



Piston Cup

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 5

JAHREN

Piston Cup ist ein Würfel- und Laufspiel für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren rund um die Figuren aus Disney/Pixars Cars. Ihr steckt euch aus einzelnen Streckenteilen eure eigene Rennbahn zusammen und fahrt vier Runden gegeneinander. Wer zuerst alle vier Runden geschafft hat, holt sich den Pokal.

Spielziel

Fahrt mit eurem Rennwagen vier Runden über den selbst gebauten Kurs. Wer zuerst nach der vierten Runde die Ziellinie passiert, gewinnt.

Vorbereitung

Steckt die Streckenteile und das Start-/Zielteil zu einem Rundkurs zusammen. Achtet darauf, dass zwischen zwei Aktionsfeldern immer ein neutrales Teil liegt. Jeder wählt eine Figur, setzt sie in einen Aufsteller und stellt sie auf das Startteil. Jeder bekommt 4 Rundenchips und legt sie in eine Box der Boxengasse.

So spielt ihr

- 1 Der jüngste Mitspieler beginnt, danach geht es reihum.
- 2 Würfelt und zieht euren Wagen um so viele Streckenteile vorwärts, wie der Würfel zeigt.
- 3 Auf jedem normalen Teil ist Platz für höchstens 2 Wagen. Stehen dort schon zwei, müsst ihr dahinter stehen bleiben, restliche Augen verfallen.
- 4 Landet ihr auf einem Aktionsfeld, führt ihr dessen Anweisung aus: Ölspur (1 Teil zurück), Reifenpanne (1 Runde aussetzen), Gerade (noch einmal würfeln), Schikane (nur 1 Wagen, kein Überholen).
- 5 Am Ende jeder Runde legt ihr einen Boxenstopp ein und nehmt einen Rundenchip aus eurer Box vor euch.

So gewinnt ihr

Sobald jemand 4 Rundenchips vor sich liegen hat, ist das Rennen vorbei. Dieser Spieler gewinnt den Piston-Cup-Pokal.

Spielziel

Ihr fahrt ein Autorennen über vier Runden. Jede abgeschlossene Runde bringt euch einen Rundenchip ein, den ihr vor euch ablegt. Gewinner ist, wer als Erster vier Runden geschafft hat und damit als Erster nach der vierten Runde über die Ziellinie fährt. Als Belohnung winken im Spiel der Piston-Cup-Pokal und der Dinoco-Sponsorenvertrag.

Spielmaterial

13 Streckenteile

1 Start-/Zielteil mit Boxengasse

8 Spielfiguren

16 Rundenchips

4 Aufsteller

1 Piston Cup

1 Würfel

Spielaufbau

- Bevor ihr zum ersten Mal spielt, löst ihr aus den Stanztafeln alle Teile heraus: die Streckenteile samt Start-/Zielteil, dazu die Rundenchips und die Spielfiguren.
- Baut aus den Streckenteilen und dem Start-/Zielteil einen Rundkurs. Die Form dürft ihr frei wählen, die Anleitung zeigt dazu zwei Beispielstrecken.
- Legt die Aktionsfelder (Ölspur, Schikane und die übrigen Sonderteile) nie direkt nebeneinander. Zwischen zwei Aktionsfeldern liegt immer ein neutrales Streckenteil.
- Jeder sucht sich eine der 8 Cars-Figuren aus und steckt sie in einen Aufsteller. Die nicht gewählten Figuren kommen zurück in die Schachtel.
- Stellt alle Spielfiguren auf das Startteil.
- Jeder nimmt 4 Rundenchips; sie kommen in eine Box eurer Wahl in der Boxengasse.
- Der Würfel bekommt seinen Platz neben der Strecke.

Spielbeginn

Der jüngste Teilnehmer eröffnet das Rennen und würfelt als Erster. Danach kommt reihum der Nächste an die Reihe.

Spielablauf

Ziehen nach Würfelaugen

Wer dran ist, würfelt einmal. Die gewürfelte Zahl sagt euch, um wie viele Streckenteile ihr euren Rennwagen nach vorne zieht. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Zwei Spuren und Blockaden

Jedes normale Streckenteil hat zwei Fahrspuren. Es dürfen also höchstens 2 Rennwagen gleichzeitig darauf stehen. Sind beide Spuren belegt, ist die Bahn an dieser Stelle dicht und niemand kann vorbei. Ein dritter Wagen bleibt dann auf dem Teil davor stehen und reiht sich dort ein. Übrige Würfelaugen verfallen in diesem Fall.

Die Aktionsfelder

- **Schikane:** Die Bahn wird eng. Hier passt nur 1 Rennwagen hin, und überholt werden kann er nicht.
- **Ölspur:** Euer Wagen gerät ins Schleudern. Ihr setzt ihn 1 Streckenteil zurück.
- **Reifenpanne:** Ihr stellt den Wagen an den Straßenrand und setzt 1 Runde aus, um den Reifen zu wechseln.
- **Höchstgeschwindigkeit (lange Gerade):** Ihr würfelt sofort noch einmal und zieht erneut.

Boxenstopp nach jeder Runde

Habt ihr eine Runde beendet, legt ihr einen kurzen Boxenstopp ein. Übrige Würfelaugen verfallen dabei. Nehmt einen Rundenchip aus eurer Box und legt ihn offen vor euch ab. So seht ihr jederzeit, wie viele Runden ihr schon gefahren seid. In eurem nächsten Zug fahrt ihr ganz normal weiter.

Der Spielzug

- 1 Würfeln.
- 2 Den eigenen Rennwagen um so viele Streckenteile vorziehen, wie der Würfel zeigt.
- 3 Prüfen, ob das Zielteil frei ist: Stehen dort schon 2 Wagen (oder bei der Schikane 1 Wagen), bleibt ihr davor stehen, restliche Augen verfallen.
- 4 Die Anweisung eines Aktionsfeldes ausführen, falls ihr auf einem gelandet seid.
- 5 Bei abgeschlossener Runde Boxenstopp einlegen und einen Rundenchip vor euch ablegen.
- 6 Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Auf einem normalen Streckenteil dürfen nie mehr als 2 Rennwagen stehen.
- Zwei nebeneinander stehende Wagen blockieren die Bahn vollständig, Überholen ist dort nicht möglich.
- Auf der Schikane hat nur 1 Wagen Platz, und er kann nicht überholt werden.
- Wer blockiert wird oder eine Runde beendet, verliert die restlichen Würfelaugen.
- Die Ölspur schickt euch 1 Streckenteil zurück.
- Bei einer Reifenpanne setzt ihr eine komplette Runde aus.
- Das Feld mit Höchstgeschwindigkeit bringt euch einen sofortigen zweiten Wurf.
- Beim Streckenbau darf nie ein Aktionsfeld direkt neben einem anderen Aktionsfeld liegen.

Spielende und Gewinn

Sobald ein Spieler seinen vierten Rundenchip erhalten hat und diese vor sich ausliegen, ist das Spiel vorbei. Er hat damit vier Rennrunden absolviert und die Ziellinie vor allen anderen überquert – das Rennen gehört ihm. Als Sieger bekommt er den Piston-Cup-Pokal und den Dinoco-Sponsorenvertrag. Für einen Gleichstand sieht die Anleitung keine Regelung vor.

Tipps

- Baut die Strecke bewusst: Wo ihr die Aktionsfelder platziert, bestimmt, wie oft Ölspur und Reifenpanne ins Spiel kommen.
- Eine Gerade mit Höchstgeschwindigkeit kurz vor dem Ziel kann das Rennen entscheiden, weil sie einen Extrawurf bringt.
- Denkt daran, dass überschüssige Augen beim Boxenstopp verfallen. Ein hoher Wurf direkt vor der Ziellinie bringt euch also wenig.
- Wenn zwei Wagen vor euch nebeneinander stehen, kommt ihr nicht vorbei. Es kann sich lohnen, lieber knapp dahinter zu bleiben, statt in eine Blockade zu laufen.
- Legt die Rundenchips gut sichtbar vor euch ab, dann gibt es keinen Streit darüber, wer wie viele Runden gefahren ist.

Häufige Fragen

Wie viele Autos dürfen auf einem Streckenteil stehen?

Auf einem normalen Teil haben höchstens 2 Rennwagen Platz, weil die Bahn zwei Fahrspuren hat. Auf der Schikane ist nur Platz für 1 Wagen.

Was mache ich, wenn zwei Wagen mir den Weg versperren?

Du kannst nicht überholen. Dein Wagen bleibt auf dem Streckenteil hinter den beiden blockierenden Autos stehen, die restlichen Würfelaugen verfallen.

Was passiert auf der Ölspur?

Dein Rennwagen kommt ins Schleudern und du setzt ihn 1 Streckenteil zurück.

Wie lange setzt man bei einer Reifenpanne aus?

Du stellst deinen Wagen an den Straßenrand und setzt genau 1 Runde aus, um den Reifen zu wechseln.

Darf ich nach der langen Geraden wirklich noch einmal würfeln?

Ja. Auf dem Feld mit Höchstgeschwindigkeit würfelst du sofort erneut und ziehst weiter.

Was passiert am Ende jeder Runde?

Du legst einen Boxenstopp ein und nimmst einen Rundenchip aus deiner Box, den du vor dir ablegst. Übrige Würfelaugen verfallen, im nächsten Zug fährst du normal weiter.

Wann ist das Rennen zu Ende?

Sobald ein Spieler 4 Rundenchips vor sich liegen hat. Dieser Spieler hat vier Runden geschafft und gewinnt.

Dürfen wir die Strecke frei bauen?

Ja, die Streckenteile sind flexibel kombinierbar. Nur dürfen zwei Aktionsfelder nicht direkt nebeneinander liegen, dazwischen gehört immer ein neutrales Teil. Die Anleitung enthält zwei Beispielkurse.

Wer fängt an?

Der jüngste Mitspieler beginnt und würfelt zuerst, danach geht es reihum.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Erscheinungsjahr	2008
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger Spieleverlag, zuletzt geprüft am 20.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/piston-cup/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/piston-cup/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026