

Tuk Fast, Tuk Furious

von Gerrit Reininghaus, gerrit@alles-ist-zahl.de

Ihr seid Tuk Tuk Rennfahrer*innen in den engen, steilen Gassen von Santiago Atitlan, Guatemala. Wie Superhelden, mögt ihr ein ganz normales Leben bei Tage führen. Aber wenn jemand ein Rennen ausruft, seid Ihr zur Stelle und holt Eure Renn-Tuk Tuks aus der Garage. Eure Tuk Tuks sind für Euch wie beste Freunde, mit ihrem ganz eigenen Willen. Wenn Ihr daran Spaß habt, malt die Vorderfront Eures Tuk Tuks mit den passenden Vinyls und Extensions und gebt ihm einen Namen.

Ein Rennen kann es aus verschiedensten Gründen geben: Liebe, Ehre, Gerechtigkeit, Geld. Egal um was es geht, jede*r will gewinnen.

Zum Spielen braucht es:

Mitspielende: 2-6

Zeit: 20-40 Minuten

Material: Ausdruck der Karte, 5 Tokens pro Spieler*in, 2W6

An der Startlinie

Erschafft Eure Figuren indem Ihr ihr einen Namen und Beinamen gebt – etwas das sie berühmt gemacht hat. Dan verknüpft je zwei bis drei Figuren miteinander durch eine Rivalität.

Worum soll es im Rennen gehen? Was ist für die Gewinnerin drin? Zeichnet auf der Karte von Santiago (oder wo auch immer Euer Rennen stattfindet) einen Rennkurs ein. Spielt Ihr online, kann man auch in Google Street Maps das Rennen gemeinsam verfolgen.

Jede*r Spieler*in beschreibt nun wie er oder sie sich auf das Rennen vorbereitet (Sabotage, Pimpen, Psycho-Training,...) und würfelt 2W6. Die Tokens nehmt Ihr für Flow wie folgt:

- 10+ du bist gut vorbereitet, beginne mit 2 Flow,
- 7-9 etwas lief nicht ganz so gut, beschreibe was, beginne mit 1 Flow,
- 6- etwas ging gehörig schief, ein Rivale beschreibe was, beginne mit 0 Flow.

Im Rennen

Während des Rennens beschreibt jede*r Spieler*in nacheinander ein Hindernis auf der Strecke. Die Spielerin, die das Hindernis einführt, wählt je eine Figur – jedoch nicht die eigene, die +1 bzw. -1 auf den folgenden Wurf bekommt, abhängig davon, ob sie sie im Vor- oder Nachteil gegenüber dem Hindernis sieht. Hat ein Spieler mehr Flow als jeder andere, erhält er -2 auf seinen Wurf, da er gerade in Führung ist und als Erster klar kommen muss. Dann würfelt jede*r 1W6:

- 4-6: gewinne 1 Flow, beschreibe wie Du mit Bravour das Hindernis überwindest
- 2-3: gewinne 0 Flow, beschreibe wie Du es knapp schaffst, das Hindernis hinter Dir zu lassen
- 1: verliere 1 Flow, beschreibe, wie das Hindernis dich gehörig in Schwierigkeiten bringt

Für ein kürzeres Spiel beschreiben nur die mit dem je höchsten und niedrigsten Wurf etwas.

Ziellinie

Wenn jede*r Spieler*in ein Hindernis eingeführt hat, kommt das Rennen zu seinem Ende. Jede*r schreibt geheim seine Geschwindigkeit auf – eine Zahl, die es zu überwürfeln gilt. Je höher die Zahl, desto schneller, aber auch riskanter ist Dein Zieleinlauf.

Deckt zeitgleich Eure Geschwindigkeit auf. Alle würfeln mit 2W6+Flow. Nur wer höher oder gleich seiner Geschwindigkeit würfelt, schafft es ins Ziel. Unter denjenigen gewinnt derjenige mit der höheren Geschwindigkeit. Bei Gleichstand, entscheidet der höhere Würfelwurf. Ist auch dieser gleich, war das Rennen zu knapp, um eine Siegerin zu bestimmen.

Zum Abschluss beschreibt jede*r Spieler*in wie sie der Gewinnerin gegenüber tritt nach dem Rennen. Lässt sie spüren, was es heißt das schnellste Tuk Tuk von Santiago zu sein.



Tuk Fast, Tuk Furious



Würfelwurf	≤1	2-3	≥4
Flow-Veränderung	-1	+0	+1

Würfel 1W6 und addiere	
Höchster Flow	-2
im Vorteil	+1
im Nachteil	-1



Der Gewinner erhält...

