

Variante — POLE POSITION PLUS

Es werden nur die Bedeutung von 3 Chancen (Streckenplättchen) geändert:

Öffleck: Der Spieler muß im nächsten Zug mit allen seinen Autos aussetzen, die ausgespielten Punkte verfallen — sie werden zum Reparieren des Wagens benötigt.

Boxenstop: Zieht man von einem Boxenstop-Feld aus, muß man zuerst 1 Position zurückfallen, bevor man die gelegten Punkte ziehen kann.

Turbo: Zieht man von einem Turbo-Feld aus, muß man zuerst 1 Position vorziehen, bevor man die gespielten Punkte zieht.

Im Gegensatz zu den normalen Regeln, wo ein Boxenstop- oder Turbo-Feld sofort ausgenutzt werden muß, kann hier auch abgewartet werden, bis die Situation günstiger erscheint. Dadurch können Boxenstop- und Turbo-Felder auch in Folge genutzt werden, wodurch sich natürlich ein ganz anderer Spielablauf als im normalen Spiel ergibt.

POLE POSITION

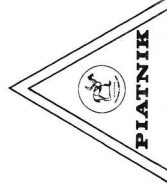
PIATNIK-Spiel Nr. 6452

Ein Formel-1-Grand-Prix-Spiel mit vielen technischen Feinheiten
für 3—5 Fahrer
ab 8 Jahren
von Gerhard Kodys

Sollten Sie zu „Pole Position“ Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

WIENER SPIELKARTENFABRIK
FERD. PIATNIK & SÖHNE
Postfach 79
1141 Wien

© 1989 by Piatnik, Wien
Printed in Austria



Pole Position: Wie jedem Motorsportbegeisterten bekannt, versteht man unter „Pole position“ bei Autorennen den besten = vordersten Startplatz für den Fahrer mit der schnellsten Zeit im Training.

Einleitung:

Als Teamchef eines Automobilkonzerns müssen Sie versuchen, Ihre 3 Rennwagen auf gute Plätze zu bringen. Im Rennen gilt es, die Chancen gut zu nutzen, denn sie können über Sieg und Niederlage entscheiden. Aber denken Sie daran, nicht der Sieg **eines Wagens** zählt, sondern **nur die Mannschaftswertung!**

Inhalt:

- 1 Rennstrecke
- 15 Boliden (je 3 in 5 verschiedenen Farben)
- 43 Streckenplättchen (22 farbige und 21 graue Straßenplättchen)
- 45 Treibstoff-Karten (je 1—9 in den 5 Farben)

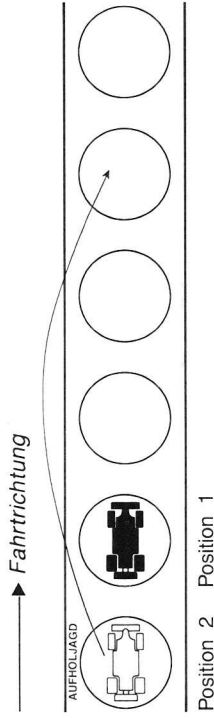
Spielvorbereitung:

Die Rennstrecke wird aufgelegt, die Streckenplättchen werden offen neben die Strecke gelegt. Jeder Mitspieler erhält 3 gleichfarbige Rennwagen und die dazugehörenden 9 Treibstoff-Karten in derselben Farbe. Nun bauen alle Spieler gemeinsam eine Rennstrecke auf, indem sie die Streckenplättchen mit der bedruckten Seite nach oben in die Vertiefungen des Spielplans legen. Dabei sollten die Chancen (Streckenplättchen) ziemlich gleichmäßig verteilt sein. (D. h., daß z. B. die Ölfleckfelder nicht alle nebeneinander liegen.)

Rennverlauf:

Alle Spieler stellen 1 Auto auf das schwarz/weiß karierte Start/Zielfeld. Es wird so gefahren, daß die erste Kurve eine Rechtskurve ist. Die Treibstoff-Karten (1—9) dienen zur Fortbewegung der Autos — eine ausgespielte Karte 4 bringt ein Auto 4 Felder weiter. Jedoch nur, wenn die überfahrenen Felder leer sind, denn auf jedem Feld darf nur ein Rennwagen stehen. Sollte auf einem dieser Felder ein anderer Rennwagen stehen, kostet das Überholen einen zusätzlichen Punkt (siehe Beispiel 1 a) und b)).

Beispiel 7



Das gelbe Auto liegt in 2. Position hinter dem führenden schwarzen Boliden auf einem Aufholjagdplättchen. Obwohl Gelb nur eine Karte 3 ausspielt, stehen ihm 5 Punkte zur Verfügung (3 + 2 wegen der 2. Position). Das Überholen des schwarzen Boliden kostet einen Zusatzpunkt, Gelb zieht daher 4 Felder weiter.

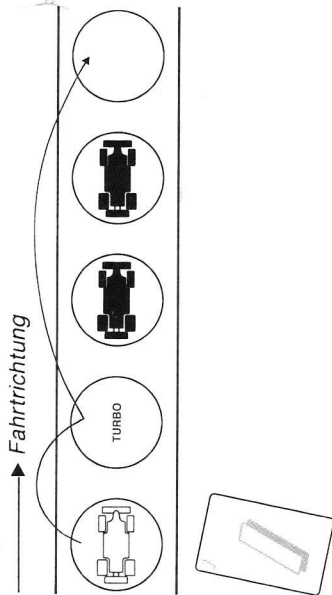
Um die Position in der Aufholjagd zu bestimmen, gelten alle Wagen, auch die, die bereits im Ziel sind (z. B.: Sind bereits 2 Autos im Ziel, ist das erste Auto auf der Strecke dritter und darf 3 Punkte weiterziehen). Bei Boxenstop- und Turbo-Feld gelten nur die Autos, die auf der Strecke sind, d. h. ist man auf der Strecke erster, haben alle Turbo-Felder keine Bedeutung. Ist man auf der Strecke letzter, verlieren alle Boxenstop-Felder ihre Wirkung und gelten als normale Felder.

Die 21 grauen Straßenplättchen haben keine besondere Bedeutung. Sie werden, wie die bunten Streckenplättchen, in die Ausstanzungen gelegt, um eine ebene Rennstrecke zu erhalten.

Zieleinlauf:

Der erste Wagen, der das Zielfeld (= das schwarz/weiß karierte Start/Zielfeld) erreicht oder überzieht, wird auf das erste Feld der Wertungstabelle gestellt; der zweite auf das zweite, etc. Das Rennen endet, wenn alle Plätze vergeben sind, also wenn alle bis auf einen Wagen im Ziel sind. Die Positionspunkte werden für die 3 Wagen aller Spieler ermittelt und addiert — wer die höchste Gesamtwertung erreicht, gewinnt. Es gibt jeweils eine Spalte für 3, 4 und 5 Spieler auf der Wertungstabelle.

Beispiel 5



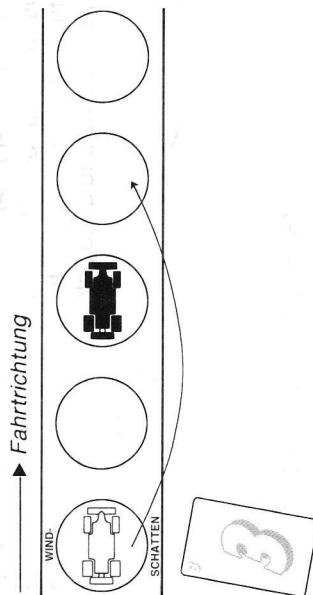
Gelb spielt die Karte 1, kommt auf ein Turbo-Feld und wird sofort vor die 2 schwarzen Boliden katapultiert.

Achtung: Kommt man von einem Boxenstop- oder Turbo-Feld auf ein Boxenstop- oder Turbo-Feld, darf das zweite nicht genutzt werden. Das Chancen-Feld wird in diesem Fall wie ein normales Feld gewertet, da Boxenstop und Turbo nur beim unmittelbaren Daraufziehen gelten — keine Folgezüge!

WINDSCHATTEN: (4 x)

Zieht ein Auto von einem Windschatten-Feld aus, muß beim Überholen anderer Wagen kein zusätzlicher Punkt gezahlt werden — auch besetzte Felder kosten nur 1 Punkt (siehe Beispiel 6).

Beispiel 6

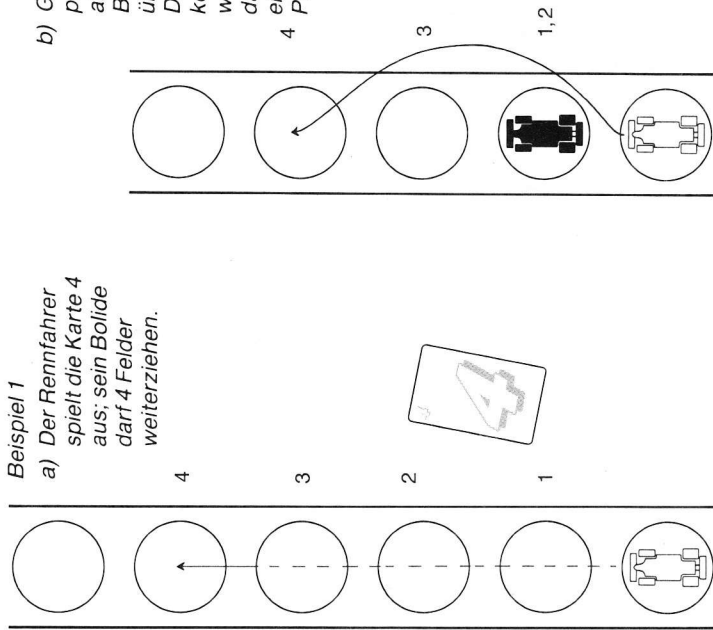


Da Gelb von einem Windschattenfeld aus zieht, braucht der Bolide zum Überholen des schwarzen Boliden keinen Zusatzpunkt (wie bei Beispiel 1b).

AUFHOLJAGD: (4 x)

Zieht ein Wagen von einem Aufholjagd-Feld aus, erhält er einen zusätzlichen Bonus an Feldern, der seiner Position im Rennen entspricht. Steht ein Auto in der 2. Position, darf es zu seinem Kartenwert noch 2 Punkte zusätzlich fahren (siehe Beispiel 7). Stünde es in 12. Position, erhält man 12 weitere Punkte!

Beispiel 1

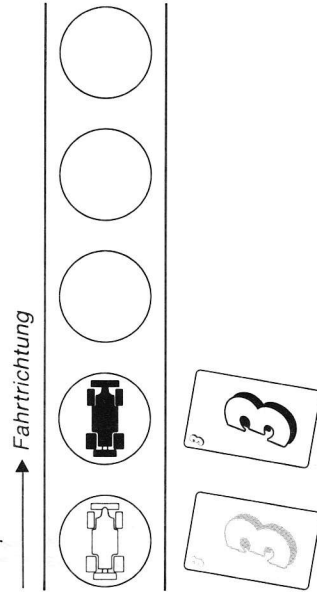


a) Der Rennfahrer spielt die Karte 4 aus; sein Bolide darf 4 Felder weiterziehen.

b) Gleiche Ausgangsposition wie bei a), aber ein anderer Bolide ist zu überholen: Das Rennauto kommt nur 3 Felder weit nach vorne, da das Überholen einen zusätzlichen Punkt kostet.

In jeder Runde legen alle Spieler eine Treibstoff-Karte ihrer Wahl verdeckt ab. Anschließend werden die Karten aufgedeckt und der Spieler mit der höchsten Karte zieht zuerst, dann der mit der zweithöchsten Karte, usw. Haben 2 oder mehrere Spieler denselben Wert gelegt, zieht der zuerst, der im Rennen weiter vorne liegt (siehe Beispiel 2).

Beispiel 2



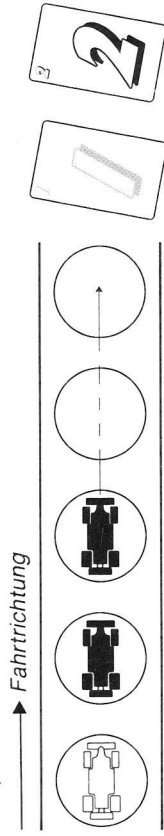
Der schwarze Bolide führt im Rennen vor dem gelben. Beide sollen 3 Felder weiterziehen. Zuerst fährt der schwarze, dann der gelbe.

Für die Bestimmung der Position zählen **alle** Wagen mit, auch **die**, die bereits **im Ziel** stehen. Der Spieler, der als erster durchs Ziel geht, zieht im weiteren Spielverlauf beim Ausspielen gleicher Kartenwerte immer zuerst.

Ausnahme: Bei Spielbeginn, wenn noch nicht alle Spieler einen Wagen auf der Strecke haben, setzen Spieler, die gleiche Werte ausspielen und noch keinen Wagen im Rennen haben, aus — da sie auf dem gleichen Feld landen würden.

Welchen seiner 3 Boliden ein Spieler zieht, bleibt ihm überlassen — jedoch muß jeder Zug voll ausgefahren werden, überzählige Punkte dürfen nicht verfallen. Kann ein Spieler nach den gegebenen Regeln nicht ziehen, muß er aussetzen — die gespielten Punkte verfallen (siehe Beispiel 3).

Beispiel 3



2 schwarze Rennwagen stehen vor einem gelben. Der Teamchef der schwarzen Boliden zieht den vorderen um 2 Felder weiter. Gelb ist durch den zweiten schwarzen Wagen blockiert. Hätte der gelbe Spieler eine 5er-Karte gespielt, wäre er vor die beiden schwarzen Boliden gezogen — diese wären dann blockiert gewesen.

Allen Teamchefs ist zu raten, möglichst rasch alle 3 eigenen Rennwagen einzusetzen, da man dann in jeder Runde auswählen kann, welchen der 3 Boliden man weiterbewegen möchte.

Die ausgespielten Karten legt jeder Spieler vor sich ab — wurden alle Karten abgespielt, darf man den gesamten Stapel wieder aufnehmen. Landet ein Auto auf einer Chance (farbiges Streckenplättchen) ergeben sich je nach „Chance“ verschiedene Möglichkeiten.

Chancen (farbige Streckenplättchen):

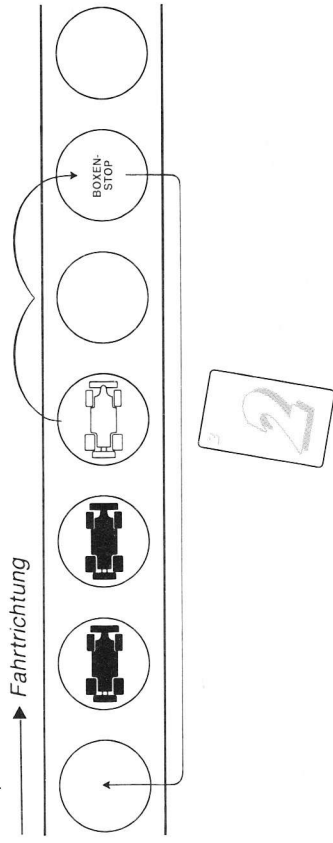
ÖLFLECK: (5x)

Der Spieler muß im nächsten Zug mit diesem Auto aussetzen. Es kann nur mit einem der beiden anderen Wagen gezogen werden. Um das Aussetzen zu kennzeichnen, wird der Wagen umgelegt.

BOXENSTOP: (5x)

Der Wagen fällt sofort um 1 Position zurück, d. h. er wird 1 Feld hinter den nach ihm liegenden Wagen gestellt. Sollten mehrere Autos direkt hintereinander stehen, fällt der Wagen hinter den letzten der Gruppe zurück (siehe Beispiel 4).

Beispiel 4



Gelb spielt die Karte 2 aus, zieht auf ein Boxenstopplättchen, und fällt sofort hinter den letzten schwarzen Boliden zurück.

Achtung: Es gelten nur die Autos, die auf der Strecke stehen, d. h., ist man auf der Strecke letzter, verlieren alle Boxenstop-Felder ihre Wirkung und gelten als normale Straßenfelder.

TURBO: (4x)

Der Wagen zieht sofort um 1 Position vor, d. h. er wird 1 Feld vor den vor ihm liegenden Wagen gestellt. Sollten dabei mehrere Autos direkt hintereinander stehen, zieht der Wagen vor den ersten der Gruppe (siehe Beispiel 5).

Achtung: Wie beim Boxenstop gelten nur die Autos, die auf der Strecke sind, d. h., ist man auf der Strecke erster, verlieren alle Turbo-Felder ihre Wirkung und gelten wie normale Straßenfelder.