

FORMEL 1

Nürburgring

Das heiße Rennspiel um's große Geld

Autor: Wolfgang Kramer

Einleitung

In Zusammenarbeit mit dem Nürburgring entstand dieses neuartige und ungemein spannende Rennspiel.

Aufregung an den »Boxen« - das Rennfieber grassiert unter den 2 bis 6 Spielern. Wer wird dieses Mal Grand Prix-Sieger?

Der Rennleiter ruft die Fahrer zum Start. Jeder erhält Rennkarten, mit denen er den Verlauf der schnellen Pistenjagd beeinflussen kann. Doch: Zuerst werden die Rennwagen versteigert! Es geht um viel Geld. Wer hat die besten Chancen? »Zum ersten, zum zweiten - und zum dritten!« Der rote Renner ist vergeben, der schwarze, grüne...

Die Startflagge fällt. Die Rennkarten werden ausgespielt, Taktik und Glück bestimmen das Rennen. In der engen Kurve wird der Favorit blockiert. Ein Außenseiter zieht überraschend an die Spitze. Eine »Spurt- oder Pannenkarte« wird gelegt: Der blaue Rennwagen fällt fast chancenlos aus der Spitzengruppe zurück. Der gelbe Wagen übernimmt durch den Zwischenspur die Führung. Ein Gedränge in der »Schikane«. Die Karten bringen manche Überraschung; es gilt Zugzwang, auch für die Wagen der »Konkurrenz«.

Mit knappem Vorsprung überfährt der glückliche Sieger die Ziellinie: 200.000 Mark ist der Lohn. Hart ist der Kampf um die Plätze, auch dafür winken hohe Prämiegelder. Wer hat am meisten verdient? Wer hat seine Chancen am besten eingeschätzt?

Schon lockt das zweite Rennen. Ausgabe der Karten und Versteigerung der Rennwagen, die Startflagge wird gehoben. Wer hat am Schluß das meiste Geld gemacht?

Inhalt:

- 1 Spielplan (die Rennpiste)
- 6 Rennwagenkarten
- 49 Rennkarten
- 6 Rennwagen
- 55 Geldkarten
- 1 Spielanleitung

Spielziel:

Die Aufgabe des Spieles besteht darin, möglichst viel Preisgeld für die ersteigerten Rennwagen zu erhalten.

Grand Prix-Sieger ist, wer nach einer am Spielanfang festgelegten Anzahl von Rennen das meiste Kapital angesammelt hat.

Spielvorbereitung:

1. Die Anzahl der Rennen wird festgelegt.
2. Die Aufstellung der 6 Rennwagen auf den 6 Startpositionen (Pfeile) ist beliebig.
3. Die gemischten Rennkarten (ohne Wagenkarten) und das Startkapital (siehe Tabelle) werden vom vorher bestimmten »Rennleiter« (er beteiligt sich auch am Spiel) verdeckt ausgeteilt. Übrig bleibende Rennkarten werden beiseite gelegt.

Anzahl der Spieler	Rennkarten pro Spieler	Startkapital pro Spieler
2	16	300.000 Mark
3	14	300.000 Mark
4	12	200.000 Mark
5	9	200.000 Mark
6	8	200.000 Mark

Spielverlauf:

1. Favoriten wählen

Die Spieler schätzen anhand der Zahlenwerte ihrer Rennkarten ab, welcher (oder welche) Rennwagen für sie die besten Siegeschancen hat und welchen sie sich ersteigern sollten. »Zahlenwerte« sind die auf den Rennkarten angegebenen Zahlen. Die Rennwagen werden um die entsprechende Anzahl Felder »vorangefahren«. Es gibt die Zahlen 1 bis 6 und 10. Man sollte also möglichst Rennwagen der Farbe ersteigern, von der man die meisten hohen Werte auf seinen Karten besitzt.

2. Versteigerung der Rennwagen

Die 6 Rennwagenkarten werden verdeckt gemischt, vom Rennleiter der Reihe nach einzeln aufgelegt und nacheinander versteigert. Die Kaufgebote der Spieler inkl. Rennleiter beginnen jeweils mit 10.000 Mark und müssen immer um 10.000 Mark (oder ein Mehrfaches davon) das vorherige Gebot übersteigen. Also 10.000 Mark – 20.000 Mark – 30.000 Mark usw. Will ein Spieler nicht mitsteigern, paßt er. Wird nicht weiter erhöht, zählt der Rennleiter: »Zum ersten, zum zweiten - und zum dritten!« Wer das höchste Gebot abgibt, erhält die Wagenkarte - und damit den Rennwagen. Das bezahlte Geld geht an die vom Rennleiter geführte Kasse.

Grundsatz: Es müssen immer alle 6 Rennwagen ersteigert werden. Dies bedeutet, daß ein Spieler mehrere Autos ersteigern kann.

Jeder Mitspieler muß aber mindestens ein Rennauto ersteigern, d.h. bei 6 Spielern kann nur jeder 1 Auto ersteigern, bei 5 Spielern kann einer 2, alle anderen nur 1 Auto ersteigern. Mitsteigern dürfen nur diejenigen Spieler, die ihr Ersteigerungskontingent noch nicht ausgeschöpft haben. D.h. bei 6 Spielern darf nur steigern, wer noch kein Auto besitzt; bei 5 Spielern dürfen alle so lange mitsteigern, bis ein Spieler 2 Autos besitzt, danach dürfen nur die Spieler steigern, die noch kein Auto haben.

Wenn kein Mitspieler mehr mitsteigern darf, kostet das letzte Auto 30.000 Mark.

Wenn für eine Rennwagenkarte von keinem Spieler ein Kaufangebot abgegeben wird, kommt sie wieder unter den Rennwagenkarten-Stapel und wird als letzte ersteigert.

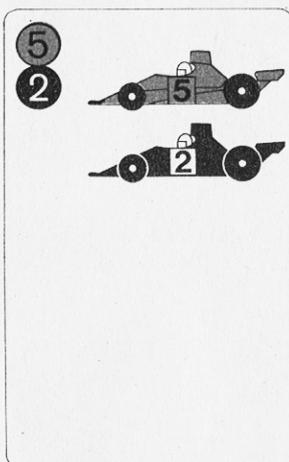
3. Das Rennen beginnt

Die Startflagge hebt sich, wenn alle Rennwagenkarten versteigert sind. Es beginnt der Spieler, der den letzten Rennwagen ersteigert hat. Reihum wird jeweils eine Rennkarte offen ausgespielt und die angegebenen Züge mit dem betreffenden Rennwagen ausgeführt. Die ausgespielten Karten kommen auf einen Ablegestapel.

- Merke:**
- a) Es muß in jeder Runde eine Karte ausgespielt werden, auch wenn sie dem Mitspieler nützt.
 - b) Die Reihenfolge der auf den Karten genannten Zugwerte muß beim Ziehen eingehalten werden.
 - c) Es ist Zugzwang, auch wenn die Züge bei blockierter Fahrbahn nur teilweise oder gar nicht möglich sind. Kartenwerte, die man nicht ziehen kann, verfallen.
 - d) Karten oder Zahlen schon ins Ziel gelangter Rennwagen, werden zwar weiter ausgespielt, die Züge für diese Wagen verfallen aber.

- e) Es muß immer direkt oder schräg nach vorne gezogen werden. Niemals seitwärts!
- f) Eine Fahrbahn gilt als blockiert, wenn nicht mehr direkt oder schräg nach vorne gezogen werden kann.

Rennkarten:



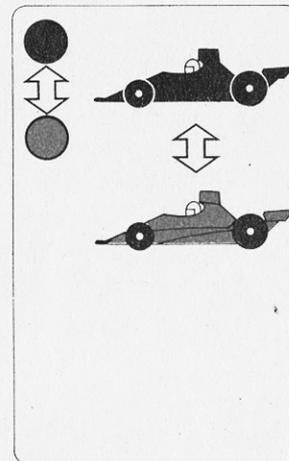
Roter Wagen zieht 5 Felder

Schwarzer Wagen zieht 2 Felder

Weiß bedeutet: Der Spieler fährt mit einem beliebigen Wagen. Allerdings darf jeder Wagen pro Karte nur einmal bewegt werden, d.h. eine für Weiß gewählte Farbe darf auf der Karte nicht bereits vorhanden sein.

Taktik: Rennkarten, die den gegnerischen Wagen nützen, spielt man möglichst dann aus, wenn diese Wagen hinter anderen Wagen blockiert sind. Dann sind deren Züge nur teilweise (oder gar nicht) möglich!

Spurt- oder Pannenkarte:



1. Wenn die Karte als Pannenkarte verwendet wird:

Das weiter vorne liegende Auto hat eine Panne und wird neben die Fahrbahn gestellt. Es muß dort so lange warten, bis der zurückliegende Wagen an ihm vorbeigefahren ist.

Das »Pannensauto« wird dann wieder auf die Rennstrecke zurückgestellt und nimmt an dem Spiel wie vorher teil.

Während der Panne verfallen alle Punkte für dieses Auto.

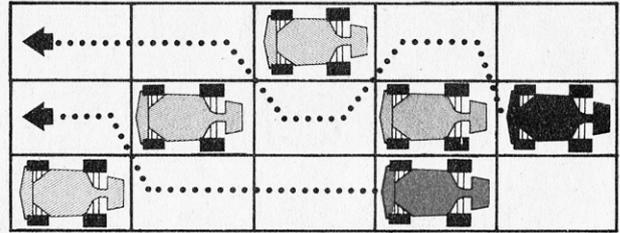
Wird eine Pannenkarte ausgespielt, bleibt diese so lange neben dem Ablegestapel liegen, bis das »Pannensauto« wieder auf die Strecke zurück kann. Damit ist jederzeit sichtbar, auf welchen Renner das »Pannensauto« warten muß.

Auf der Rennpiste:

Überholen

Der schwarze Wagen zieht 4 Felder vor

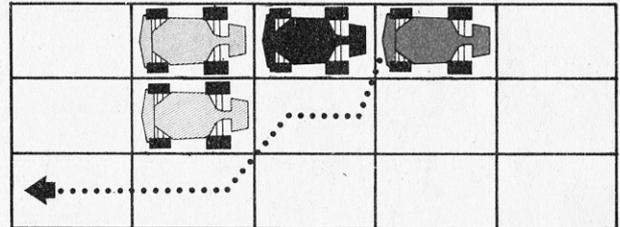
Der rote Wagen zieht 3 Felder vor



Abblocken

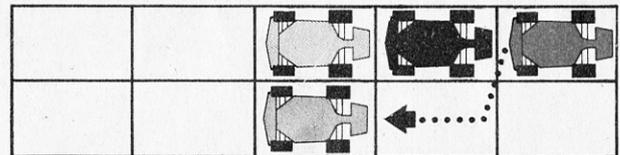
1. Der schwarze Wagen kann nicht überholen

Der rote Wagen kann überholen



2. Der schwarze Wagen kann nicht ziehen

Der rote Wagen kann nur 1 Feld ziehen



2. Wenn die Karte als Spurtkarte verwendet wird:

Das zurückliegende Auto darf zum vorne liegenden aufschließen, d.h. sie stehen nach dem Zug auf gleicher Höhe. Dies geht nur dann, wenn die aufzuholende Fahrstrecke frei ist. Ist sie blockiert, kann der Zug trotzdem ausgeführt werden; der zurückliegende Wagen darf allerdings nur bis zur Blockade vorrücken.

Die Spurt- oder Pannenkarte hat keine Bedeutung, wenn einer der abgebildeten Wagen bereits im Ziel ist.

Spielende:

Der erste Rennwagen, der die Zielmarkierung überfährt, ist Sieger. Er kommt auf den »200.000 Mark-Platz«. Der nächste Wagen, der die Ziellinie überfährt, kommt auf Platz 2 usw.

Spieler, deren Wagen im Ziel sind, nehmen an diesem Rennen nicht mehr teil. Ihre restlichen Karten werden beiseite gelegt.

Wenn alle Rennkarten schon vor Spielabschluß ausgespielt worden sind, gilt die Reihenfolge der Wagen auf der Piste nach dem Ausspielen der letzten Karte!

Sofort nach dem Zieleinlauf wird kassiert. Der Rennleiter zahlt die angegebenen Prämien - von 200.000 bis 10.000 Mark aus. Schon jetzt zeigt sich, wer Geld gewonnen hat.

Für das nächste Rennen werden alle Rennkarten wieder neu gemischt, verteilt und die Rennwagen versteigert. Achtung! Neues Startkapital gibt es dieses Mal nicht!

Grand Prix-Sieger ist derjenige, der nach einer vor Spielbeginn festgelegten Anzahl von Rennen das meiste Geld hat!

