NÜRBURGRING FORMEL 1

KURZBESCHREIBUNG DES SPIELES

1. Beim Spiel "Nürburgring" wird nicht gewürfelt, **um die Wagen entprechend vorzurücken.** Die Würfel werden nur benützt, um Strafen festzustellen.
2. Die Länge des Rennens kann frei vereinbart werden. Es müssen aber mindestens **drei Runden** gefahren werden, damit alle Faktoren des Spieles wirken können.
3. **Ein Feld auf dem Spielplan stellt 30 km/h** auf dem Geschwindigkeitsmesser dar. Hat z. B. ein Spieler auf seinem Geschwindigkeitsmesser 150 km/h eingestellt, bewegt er seinen Wagen 5 Felder vorwärts.
   Ein Spieler kann seine Geschwindigkeit von Runde zu Runde ändern. Er darf aber die Geschwindigkeit in einer Spielrunde **nicht um mehr als 90 km/h erhöhen.** Verringert er seine Geschwindigkeit, muß er die Strafe auf sich nehmen, die von der "Tabelle für Herabsetzung der Geschwindigkeit" verlangt wird.
   Bei Beginn des Rennens ist es im allgemeinen gut, wenn ein Spieler in seiner ersten Runde auf 90 km/h beschleunigt und deshalb 3 Felder fährt. Dann kann er bei der nächsten Runde auf 180 km/h beschleunigen und 6 Felder fahren. Er muß aber seine Geschwindigkeit wegen der nächsten Kurve und das Risiko, das er dort übernehmen will, beurteilen.
4. Die Geschwindigkeit, die auf den roten Feldern jeder Kurve eingetragen ist, stellt die "Sicherheitsgeschwindigkeit" dar. Nimmt ein Wagen eine Kurve in dieser vorgeschriebenen Geschwindigkeit, erhält der Fahrer keine Strafe.
   Ein Spieler kann eine Kurve jedoch auch mit 30 km/h oder 60 km/h über der Sicherheitsgeschwindigkeit nehmen. In diesem Falle muß er beide Würfel werfen und die entsprechenden Anweisungen auf der Straftabelle, die auf dem Spielplan aufgedruckt ist, beachten. Passiert ein Spieler ein rotes Feld in einer Kurve mit 90 km/h oder mehr über der Sicherheitsgeschwindigkeit, kommt er ins Schleudern.
5. Sieger ist der Fahrer, der als erster die Ziellinie nach der vorgeschriebenen Rundenzahl überfährt.

AUSTTATTUNG

Zum Spiel gehören 1 Spielplan, 6 Armaturenbretter, 6 Wagen, 2 Würfel, 1 Satz (30 Stück) Taktikkarten und 1 Satz (16 Stück) Boxenkarten.

SPIELREGEL

DER START

Jeder Wagen wird auf das seiner Farbe entsprechende Startfeld gesetzt.

Die Boxenkarten werden gemischt und mit der Schrift nach unten auf den auf dem Spielplan vorgesehenen Platz gelegt. Die Taktikkarten werden gemischt und verteilt; **jeder Spieler erhält 5 Taktikkarten.**

Die Wahl der Wagen wird durch würfeln entschieden; der Spieler, der die höchste Augenzahl würfelt, nimmt den Wagen Nr. 1, der Spieler zu seiner Linken erhält Wagen Nr. 2 usw. Jeder Spieler erhält außerdem ein eigenes Armaturenbrett.

Die Spieler einigen sich dann auf die Anzahl der Runden, die gefahren werden sollen. Jeder Spieler stellt den Rundenanzeiger auf diese Anzahl ein. Alle anderen Zeiger des Armaturenbretts stehen auf Null.

Die Wagen starten in folgender Reihenfolge: 1. *gelb* — 2. *orange* — 3. *grün* — 4. *rot* — 5. *schwarz* — 6. *blau*.

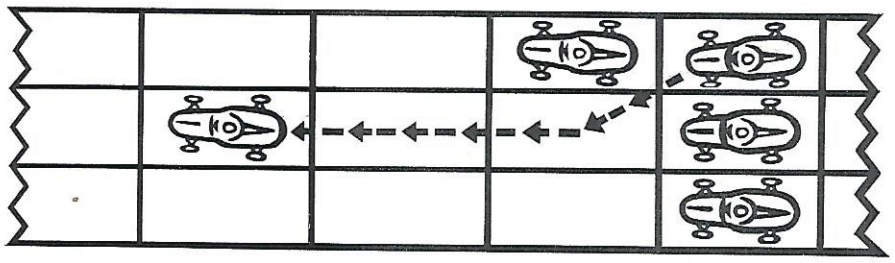
Die Würfel werden zum Fahren nicht benötigt, sondern nur zur Entscheidung von Strafen.

FAHREN

Ein Feld auf dem Spielplan entspricht 30 km/h. Die Geschwindigkeit kann in jeder Spielrunde um 30, 60 oder 90 km/h erhöht werden.

Jeder Spieler stellt seinen Geschwindigkeitsmesser auf die von ihm gewählte Geschwindigkeit ein. Ist der Geschwindigkeitsmesser auf **30 km/h eingestellt, darf der Wagen jedesmal um ein Feld vorgerückt werden;** steht der Geschwindigkeitsmesser auf **60 km/h, darf der Wagen um zwei Felder vorwärtsrücken** usw.

Auf jedem Feld darf immer nur ein Wagen stehen. Kein Wagen darf über einen anderen "springen". Jeder Wagen darf nur gerade oder diagonal vorwärts fahren, niemals seitwärts.



GEFÄHRLICHE KURVEN (Rote Felder)

Die Kurven können sicher und ohne Strafen genommen werden, wenn die Geschwindigkeiten, die auf den roten Kurvenfeldern vorgeschrieben sind, nicht überschritten werden. **Es kann sich aber für einen Fahrer lohnen, eine Kurve mit überhöhter Geschwindigkeit zu nehmen und eine Strafe zu riskieren.** Ist ein Wagen die seiner Geschwindigkeit entsprechende Anzahl von Feldern gefahren und kommt er auf oder jenseits eines roten Feldes zum Stehen, auf dem eine niedrigere Sicherheitsgeschwindigkeit angegeben ist, muß er würfeln.

Je nach den mit zwei Würfeln geworfenen Zahlen kann der Spieler eine Strafe für Reifenabnützung und Bremsabnützung erhalten oder gar ins Schleudern kommen. Die Strafen sind auf der **Straftabelle,** die auf dem Spielplan aufgedruckt ist, angegeben. Ein Wagen, der eine Kurve mit 90 km/h oder mehr über der Sicherheitsgeschwindigkeit nimmt, kommt automatisch ins Schleudern (siehe Spielregel "Schleudern").

Überquert ein Wagen während eines Spielzuges zwei rote Felder mit Übergeschwindigkeit, muß der Fahrer zweimal würfeln und die eventuelle Strafe für jedes Feld getrennt übernehmen.

SCHLEUDERN

Ein Wagen kommt in den folgenden Fällen immer ins Schleudern:

1. Wenn ein rotes Kurvenfeld mit einer Geschwindigkeit von 90 km/h über der Sicherheitsgeschwindigkeit genommen wird.
2. Wenn eine Geschwindigkeitsverminderung von über 30 km/h verlangt wird, und der Fahrer nicht mehr bremsen kann, weil er auf der Bremsenabnützungstabelle schon den Höchstwert erreicht hat.
3. Wenn ein rotes Kurvenfeld mit irgendeiner Geschwindigkeit über der Sicherheitsgeschwindigkeit genommen wird und die Reifenabnützungstabelle schon über der höchsten Zahl 8 steht.

Darüber hinaus kann ein Wagen auch nach dem Würfeln entsprechend der Vorschrift auf der Straftabelle ins Schleudern kommen.

Kommt ein Wagen nach diesen Vorschriften ins Schleudern, wenn er eine Kurve nimmt, wird er auf dem Feld "Schleuderstelle" in dieser Kurve abgestellt.

Wenn ein Wagen schleudert, weil er behindert worden ist und scharf bremsen muß (siehe in der Spielregel "Behindern"), wird er neben der Fahrbahn gegenüber dem Feld auf dem er steht, abgestellt.

Nach dem Schleudern eines Wagens muß der Geschwindigkeitsmesser auf Null zurückgestellt werden. Die Reifen- und Bremsenabnützungstabellen

werden nicht verändert. Nach dem Schleudern kann der Wagen normal weiterfahren, wenn der Fahrer wieder am Spiel ist. Die Startgeschwindigkeit beträgt 90 km/h.

HERABSETZEN DER GESCHWINDIGKEIT

Im Hinblick auf das Renngeschehen kann es notwendig sein, die Geschwindigkeit an einzelnen Punkten der Bahn herabzusetzen. Dadurch werden Bremsen und Reifen nach folgender Tabelle abgenützt:

Herabsetzung der Geschwindigkeit um	Die Bremsabnützungs-tabelle muß erhöht werden um	Die Reifenabnützungs-tabelle muß erhöht werden um
30 km/h	—	—
60 km/h	1 Punkt	—
90 km/h	2 Punkte	1 Punkt
120 km/h	3 Punkte	2 Punkte
150 km/h	4 Punkte	3 Punkte

Die Verminderung der Geschwindigkeit um 30 km/h bringt keine Bremsen- oder Reifenabnützung mit sich. Bei stärkerer Herabsetzung der Geschwindigkeit müssen auf der Bremsen- und Reifenabnützungstabelle die Zeiger entsprechend den angegebenen Punkten gestellt werden.

Im Spielablauf ist es möglich, daß die Reifenabnützung das Maximum von acht Punkten erreicht. Die Geschwindigkeit darf dann nur um 60 km/h herabgesetzt werden.

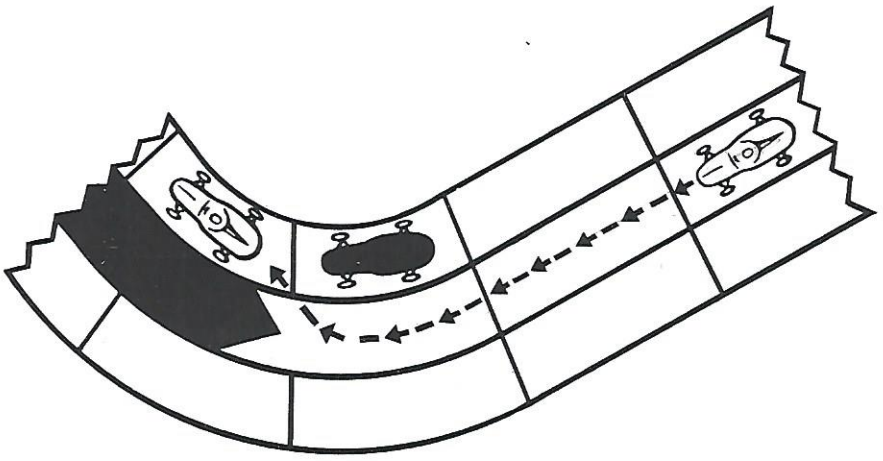
RUNDENANZEIGER

Der Rundenanzeiger dient zur Kontrolle der gefahrenen Runden. Er wird am Anfang des Rennens auf die Anzahl der Runden eingestellt, die gefahren werden sollen. Wenn ein Wagen am Ende einer Runde die schwarz-weiß-karierte Linie überquert, stellt der Fahrer seinen Rundenanzeiger um einen Punkt zurück. Am Ende des Rennens steht der Rundenanzeiger auf Null.

BEHINDERUNG

Jedem Fahrer ist das Behindern anderer Fahrer oder das Blockieren der Straße gestattet, da es das Überholen verhindert. Eine solche Behinderung ist jedoch nur dort möglich, wo die Spur durch die schwarzen Inseln in den Kurven oder am Wasser verengt wird. Ein behinderter Wagen darf bis unmittelbar hinter den aufgehaltenen Wagen vorwärtsfahren.

Wenn der blockierende Wagen mit einer niedrigeren Geschwindigkeit



als der Wagen fährt, den er behindert, muß der behinderte Fahrer seine Geschwindigkeit auf den gleichen Wert einstellen, wie ihn der blockierende Wagen eingestellt hat.

Auf dieser Zeichnung überholt der weiße Wagen den schwarzen Wagen mit 90 km/h. Der schwarze Wagen wird dadurch am Weiterfahren gehindert und muß seine Geschwindigkeit ebenfalls auf 90 km/h herabsetzen.

Eventuelle Strafen wegen Bremsen- und Reifenabnützung müssen sofort auf den Tabellen für Bremsen- und Reifenabnützung eingestellt werden (siehe "Tabelle für Herabsetzung der Geschwindigkeit"). **Wenn der blockierende Wagen schneller fährt,** kann der behinderte Wagen seine Geschwindigkeit in gleicher Weise erhöhen. Dies gilt auch dann, wenn der hintere Wagen die genaue Anzahl von Feldern nicht vorrücken kann; er nützt dann nur die Felder bis unmittelbar hinter den blockierenden Wagen aus.

Wird ein Wagen an einer Boxe oder an einer Schleuderstelle behindert, kann er seinen Geschwindigkeitsmesser auf 90 km/h einstellen, selbst wenn er nicht weiterfahren kann. Ist der Fahrer das nächstemal am Spiel, darf er mit jeder beliebigen Geschwindigkeit bis zu 180 km/h weiterfahren.

BOXEN UND BOXENKARTEN

Am Ende einer beliebigen Runde kann ein Fahrer an seine Boxe fahren. Ein Halt an der Boxe ermöglicht das Wechseln der Reifen und Einstellen der Bremsen. Nähert sich der Fahrer den Boxen, muß er seine Geschwindigkeit so festsetzen, daß er mit der vorgeschriebenen Felderanzahl seinen Wagen genau an seine eigene Boxe bringt. Beurteilt er seine Geschwindigkeit falsch und fährt er sein Boxenfeld hinaus, muß er eine neue Runde fahren, da das Umkehren oder das Seitwärtsfahren nicht erlaubt ist.

Erreicht ein Spieler seine Boxe, werden alle Zeiger, außer dem Rundenzeiger, auf Null gestellt. Ist der Fahrer wieder am Zug, muß er eine Boxenkarte nehmen und die darauf angegebenen Anweisungen befolgen, bevor er weiterfährt. Die Karte wird dann wieder unten in den Stapel "Boxenkarten" gelegt.

Die Boxenfelder gehören nicht zur normalen Bahn; jeder Fahrer darf nur auf sein eigenes Boxenfeld fahren.

TAKTIKKARTEN

Am Anfang eines Spieles werden die Taktikkarten gemischt und jeder Spieler erhält **fünf davon.** Diese Karten dürfen nach Belieben des Fahrers immer dann verwendet werden, wenn es zu seinem Vorteil ist. Ein Fahrer, der ins Schleudern gekommen ist, darf keine Taktikkarte verwenden.

Die Taktikkarten müssen sofort nach dem Spielzug gespielt werden. Ist eine Kurve mit überhöhter Geschwindigkeit genommen worden, muß der Spieler, der eine Taktikkarte spielen will, dies vor dem Würfeln tun.

Eine Ausnahme bildet die Taktikkarte "Ausgezeichnetes Fahren". Diese muß vor dem normalen Spielzug verwendet werden; sie ermöglicht es dem Fahrer, mit seinem normalen Spielzug eine Kurve mit der höchstmöglichen Geschwindigkeit zu nehmen ohne eine Strafe zu erhalten.

Bei jeder Runde darf nur eine Taktikkarte verwendet werden.

Die benützte Karte wird mit der Schriftseite nach unten auf das Feld "Taktikkarten" gelegt. Sie darf nicht mehr verwendet werden.

SPIEL-ENDE UND SIEGER

Hat ein Wagen die karierte Ziellinie erreicht oder überquert, hat er das Rennen beendet.

Um jedoch zu vermeiden, daß die Nummer 1 einen ungerechten Vorteil hat, müssen alle Fahrer die gleiche Anzahl von Spielzügen haben. Es wird also weitergespielt, bis **jeder Spieler diesen Spielzug** beendet hat. Sollten danach mehrere Wagen die Ziellinie überschritten haben, so ist der Fahrer Sieger, dessen Wagen **am weitesten** über der Ziellinie steht.

Es kann auch eine GESAMTMEISTERSCHAFT vereinbart werden, um das Spiel interessanter zu gestalten. In diesem Fall werden mehrere Rennen über fünf Runden gefahren. In jedem Rennen erhält der Sieger 10 Punkte, der zweite 8 Punkte, der dritte 6 Punkte, der vierte 4 Punkte, der fünfte 2 Punkte und der sechste 1 Punkt. Gesamtsieger ist der Fahrer, der nach Abschluß aller Rennen die höchste Punktzahl erreicht hat.

LIZENZ JOHN WADDINGTON Ltd.

BROHM - PARKER - SPIELE © 1964