



Fette Autos

VOLL KRASS!

Zu einem ordentlichen Autorennspiel gehört ein ausladender Spielplan mit einer mehr oder weniger realistischen Rennstrecke. Wenn das als Kriterium gilt, ist FETTE AUTOS kein ordentliches Autorennspiel. Der Spielplan ist eine Sparausgabe, auf der gerade mal sieben Autos hintereinander Platz haben. Erster Eindruck: sie stehen im Stau. Eine Rennstrecke gibt es auch, individuell zusammengesetzt aus Spielkarten, den Straßenrand säumen Verkehrsschilder. Verkehrsschilder bei Autorennen?

Gäbe es eine Note für Originalität, wäre dem Spiel die Höchstnote sicher. FETTE AUTOS ist anders als al-

le Autorennspiele, die wir bislang kannten. Es simuliert auch kein gewöhnliches Autorennen, sondern jene nächtlichen Zusammenkünfte ambitionierter Autobesitzer, die auf öffentlichen Straßen die Kräfte ihrer tiefer gelegten Karossen mit höher gezüchteten Motoren messen wollen. Opel Manta gegen Golf GTI.

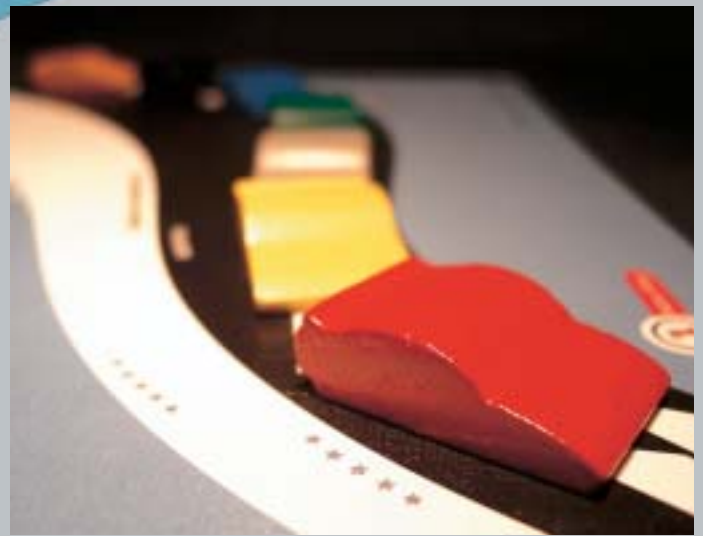
Die Rennstrecke ist auf 48 Spielkarten verteilt. Gerade mal acht von ihnen werden gebraucht, um den Kurs zu definieren, nach dem Zufallsprinzip vom gemischten Stapel aufgedeckt und aneinander gelegt. Wir unterscheiden nur zwischen Geraden und Kurven, letztere sind mit einer Höchstgeschwindigkeit ausgewiesen. Zusätzlich zeigt jede Karte

ein Warnschild, das sich auf die Fahrweise auswirken wird.

Karten als Treibstoff

Als Treibstoff hält jeder Spieler Tempokarten auf der Hand, von denen er stets drei offen vor sich ausliegen hat. Jede zeigt ein Warnschild und eine Geschwindigkeit, die sich bei den aus-

Wieder besser unter Kontrolle bekommen wir das Auto durch die nächste Aktion der Runde. Wenn nötig, können wir eine der ausliegenden Karten durch eine Handkarte ersetzen und so die Geschwindigkeit wieder der vor uns liegenden Strecke anpassen. Denn für die Kurven gelten Höchstgeschwindigkeiten. Wer zu schnell ist, muss entweder eine Vollbremsung einleiten – was seinem Wagen nicht



liegenden Karten zur aktuellen Geschwindigkeit des Boliden summiert. Bevor sich die Karosse aber in Bewegung setzt, müssen wir uns ein wenig mit den Verkehrsschildern beschäftigen. Die sorgen nämlich dafür, dass die ausgelegten Karten nicht so bleiben wie sie sind. Dazu decken wir zunächst eine Karte vom Stapel auf.

Das Warnzeichen des vor uns liegenden Streckenabschnitts bestimmt, dass die linke, rechte oder mittlere unserer ausliegenden Karten auszutauschen ist gegen die aufgedeckte Karte. Das ist immerhin vorhersehbar. Weniger vorhersehbar sind die Auswirkungen einer anderen Gruppe von Warnzeichen, die vorschreibt, dass die höchste oder niedrigste Karte auszutauschen ist.

gut bekommt, denn für den Rest des Spiels hat der Fahrer dadurch weniger Karten auf der Hand. Oder er wirft ein paar Chips auf den Tisch und „bezahlt“ auf diese Weise ein Bremsmanöver.

Gaspedal aufs Bodenblech

Die Chips braucht man aber auch zum Beschleunigen – und damit kommen wir nun endlich zum Spielplan, denn bisher haben wir nur mit den Karten gespielt. Auf dem Plan stehen die Autos der Spieler hintereinander, der jüngste Fahrer am Ende der Schlange. An dieser Reihenfolge kann sich nur durch Überholmanöver etwas ändern. Jeder kennt





Richtig fett: Die Prototypen der Fette Autos

die aktuelle Geschwindigkeit der Mitspieler, die Karten liegen offen auf dem Tisch. Daran ändert sich in dieser Phase der Runde auch nichts mehr. Fährt der Hintermann schneller, tauscht er mit dem Vordermann die Plätze. Logisch.

Aber wir haben ja noch die Chips. Spielen wir also ein bisschen mit den Muskeln unseres Autos und dem Gaspedal und bezahlen Chips, um zu beschleunigen. Dazu nehmen Vorder- und Hintermann gleichzeitig eine Anzahl Chips in die Hand. Pokern um die Position also. Wer zu langsam ist, verliert. Und wer überholt, darf gleich den nächsten Vordermann angreifen.

Nachdem jeder die Chance zum Überholen hatte, ist der Streckenabschnitt abgehakt. Nach acht Streckenabschnitten ist das Rennen gelaufen, und der Wagen an der Spitze der Autoschlange ist für heute Nacht der Beste.

Nicht so kompliziert wie's aussieht

Ich erinnere mich noch an meine Reaktion, als ich zum ersten Mal mit diesem Spiel konfrontiert wurde. „Bei diesem Verkehrszeichen musst Du die Karte tauschen, bei jenem Verkehrszeichen die andere... Und

wenn die beiden Verkehrszeichen übereinstimmen, kannst du Chips kassieren...“ Meine Güte, klingt das kompliziert, wie soll man sich das alles merken?! Dann hatten wir das Glück, dass der Autor Heinrich Glumpler persönlich uns das Spiel bei unserer ersten Partie erklärte und auch gleich taktische Tipps gab. Und schon waren die Fette Autos sehr viel einfacher zu bedienen.

Aber taktische Tipps? Bei so viel Kartenglück? Zugegeben, da werden ständig Karten vom Stapel gezogen und nach unterschiedlichen Regeln mit der Auslage verglichen und ausgetauscht oder auch nicht. Aber so völlig hilflos ist man dem Schicksal nicht ausgeliefert, einige Faktoren lassen sich gleich bei der Kartenauslage einkalkulieren. Für mich ist das Verhältnis zwischen Glück und Taktik ausgewogen. Vielleicht fehlt mir aber auch nur noch ein wenig Fahrpraxis, um taktischer zu denken und den Glücksfaktor niedriger einzuschätzen...

Ärgerlich ist das Schicksal der späten Geburt, das einem die schlechteste Startposition beschert. Als Abhilfe bietet die Spielanleitung an, eine Trainingsrunde zu fahren, die über die Startposition entscheidet. Besser noch gefällt uns die „takti-

sche Startaufstellung“, die dafür sorgt, dass Fahrer mit schlechter Startposition bessere Karten haben. Diese Variante gehört zu den Profi-Regeln, die unter dem Stichwort FAP („Fette Autos Professional“) auf der Website zum Spiel zu finden sind: www.fette-autos.de.

Noch nicht erwähnt haben wir die „alten Hasen“. Ganz gleich, wie viele Personen mitspielen, die alten Hasen füllen die unbesetzten Startplätze auf, so dass immer sieben Autos an den Start gehen. Gemeinerweise starten die Dummys immer an der Spitze des Feldes. Bei Überholmanövern werden ihre Autos von einem einfachen Kartenmechanismus angetrieben. Durch die alten Ha-

sen kann das Spiel sogar solitär gespielt werden; der Autor empfiehlt, die Rennstrecke dann ausschließlich über Kurvenabschnitte verlaufen zu lassen – der Spannung wegen.

Immerhin ist das ein Weg, sich den Reiz des Spiels im Selbstversuch zu erschließen und es erst dann den Mitspielern zu erklären. Nach der Spielregel allein klingt es nämlich leider etwas dröge, und das ist schade, denn gespielt macht es jede Menge Spaß – je mehr mitspielen, desto besser. Was gleichzeitig die Frage beantworten soll, ob sich das Spiel auch für Tête-à-tête-Runden eignet: theoretisch ja, aber es ist halt nicht das ideale 2-Personen-Spiel. **KMW**

FETTE AUTOS

Autor: Heinrich Glumpler
Grafik: k.a.
Verlag: Edition Erlkönig
Preis: ca. 25 EUR
Spieler: 1 – 6 (7)
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten

Abstrakt ○○○○● Thema
 Glück ○○●○○ Können
 Einfach ○○●○○ Schwierig

1 = negativ, 10 = positiv

Kritiker	Regeln	Funktionalität	Ästhetik	Spielreiz
KMW	6	8	6	8
Balkenhol	7	7	7	6
Hardel	7	5	8	8
Heß, B.	6	7	6	8*
Heß, D.	9	7	6	7

*Spielreiz 5 für Ungeübte.