Die betreffenden Mitspieler müssen dem Spieler ihre Teamwürfel geben. Sie dürfen sich nicht weigern.

Nach dem Wurf muss sich der Spieler für **einen Würfel** entscheiden.

Wählt er den **eigenen Teamwürfel**, zieht er einen eigenen Fahrradkurier aus diesem Pulk um die entsprechende Anzahl Felder vorwärts.

Wählt er einen **fremden Teamwürfel**, muss er aus dem Pulk einen seiner Fahrradkuriere **und** einen Kurier des Teams, dessen Teamwürfel er ausgewählt hat, um die entsprechende Anzahl Felder vorwärts ziehen.

Danach werden die Teamwürfel an die Mitspieler zurück gegeben.



BEISPIEL: Pulkfahrt

Bernd (blau) würfelt für den Pulk auf Feld 6. Da in dem Pulk Fahrradkuriere von Rita (rot) und Gerd (gelb) stehen, würfelt er mit seinem blauen, dem roten und dem gelben Teamwürfel. Er würfelt eine 1 und zweimal eine 3. Er muss sich nun für einen Würfel entscheiden und die Bewegung ausführen.

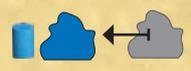
Verfügt ein Spieler über Vitamindrink-Dosen kann er sich durch ihren Einsatz Vorteile verschaffen:

 **Energie tanken** – Nur der Spieler, der am Zug ist, kann wie bereits beschrieben Energie tanken.

Zusätzlich zu seinem Teamwürfel und dem hellblauen Energiewürfel muss er alle Teamwürfel der beteiligten Fahrradkuriere werfen. Entscheidet sich der Spieler für den hellblauen Energiewürfel oder seinen Teamwürfel, muss er nur seinen Kurier um die gewürfelte Zahl vorwärts ziehen.

**Hinweis:** Der Energiewürfel erhöht also die Auswahl an Würfeln und vermindert das Risiko eventuell einen anderen Fahrradkurier mitzuziehen.

 **Vorstoß wagen** – Bei der Pulkfahrt ist dies nicht erlaubt.

 **Windschatten fahren** – Alle anderen Fahrradkuriere in dem Pulk dürfen wie bereits beschrieben Windschatten fahren.

## VERSORGUNGSFELD

 Bewegt der Spieler, der am Zug ist, seinen Fahrradkurier auf ein Versorgungsfeld, erhält er eine Vitamindrink-Dose aus dem allgemeinen Vorrat. Alle anderen Kuriere, die durch Windschatten oder Pulkfahrt auf dieses Versorgungsfeld kommen, erhalten keine Vitamindrink-Dose.

BEISPIEL: Windschatten fahren



Bernd (blau) hat eine 6 gewürfelt und entscheidet sich dafür, mit seinem Fahrradkurier von Feld 33 zu ziehen, da Feld 27 (nicht abgebildet) wieder ein Feld mit einer Vitamindrink-Dose ist. Bernd hat noch eine Dose in seinem Vorrat und entscheidet sich dafür, seinen zweiten Kurier im Windschatten mitfahren zu lassen. Auch Gerd (gelb) besitzt noch eine Vitamindrink-Dose und lässt seinen Kurier im Windschatten mitfahren. Erst wenn alle Kuriere auf dem Feld angekommen sind, erhält Bernd die Vitamindrink-Dose für dieses Feld. Für seinen zweiten Kurier erhält er keine Vitamindrink-Dose. Auch Gerd bekommt keine Vitamindrink-Dose.



Ist der allgemeine Vorrat leer und ein Spieler erhält eine Vitamindrink-Dose, darf er eine aus dem Vorrat des Mitspielers nehmen, der die meisten Dosen besitzt. Im Fall eines Gleichstandes darf er aussuchen, von welchem dieser Mitspieler er die Dose nimmt. Besitzt er selbst die meisten Vitamindrink-Dosen, darf er keinem Mitspieler eine Dose wegnehmen, auch nicht bei einem Gleichstand!



### HINDERNISFELD

Endet die Bewegung eines Fahrradkuriers auf einem Hindernisfeld, **muss** der Kurier auf das **nächste leere Hindernisfeld** in Richtung Startfeld **zurück** ziehen. Stehen auf allen aufeinanderfolgenden Hindernisfeldern bis vor dem Startfeld Kuriere, muss er sogar zurück auf das Startfeld ziehen.

#### Hindernisfeld meistern

Durch den Einsatz **einer** Vitamindrink-Dose kann verhindert werden, dass ein Fahrradkurier zurückziehen muss.

Wenn mehrere Fahrer durch Windschatten- oder Pulkfahrt auf ein Hindernisfeld ziehen, dann muss jeder einzelne Fahrradkurier eine Vitamindrink-Dose abgeben und zurück auf das nächste freie Hindernisfeld ziehen. Zuerst darf sich der Spieler entscheiden, der am Zug ist, danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

**Hinweis: Fahrradkuriere, die sich bereits zuvor auf dem Hindernisfeld befanden, sind davon natürlich nicht betroffen.**

Jedes Mal, wenn ein Spieler einen eigenen Fahrradkurier zurück ziehen muss, erhält er sofort **eine** Vitamindrink-Dose aus dem Vorrat.

Jedes Mal, wenn ein Spieler einen eigenen Fahrradkurier zurück zum Startfeld ziehen muss, erhält er sogar **zwei** Vitamindrink-Dosen aus dem Vorrat.

Eine so erhaltene Vitamindrink-Dose darf der Spieler anschließend sofort wieder abgeben, um mit einem anderen eigenen Kurier das Hindernisfeld zu meistern.

## ÜBERQUEREN DER ZIELLINIE

Wenn der erste Fahrradkurier die Ziellinie überquert, wird er auf das grüne Zielfeld gestellt, das am weitesten von der Ziellinie entfernt ist. Das ist der erste Platz. Danach folgen die Zielfelder für den zweiten bis hin zum achten Platz. Damit wird die Platzierung der Kuriere für das Spielende angezeigt.

Jeder Fahrradkurier darf die Ziellinie nur durch einen Zug mit seinem **eigenen Teamwürfel** überqueren.

Wenn ein Fahrradkurier die Ziellinie überquert, darf **kein** anderer Kurier, auch nicht aus demselben Team, im **Windschatten** mitfahren.

## SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn die acht grünen Zielfelder hinter der Ziellinie mit Fahrradkurieren besetzt sind.

Es gewinnt derjenige Spieler, der die meisten Fahrradkuriere ins Ziel gebracht hat. Sollten mehrere Spieler die gleiche Anzahl Kuriere im Ziel haben, gewinnt derjenige von ihnen, dessen letzter Kurier im Ziel weiter hinten platziert ist.

Das Spiel endet auch sofort, wenn ein Spieler seinen dritten Fahrradkurier ins Ziel zieht. Der Spieler hat das große Rennen gewonnen und bewiesen, dass er das beste Team unter den Kurierdiensten hat.



BEISPIEL: Gleichstand

Rita (rot) und Bernd (blau) haben die meisten Fahrradkuriere im Ziel. Da Ritas letzter Kurier im Ziel Platz 7 belegt und Bernds letzter Kurier im Ziel den 8. Platz belegt, gewinnt Bernd.

## EINIGE HINWEISE

Sobald ein Spieler seinen Würfel geworfen hat, ohne zuvor einen Pulk zu wählen, hat er sich automatisch für eine Solofahrt entschieden! Ein nochmaliges Würfeln oder Umentscheiden ist nicht mehr möglich.

Bei einer Pulkfahrt sollte sich ein Spieler sehr genau überlegen, welches Würfelresultat er ausführt. Wählt er einen fremden Teamwürfel, bringt er auch einen fremden Kurier weiter. Meist ist es sinnvoller auf ein oder zwei Würfelaugen zu verzichten und nicht den Würfel eines Spielers zu wählen, der ohnehin schon in Führung liegt.

Die Vitamindrink-Dosen können den Spielern in vielen Situationen sehr helfen. Daher sollte ein Spieler darauf achten, dass er gegen Spielende noch Reserven hat. Es ist ärgerlich, wenn der Spieler seinen Fahrradkurier kurz vor dem Ziel auf ein Hindernisfeld ziehen muss und keine Dose mehr abgeben kann, um das Hindernis zu meistern. Dann kann es passieren, dass der Kurier weit zurückfällt, weil eine ganze Reihe von Hindernisfeldern mit anderen Kurieren besetzt sind.

Und nicht vergessen: Bei einem Vorstoß darf kein anderer Fahrradkurier folgen! Daher lohnt es sich manchmal, die zwei Vitamindrink-Dosen für einen Vorstoß abzugeben, um die anderen Kuriere abzuhängen – selbst wenn der Spieler dann wegen eines schlechten Würfelwurfs nicht so weit kommt, wie er sich erhofft hatte!

VeloCity hat durch die Würfel natürlich Glückselemente, dennoch kann man diese durch den geschickten Einsatz von Vitamindrink-Dosen reduzieren. Natürlich hat der Startspieler auch einen kleinen Vorteil gegenüber den anderen Spielern, der aber nicht entscheidend ist.

Autor: Kevin G. Nunn, Illustration: Harald Lieske  
Layout Anleitung: Christian Fiore, [www.das-format.de](http://www.das-format.de)

© 2010 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich  
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany. [www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)

Distribution in der Schweiz:  
Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil



Gerd (gelb) würfelt für den Pulk auf Feld 4. Sein Teamwürfel zeigt eine 2, Bernds Würfel (blau) eine 3 und Ritas Würfel (rot) eine 6. Da er die Ziellinie nur mit dem eigenen Teamwürfel überqueren darf, nützt ihm die 6 auf Ritas Würfel leider nichts (siehe „ÜBERQUEREN DER ZIELLINIE“).



Er entscheidet sich für die 3 von Bernds Würfel. Zuerst zieht Gerd einen seiner Fahrradkuriere und Bernds Kurier um 3 Felder vor auf das Feld 1. Gerd entscheidet als erster, ob er seinen Kurier im Windschatten mitfahren lassen will. Er gibt eine Vitamindrink-Dose ab und zieht den Kurier mit. Nun wird Rita gefragt. Sie lässt ihren Kurier auch im Windschatten mitfahren und gibt dafür eine Vitamindrink-Dose ab. Nun sind alle Kuriere auf dem Feld mit dem Kanaldeckel angekommen, und die Spieler müssen entscheiden, ob sie Vitamindrink-Dosen abgeben wollen, um das Hindernisfeld zu meistern.



Gerd ist am Zug, also wird er zuerst gefragt. Da er keine Vitamindrink-Dose mehr hat, muss er einen Fahrradkurier auf das nächste freie Hindernisfeld zurück ziehen (Feld 3). Dafür erhält er eine Vitamindrink-Dose. Diese setzt er direkt ein, um das Hindernisfeld (Feld 1) mit seinem zweiten Kurier zu meistern. Als nächste wird Rita gefragt. Sie gibt eine Dose ab, um das Hindernisfeld zu meistern. Nun wird Bernd gefragt. Da er keine Vitamindrink-Dose abgeben möchte, muss er seinen Kurier zurückziehen. Da Feld 3 besetzt ist, muss er seinen Kurier auf Feld 5 zurückziehen. Dafür erhält eine Vitamindrink-Dose.

BEISPIEL: Hindernisfeld

