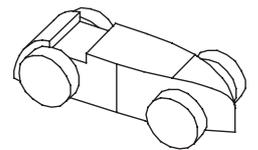
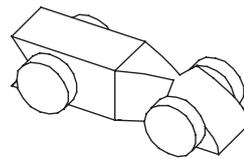
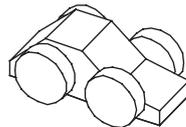
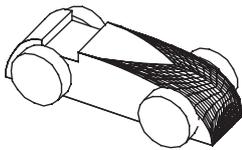
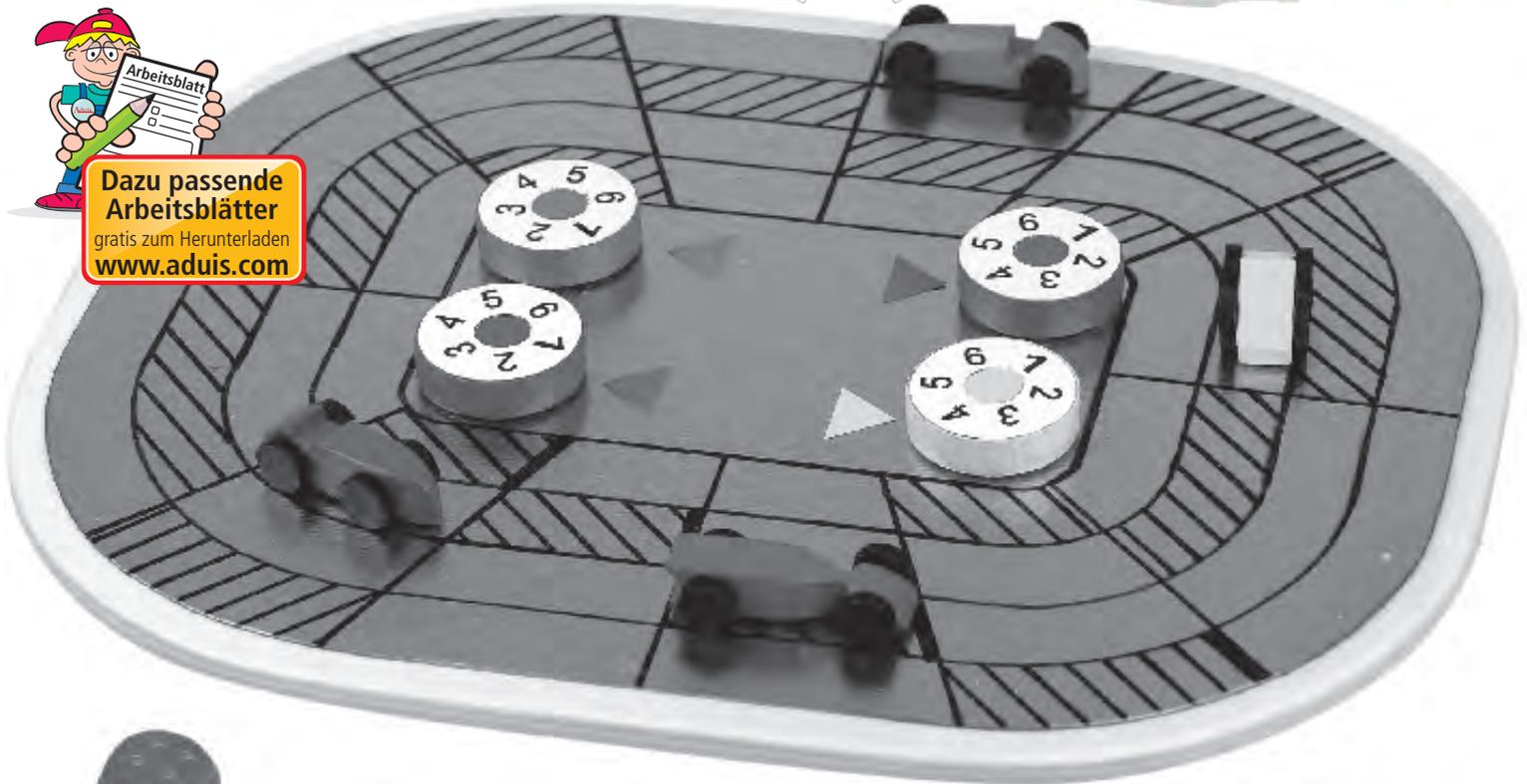


Rennspiel



Dazu passende
Arbeitsblätter
gratis zum Herunterladen
www.aduis.com



Name:		Klasse:	
Stückliste:		Teile:	Werkzeugvorschlag:
1 Sperrholz	270 / 220 / 6 mm	A	Bleistift, Lineal, Schere
1 Blech verzinkt	250 / 200 / 0,55 mm	B	Kleber, Feile, Schleifpapier
1 Leiste	200 / 10 / 10 mm	C	transparentes Klebeband
1 Rundstab	95 / Ø 10 mm		Schmirkelpapier, Laubsäge
4 Holzräder glatt	Ø 30 mm, Bohrung Ø 4 mm	D	wasserfester Holzleim
1 Rundstab	70 mm / Ø 4 mm		Bohrer Ø 4,5 mm
1 Magnetfolie	250 / 7 / 1 mm		Blechscherer, Metalllack
1 Karton A4 / 190 gr.	Vordruck Rennstrecke		wasserfesten Stift
			5 ver. Farben



Die Bauanleitung:



In kurzer Zeit kannst du dir ein interessantes Würfelspiel für 2 bis 4 Personen bauen. Die Grundplatte des Spieles ist so groß wie ein DIN-A4-Blatt. Alle beweglichen Bauteile werden mit Hilfe einer Magnetfolie auf dem Spielfeld fixiert. So kannst du das Spiel überall hin transportieren, ohne dass dein Spielstand oder die Fahrzeuge verschoben werden!

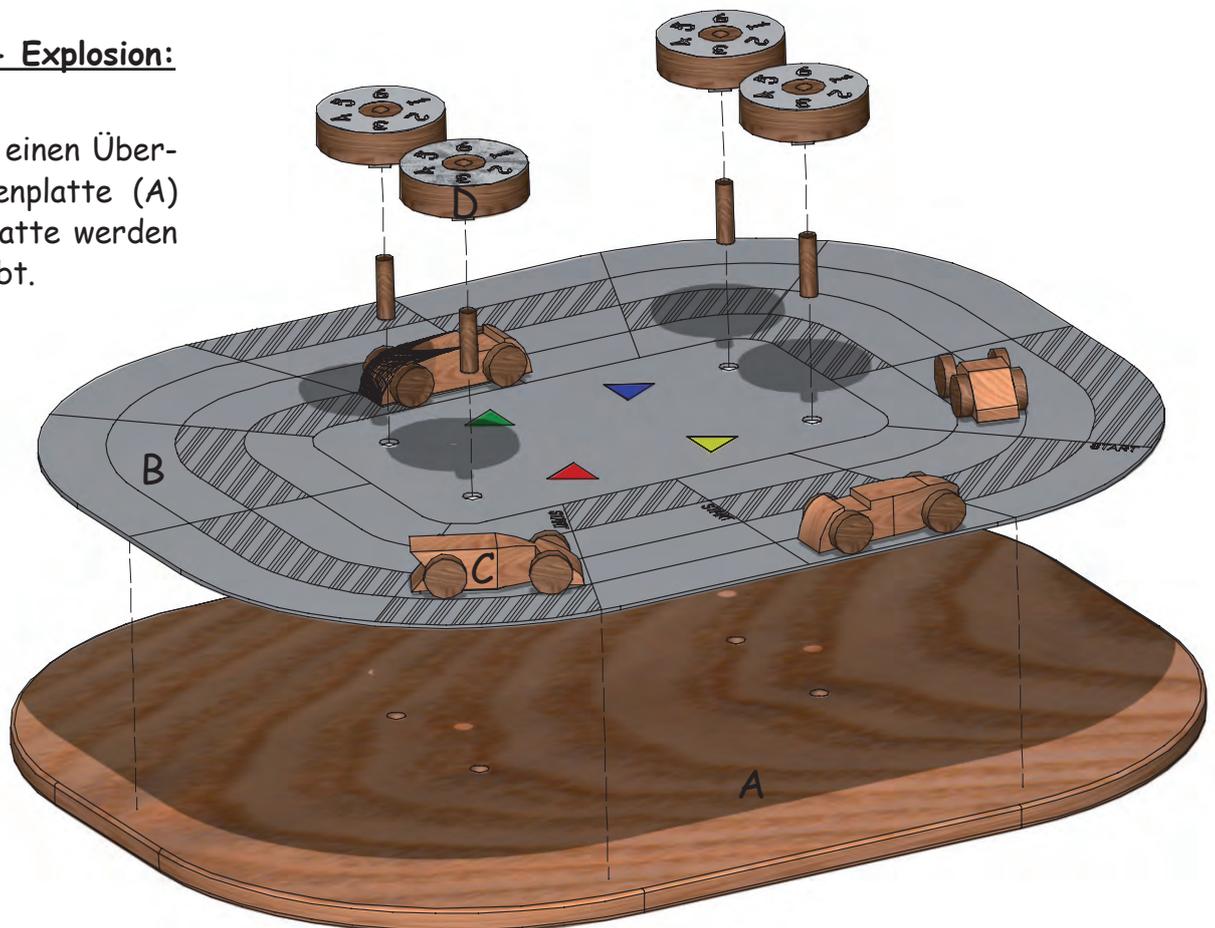
Spielanleitung: Platziere die Fahrzeuge an ihren dicken, schwarzen Startlinien. Stelle die Rundenzähler auf die Zahl 6. Der Spieler mit der höchsten erwürfelten Augenzahl beginnt. Die Rennautos werden mit der Höhe der Augenzahlen des Würfels bewegt. „Durchfährt“ ein Rennwagen seine Ziellinie, so wird der Rundenzähler um eine Stufe weiter gedreht. Gewonnen hat derjenige, der als erster 6 Runden gedreht hat.

Erfinde deine eigenen Spielregeln: Du kannst die Spielregeln beliebig auslegen. So ist folgendes möglich. z.B.: Wird ein Fahrzeug überrundet, so muss der Überholende einen Spielzug aussetzen. Nach 3 Runden ist ein Tankstopp fällig - du musst einmal Würfeln aussetzen. Denk dir weitere Varianten aus und spiele diese durch!

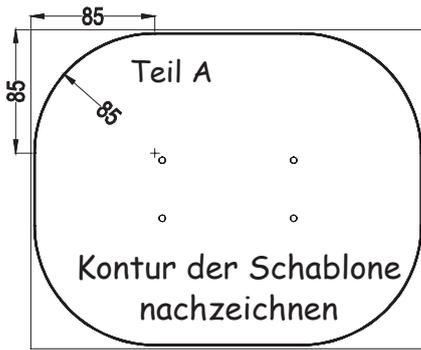
Ereigniskarten: Mische die Ereigniskarten gut durch und lege den Stapel verkehrt auf den Tisch. Jedes Mal, wenn ein Spieler mit seinem Rennauto auf ein Ereignisfeld fährt, muss er eine Ereigniskarte oben vom Stapel nehmen. Nachdem der Spieler das Ereignis ausgeführt hat, wird die Karte wieder unter den Stapel geschoben.

1. Übersicht - Explosion:

Verschafe dir einen Überblick. Die Bodenplatte (A) und die Blechplatte werden zusammengeklebt.



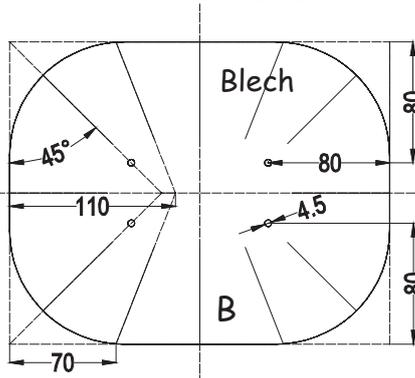
2. Grundplatte (A)- Sperrholz (270 / 220 / 6 mm):



•Die Rundungen der Platte haben einen Radius von 85 mm. Von den Ecken jeweils 85 mm einmessen und die Rundung mit Radius 85 mm aufzeichnen.

•Schneide die Grundplatte mit der Laubsäge aus und arbeite die Sägekanten mit Schleifpapier nach.

3. Rennstrecke (B) - Form aus Blech schneiden (250 / 200 mm):

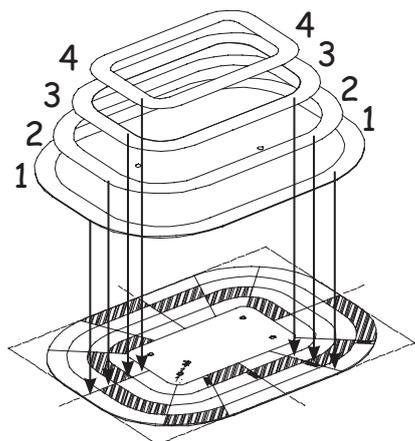


•Entgrate die Kanten der Blechplatte.

•Übertrage mit **Bleistift** und **Lineal** die **Mittelachsen** und **Diagonalen** sowie die Position der **4 Bohrungen** für das Zählwerk auf die Blechplatte.

•Schneide die Schablone für die Rennstrecke entlang der äußeren Linie (Blech) aus und klebe sie mit Tesaband auf die Blechplatte.

•Schneide die Blechplatte mit einer Blechscheren oder mit einer Laubsäge mit Metallblatt aus. **Entgrate die Schnittkanten mit einer Feile.**



4. Die Rennbahnen mit wasserfesten Stift aufzeichnen:

Ring für Ring von Außen nach Innen übertragen

•Schneide von der Schablone von aussen immer eine Bahn ab, lege die Schablone auf die Blechplatte und zeichne den äußersten Rand mit einem wasserfesten, schwarzen Marker (Filzstift) nach.

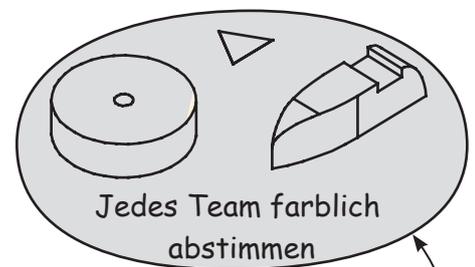
•Zeichne die Querlinien ebenfalls mit dem wasserfesten Stift nach.

•Zeichne auf jeder Bahn 4 Ereignisfelder ein (schraffieren) und ziehe an den Startpositionen eine dicke Linie.

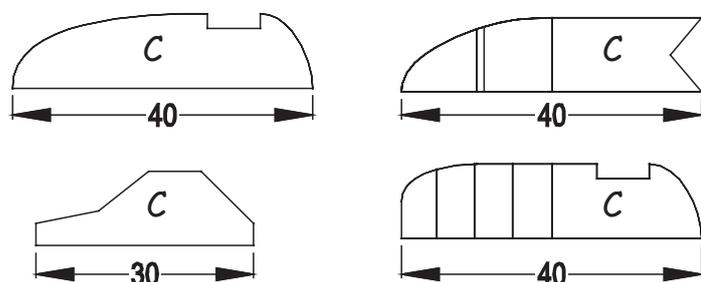
•Lackiere die Blechplatte mit Metallack (Zaponlack) - verwende dazu eine Spraydose mit Klarlack.

Klebe das Blech mit Alleskleber auf die Grundplatte:

- auf beide Flächen 1 x dünn Kleber auftragen,
- antrocknen lassen,
- eine Fläche noch einmal dünn mit Kleber bestreichen,
- die Blechplatte auf die Grundplatte kleben und gut beschweren!
- Nach dem Trocknen des Klebers die 4 Löcher für das Zählwerk bohren.



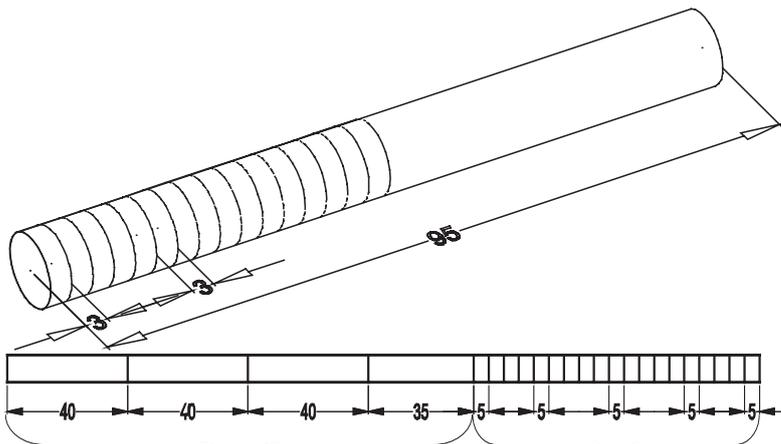
5. Rennautos - M 1:1



•Aus der Leiste (200 / 10 / 10 mm) feilst du die Konturen der 4 Rennautos aus.

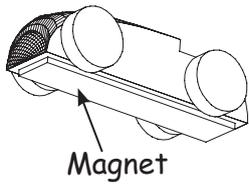
•Feile zuerst jeweils eine Kontur und säge dann das Auto ab.

•Bemale jedes Auto mit einer **anderen Farbe**.



Magnetstreifen für Autos

für Zählwerk -
erst bei Bedarf
abschneiden.



Magnet

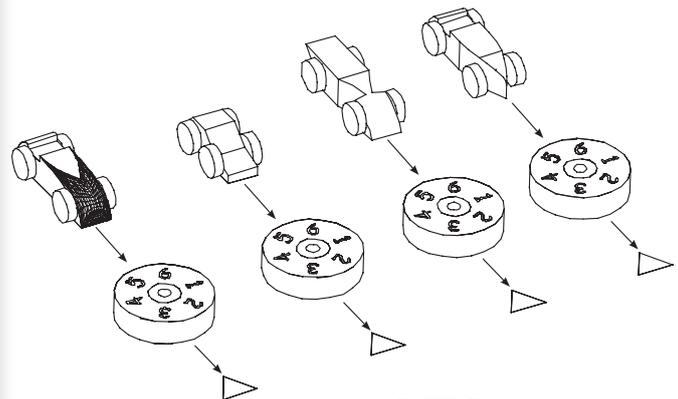
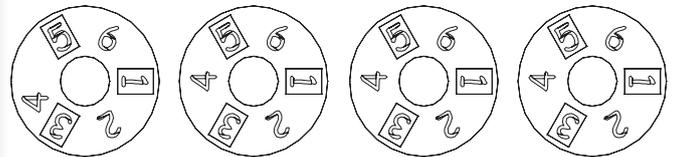
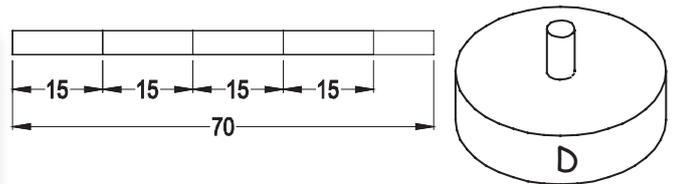
Auto von unten

Die Reifen:

- Säge die Reifen für die Rennautos vom Rundstab \varnothing 10 mm ab.
- Schleife die Kanten mit Schleifpapier nach und bemale die Reifen mit schwarzer Farbe.
- Schneide von der Magnetfolie 4 Stück mit 30 - 40 mm Länge (je nach Länge der Autos) ab.
- Klebe diese Magnetfolienstücke auf die Unterseite der Rennautos - **selbstklebend** - Folie abziehen!
- Leime die Reifen an die Rennautos.

6. Zählwerk:

- Säge vom Rundstab \varnothing 4 mm 4 Teile ab: und leime diese in die Räder \varnothing 30 mm.
- Schneide die 4 Kreise und die 4 Pfeile für das Zählwerk von der Schablone aus.
- Klebe die Kreise auf die 4 Räder.
- Bemale die Räder, die Mittelkreise der Zählwerkscheiben und die Pfeile mit den 4 gleichen Farben die du für die Rennautos verwendet hast.
- Schneide von der restlichen Magnetfolie 12 Teile mit 5 mm Länge ab und klebe diese auf die Unterseite der Zählräder.
- Klebe die 4 Pfeile auf die Metallplatte.
- Stelle die Rennautos auf die Startlinie.



Die Kante
des Zählrades nach da-
zugehörigen Auto bemalen
(Teamfarbe).

7. Ereignisfelder - Ereigniskarten:

- Schneide die beiliegenden Ereigniskarten aus. **Klebe sie eventuell auf einen Karton.**
- Erfinde selbst noch weitere Ereignisse und schreibe sie auf zusätzliche Karten.

Viel Spaß und gutes Gelingen!





Bremsfehler:
1 x würfeln
aussetzen










Falscher Gang
eingelegt:
1 Feld zurück






Boxenstopp /
Reifenwechsel:
2 x würfeln
aussetzen





Leere Karten - Erfinde
weitere Ereignisse



Im Windschatten
gefahren:
1 Feld vor






1 Auto überholt:
1 x zusätzlich
würfeln










Reifenplatzer:
3 Felder zurück






Base car:
Jeder Spieler darf
bei jedem Mal wür-
feln nur 1 Feld vor,
bis ein Spieler die 6
würfelt





Leere Karten - Erfinde
weitere Ereignisse



Tankstopp:
1 x würfeln
aussetzen






Von der Rennstrecke
abgekommen:
5 Felder zurück










Schnellste Runde
gefahren:
3 Felder vor



