

# GRAND PRIX

Ein neuartiges, rasantes Autorennspiel für 3-6 Personen von K. v. Rudloff.

Ravensburger Spiele Nr. 604 5 107 9

Inhalt: Je 3 Rennwagen in 6 Farben (18 Wagen),  
Spielplan,  
Rundenzähler,  
1 Beutel.

## Spielgedanke

Bei jedem Rennen ist ein wenig Glück im Spiel: Durch technisches Versagen oder Fahrfehler können die Wagen zurückfallen oder gar ausscheiden. Auch bei „Grand Prix“ gibt es solche Zwischenfälle – aber es gibt während des Rennens keinen blinden Zufall. Die Stellung der Wagen zueinander bestimmt einzig und allein, wie man seine Züge am günstigsten ausführt bzw. ob man sich womöglich in eine wirklich verfahrenere Situation manövrieren liebt!

Jeder Spieler bringt ein Team von drei Wagen an den Start (gleiche Farbe, aber zu unterscheiden durch die Nummern 1, 2, 3. Bitte nummerieren Sie die Wagen vor dem ersten Rennen). Die Spieler sind nacheinander am Zuge und rücken dabei ihre Wagen um 6 bzw. 5 bzw. 4 Felder vor. Die Reihenfolge ist beliebig, aber die 3 „Geschwindigkeiten“ müssen voll ausgefahren werden. Sobald dies nicht möglich ist, muß der behinderte Wagen auf einen der Seitenstreifen ausweichen. Das bringt auf jeden Fall einen Zeitverlust mit sich und kann sogar zum Ausscheiden des Wagens führen. Das Team, das nach Durchfahren von 3 Runden am weitesten vorne liegt, gewinnt.

## Vorbereitung

Einer der Mitspieler sollte als Rennleiter die Verlosung der Startaufstellung und die Bedienung des Rundenzählers übernehmen. Die Spieler wählen die Farbe ihres Rennteams und geben alle teilnehmenden Wagen in den Beutel. Der Rundenzähler wird mit den beigegebenen Füßen aufgestellt. Für jeden teilnehmenden Wagen wird ein Stift in das Feld „1. Runde“ gesteckt. Dadurch ist gekennzeichnet, daß alle Wagen die 1. Runde beginnen.

Zunächst wird, ohne hinzusehen, ein Wagen aus dem Beutel gezogen: **Das Team dieser Farbe wird als erstes starten.** Die übrigen Spieler kommen mit ihren Zügen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Zur **Auslosung der Startaufstellung** wird dieser Wagen wieder in den Beutel gesteckt. Die Wagen werden in **der Reihenfolge**, in der sie nacheinander blind gezogen werden, auf die nummerierten Startplätze hinter der Start- und Ziellinie gestellt, der 1. Wagen auf Nr. 1, der 2. auf Nr. 2 usw. (die zufällige Startaufstellung ersetzt die bei wirklichen Rennen übliche Aufstellung nach den Trainingszeiten). Das Rennen kann beginnen!

### Spielverlauf

Die offizielle Rennstrecke, auf der sich das Rennen zum größten Teil abspielt, besteht aus den dunkelgrauen Fahrstreifen, die auf beiden Seiten von einer durchgehenden gelben Linie begrenzt sind. Daneben befinden sich die heller getönten Seitenstreifen, die nur in Sonderfällen in Anspruch genommen werden. Der beginnende Spieler führt nun seine ersten 3 Züge aus, danach, im Uhrzeigersinn, alle übrigen Spieler.

**1. Geschwindigkeit:** Es bleibt jedem Spieler überlassen, mit welchem seiner Wagen er 6, 5 oder 4 „fährt“. Man darf jedoch nicht mit 2 oder 3 Wagen die gleiche Anzahl von Feldern vorrücken (siehe Abbildung 1). Die „Geschwindigkeiten“ der 3 Wagen **müssen** voll ausgefahren werden. Nur in der **1. Runde** gilt diese Vorschrift noch nicht, **solange** der betreffende Wagen die blaue Linie nach der 1. Kurve noch nicht überfahren hat. Bis dahin rücken die Wagen auf so weit sie können, wenn keine Möglichkeit zum Überholen besteht. Bis zu dieser blauen Linie ist also in der 1. Runde auch kein Ausweichen auf die Seitenstreifen (siehe unten) erforderlich.

**2. Spurfahren:** Auf jedem Feld kann nur ein Wagen stehen. Die Wagen dürfen ihre Fahrspur wechseln, indem sie bei jedem Zug um ein Feld vorwärts zugleich ein Feld (diagonal) seitwärts ziehen (siehe Abbildung 2). Man kann also jederzeit zwischen zwei um 1 Feld versetzt stehenden Wagen hindurchfahren. In den Kurven müssen die Wagen in ihrer Fahrspur bleiben; die durchgehenden gelben Linien dürfen nicht überfahren werden.

**3. Überholen:** Überholt werden kann nur, wenn neben den überholten Wagen ein Feld frei ist und wenn dieses Feld durch richtigen Fahrspurwechsel erreicht werden kann (siehe Abbildung 2).

**Windschatten-Fahren:** Kommt ein Wagen mit dem Ende seines Zuges auf ein mit einem schwarzen Pfeil gekennzeichnetes Feld und befindet sich direkt vor ihm ein anderer Wagen, so wird der „Windschatten“ dieses Wagens ausgenützt, d. h. der Wagen wird um 3 weitere Felder

vorgerückt (siehe Abbildung 3). Es besteht kein Zwang, unter Ausnützung des Windschattens zu überholen. Wenn aber so überholt wird, müssen die 3 zusätzlichen Felder voll ausgefahren werden. Der Windschatten kann pro Zug und Wagen nur 2mal hintereinander ausgenützt werden. Die gestrichelten schwarzen Pfeile auf der Start- und Zielgeraden gelten erst ab Einlauf gegen Ende der ersten Runde.

**4. Ausweichen auf die Seitenstreifen:** Ist die Rennbahn versperrt, sodaß der ziehende Wagen seine Geschwindigkeit nicht voll ausfahren kann, so muß der Wagen in jedem Fall so weit aufrücken, wie er kann. Dann wird der Wagen in gleicher Höhe seitwärts auf den nächstgelegenen Seitenstreifen gesetzt. Endet der Zug auf der mittleren Fahrspur – sodaß beide Seitenstreifen (siehe Abbildung 4) gleich weit entfernt sind – so hat der Spieler die Wahl, ob er seinen Wagen auf den rechten oder den linken Seitenstreifen setzen will. In den Kurven sind die Felder gegeneinander verschoben. Dort wird der Wagen  $\frac{1}{4}$ . bis  $\frac{1}{2}$  Feld vorwärts auf den Seitenstreifen gesetzt. Auf jeden Fall bleibt der Wagen zunächst auf dem Seitenstreifen stehen und wird dort erst mit dem nächsten Zug weiterbewegt.

**Linker Seitenstreifen:** Auf diesem Streifen verliert der Wagen vorübergehend (z. B. durch einen Fahrfehler) stark an Geschwindigkeit. Er muß bis zur Rückkehr auf die Rennbahn bei jedem Zug um 3 Felder vorwärts bewegt werden. Die übrigen beiden Wagen des Spielers ziehen entweder 6, 5 oder 4.

**Rechter Seitenstreifen:** Die Fahrt auf diesem Streifen entspricht eher einem mehr oder weniger ernstem technischen Defekt (z. B. stotternder Motor). Der Wagen wird mit einer der normalen Geschwindigkeiten (6, 5, 4) bewegt, die übrigen beiden Wagen des Spielers mit den restlichen beiden Geschwindigkeiten. Die Geschwindigkeiten auf dem rechten Seitenstreifen müssen voll ausgefahren werden.

**5. Rückkehr von den Seitenstreifen:** Ein Wagen auf den Seitenstreifen **muß** auf die Rennbahn zurückkehren, wenn er mit dem Ende seines Zuges auf ein mit einem grünen Pfeil gekennzeichnetes Feld gelangt. Sobald der Spieler wieder am Zug ist, wird der Wagen in gleicher Höhe auf den Fahrstreifen direkt neben den Seitenstreifen gesetzt (dies gilt nicht als Zug), und zieht von dort normal weiter. Ist die Rennbahn direkt neben dem Seitenstreifen besetzt, so muß der Wagen auf dem Seitenstreifen warten, bis die Fahrbahn direkt neben dem Seitenstreifen frei ist (siehe Abbildung 5).

Ein Wagen, der beim Ausweichen auf den Seitenstreifen auf ein Rückkehrfeld gerät, kehrt beim nächsten Zug wieder auf die Fahrbahn zurück.

**6. Neue Runde:** Sobald ein Wagen die Ziellinie überfährt, wird der entsprechende Stift im Rundenzähler (z. B. rot Nr. 3) in das Feld „2. Runde“, später „3. Runde“, gesteckt. Es ist Sache der Spieler, den Rennleiter darauf aufmerksam zu machen!

**7. Ausscheiden:** Ein Wagen scheidet aus, wenn er auf den Seitenstreifen seine Geschwindigkeit nicht ausfahren kann oder wenn er nicht auf den Seitenstreifen ausweichen kann, weil dort das betreffende Feld bereits besetzt ist (siehe Abbildung 6). Ausgeschiedene Wagen werden aus dem Rennen genommen und der entsprechende Stift wird aus dem Rundenzähler entfernt.

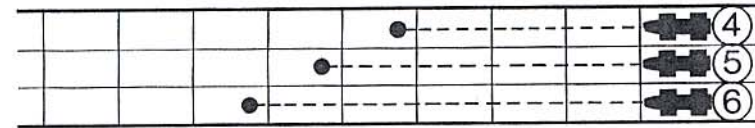
**8. Boxenstop:** Wenn ein Wagen vom rechten Seitenstreifen nicht auf die Fahrbahn zurückkehrt, weil der Spieler kein Rückkehrfeld erreichen kann oder will, so muß er schließlich zu seiner Box fahren (farbliche Kennzeichnung über dem Boxentor). Der Wagen bleibt auf dem Feld direkt vor seiner Box stehen; überschüssige Geschwindigkeit verfällt. Beim nächsten Zug wird der Wagen auf das schwarz umrandete Feld in der Box gesetzt (am Wagen wird gearbeitet). Beim Zug danach wird der Wagen auf den grünen Pfeil in der Box gestellt (Wagen wieder rennfertig). Der Wagen setzt also 2 mal aus. Mit dem dritten Zug kann der Wagen wieder mit normaler Geschwindigkeit zum Ende der Boxenbahn und von dort wieder auf die Rennbahn fahren (2 Felder mit grünem Pfeil erlauben die Einfahrt auf die Strecke). Ist die Ausfahrt aus der Box oder die Einfahrt in die Rennbahn besetzt, so muß der Wagen warten, bis die Durchfahrt frei ist. Von der Box bis zur Rennbahn braucht die Geschwindigkeit nicht voll ausgefahren zu werden.

### Sieger und weitere Plätze

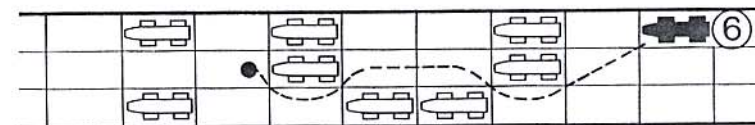
Sieger ist der Spieler, dessen Rennteam in der Punktwertung am besten abschneidet. Die Wagen werden in der Reihenfolge, in der sie nach der dritten Runde die Ziellinie passieren, auf die Einlaufplätze 1 - 10 vor dem Turm der Rennleitung gestellt. Der erste Wagen erhält 10 Punkte, der zweite 9 Punkte, der zehnte 1 Punkt. Die Punkte aller Wagen desselben Teams werden zusammengezählt.

An Stelle der Team-Wertung kann auch eine reine Fahrer-Wertung vorgenommen werden. Dies ist vor allem dann sinnvoll, wenn man vorhat wie bei der Weltmeisterschaft eine ganze Renn-Saison von mehreren Wertungsläufen mit den gleichen Spielern zu fahren (Der rote Wagen Nr. 1 ist dann z. B. in jedem Rennen der Fahrer Mark Speed auf Ferrari). Nur die ersten sechs Wagen erhalten die der Weltmeisterschaftswertung entsprechenden Punkte 9 - 1, die auf den Einlaufplätzen vermerkt sind. Die Punkte, die die einzelnen Wagen erzielen, werden notiert. Der Wagen, der am Ende der Renn-Saison die höchste Punktsomme erreicht hat, ist Weltmeister.

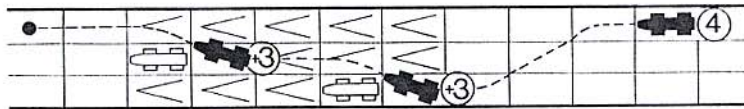
- 1
- Geschwindigkeit
  - Vitesse
  - Velocità
  - Speed
  - Snelheid



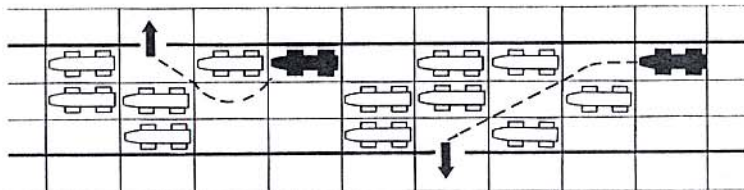
- 2
- Spur fahren
  - La conduite
  - Corsia di gara
  - Changing of Lanes
  - In het spoor blijven



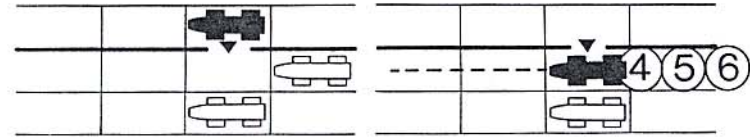
- 3** Windschatten  
 Conduite à l'abri du vent  
 Resistenza d'aria  
 Slipstreaming  
 Windschaduw



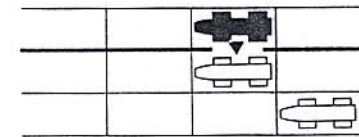
- 4** Ausweichen auf die Seitenstreifen  
 Garage sur les couloirs latéraux  
 Sterzare sulle corsie laterali della pista  
 Passing onto the Side Tracks  
 Uitwijken naar de vluchtstroken



- 5** Rückkehr von den Seitenstreifen  
 Sortie des couloirs latéraux  
 Rientro delle corsie laterali  
 Return to the Official Track  
 Terugkeer van de vluchtstroken



Warten!  
 Attendre!  
 Attendere!  
 Wait!  
 Wachten!



- 6** Ausscheiden  
 Elimination  
 Fuori gioco  
 Retirements  
 Uitvallen

