

# ***MotorChamp***



# MotorChamp

<b>Allgemeine Fahrregeln</b>	3
<b>Spielbestandteile</b>	3
<b>Teilnehmerzahl und Aufteilung des Rennteams</b>	4
<b>Zugprinzipien</b>	4
<b>Beachtung des Streckenverlaufs</b>	6
<i>Fahrbahnfarbe</i>	6
<i>Geschwindigkeitsbegrenzungen</i>	7
<b>Beachtung der mitfahrenden Wagen</b>	8
<b>Fairplay-Regel</b>	10
<b>Zusätzliche Besonderheiten für einfachen Ausfall</b>	11
<b>Startaufstellung</b>	11
<b>Startphase</b>	12
<b>Zugreihenfolge</b>	12
<b>Windschatten</b>	13
<b>Renndistanz</b>	13
<b>Boxenstopp</b>	14
<b>Beendigung des Rennens</b>	17
<b>Training</b>	17
<b>Hotline</b>	17
<b>Zusammenfassung der Regeln</b>	18
<b>Epilog des Autors</b>	19



# MotorChamp

## Allgemeine Fahrregeln

MotorChamp ist ein Rennspiel im wahrsten Sinne des Wortes. Da jeder Mitspieler über eigene Würfel verfügt, bleibt wenig Zeit, die eigenen Züge zu kalkulieren. So entsteht nach einer gewissen Übungsphase schnell die typisch hektische Atmosphäre eines echten Autorennens, bei dem bereits ein kleiner Fahrfehler zum Verhängnis werden kann.

Die Fahrer müssen ihr Rennverhalten auf den Streckenverlauf und die übrigen mitfahrenden Fahrzeuge einstellen. Man kann riskant fahren, um an der Spitze mitzusprechen oder auf Sicherheit setzen, um möglichst keinen Ausfall zu riskieren. Wer jedoch ständig auf Sicherheit fährt, wird kaum das Rennen gewinnen. Wer immer alles riskiert, wird vorzeitig ausfallen. Es ist daher notwendig, die richtige Mischung herauszufinden, die wiederum von der Rennerfahrung und dem persönlichen Fahrstil des einzelnen Spielers abhängt. Sie werden nach einiger Praxis herausfinden, wann es sich lohnt, ein Risiko einzugehen oder wann es klüger ist, sich zunächst abwartend zu verhalten. Wichtig ist, dass man erst einmal die Spielprinzipien beherrscht. Zu diesem Zweck empfehlen wir, zunächst einige Rennen ohne Boxenstopp über nur 4 Runden zu fahren, bis Sie ein Gefühl für die Strecken entwickelt haben.

## Spielbestandteile

- 3 Rennstreckenmodule mit 12 verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten (8 lange Distanzen mit je drei Modulen und 4 kurze Distanzen mit 2 je Modulen)
- 4 Modulbefestiger aus Edelstahl
- 16 AZA-Rennwagen (8 Rennteams zu je 2 Wagen)
- 16 6er Würfel (2 pro Team)
- 8 Spezialwürfel (mit Ziffern von 1 bis 3)
- 80 Lap-Pins in 5 verschiedenen Farben à 16 Stück zur Kennzeichnung der gefahrenen Runden
- 16 gelbe Pit-Flaps zur Kennzeichnung eines erfolgreichen Boxenstops
- 8 rote Handicap-Flaps zur Kennzeichnung einer eingeschränkten Fahrzeugqualität
- 1 Kunststoffbox zur Aufbewahrung der Kleinteile

Alle Spielbestandteile können nachbestellt werden.

---

Autor: Albrecht Nolte  
Grafik Design: HUCH und PARTNER, Essen  
Spielplan-Figuren: Peter Röseler



## **Teilnehmerzahl und Aufteilung der Rennteams**

Es können 2-8 Spieler am Rennen teilnehmen. Jeder erhält 2 6er-Würfel und einen Spezialwürfel.

Die langen Renndistanzen mit 3 Modulen (A1/A2, B1/B2, C1/C2) sind für 12-16 Fahrzeuge vorgesehen, die kurzen für 8-12. Es sollten nicht weniger Fahrzeuge am Rennen teilnehmen. Bei einiger Übung können auch auf den kurzen Distanzen bis zu 14, auf den langen Strecken bis zu 18 Wagen starten.

Die Teams werden wie folgt aufgeteilt:

2 Teilnehmer	jeder erhält	2-4 Teams
3 Teilnehmer	jeder erhält	2 Teams ①
4 Teilnehmer	jeder erhält	1-2 Teams
5 Teilnehmer	jeder erhält	1-2 Teams ①
6-8 Teilnehmer	jeder erhält	1 Team

① Bei 5 Teilnehmern und einem Team pro Mitspieler gehen insgesamt nur 10 Wagen an den Start. Damit Sie die Kapazität der langen Distanzen optimal ausnutzen können, bieten wir zwei zusätzliche Teams mit dem notwendigen Zubehör an, mit dem Sie Ihren Fahrzeugpark auf insgesamt 10 Teams aufstocken können. 20 Wagen starten dann beim Training, wobei die letzten 4 des Trainings für das Rennen nicht startberechtigt sind. Bei 3 Teilnehmern kann dann mit 3 Teams pro Mitspieler trainiert werden. Bei 5 und 6 Teilnehmern kann dann auch je Mitspieler ein Team plus 1 Einzelfahrer zugeteilt werden. Der Boxenbereich ist bereits für 10 Teams angelegt.

## **Zugprinzipien**

Die Autos werden durch Würfeln gefahren. **Je Würfelpunkt muss ein Feld** gezogen werden.

Die **Fahrspur kann** pro gezogenem Feld beliebig oft **diagonal gewechselt werden**, ohne dass dies zusätzliche Würfelpunkte kostet. Dabei gibt es folgende **zwei Einschränkungen**:

Eine **durchgezogene Linie** darf nicht überfahren werden (**Bilder 1a / 1b**).

# MotorChamp

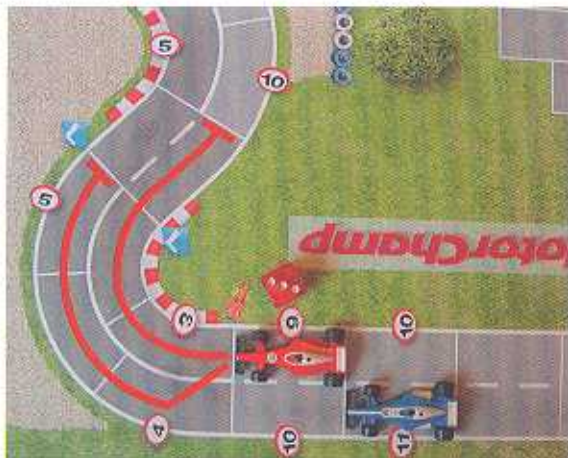


Bild 1a

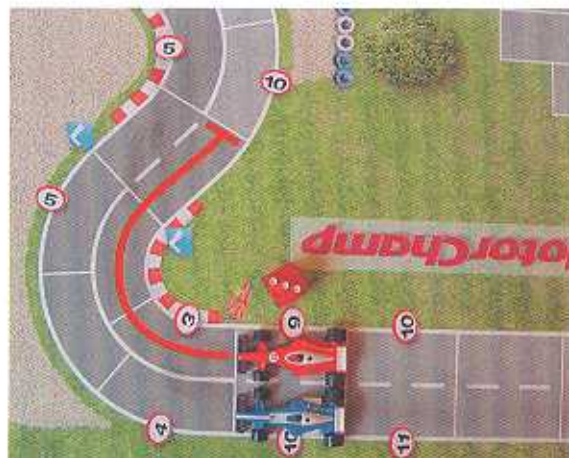


Bild 1b

Auf das **Feld** einer Fahrspur, das auf eine durchgezogene Linie unmittelbar folgt, darf nur dann diagonal gewechselt werden, wenn der Wagen dort nicht seinen Zug beendet (**Bilder 2a / 2b**).



Bild 2a



Bild 2b

## Beachtung des Streckenverlaufs

### Fahrbahnfarbe

Die Fahrbahn der Rennstrecke hat **drei unterschiedliche Grautöne**. Steht das Fahrzeug zu Beginn des Zuges auf einem dunkel grauen Feld (**Einer-Feld**), darf nur ein Würfel für die Weiterfahrt benutzt werden. Geht der Zug von einem mittel grauen Feld (**Zweier-Feld**) aus, kann mit zwei Würfeln gefahren werden. Beginnt der Zug auf einem hell grauen Feld (**Dreier-Feld**), können alle drei Würfel eingesetzt werden. Der Spezialwürfel darf nie bei einem Wurf mit zwei Würfeln eingesetzt werden. Würfelt ein Spieler mit **mehr Würfeln, als nach der Fahrbahnfarbe zulässig**, fällt der Wagen sofort aus (**Totalausfall**) und wird aus dem Rennen genommen, es sei denn, einer der Mitspieler besteht auf einer Wiederholung des Wurfs mit der richtigen Anzahl von Würfeln. Das gilt auch für die Boxengasse und den Startbereich.

### Geschwindigkeitsbegrenzungen

Neben den Fahrspuren sind an einigen Stellen Geschwindigkeitsbegrenzungen angebracht. Ein Wurf, der von einem solchen Feld ausgeht, darf mit seiner Augenzahl **nicht die Geschwindigkeitsbegrenzung überschreiten**.

**Überschreitet** der Wurf die Geschwindigkeitsbegrenzung **um einen Punkt**, fährt das Fahrzeug zwar noch die gewürfelte Zahl weiter, kommt dann aber infolge zu schnellen Fahrens von der Fahrbahn ab (**einfacher Ausfall**). Es muss neben dem Fahrbahnfeld, an dem der Zug endet mit der Front entgegen der Fahrtrichtung abgestellt werden. Der Wagen ist erst wieder fahrbereit, nachdem er von 2 anderen Fahrzeugen passiert wurde. Um dies deutlich zu machen, wird der ausgefallene Wagen neben der Fahrspur wieder in Fahrtrichtung gedreht, sobald das erste Fahrzeug vorbeigefahren ist. Wenn das zweite Fahrzeug vorbei ist, kommt der Ausgefallene wieder zurück auf das daneben liegende Feld der Fahrspur. Erst bei dem darauf-folgenden Durchgang darf er weiterfahren, auch wenn er dadurch noch von weiteren Fahrzeugen überholt wird (**Bilder 3 a-d**). Jeder Spieler ist für die Bewegungen seines ausgefallenen Wagens verantwortlich. Werden sie vergessen, muss auf den nächsten Vorbeifahrenden gewartet werden.

# MotorChamp



Bild 3a



Bild 3b



Bild 3c



Bild 3d

**Übersteigt** der Wurf die Zahl der Geschwindigkeitsbegrenzung **um mehr als einen Punkt**, fällt der Wagen sofort aus (**Totalausfall**) und wird aus dem Rennen genommen.

Will der Fahrer eine Geschwindigkeitsüberschreitung **nicht riskieren**, kann er auch **langsamer fahren**, als es die Fahrbahnfarbe zuläßt. Von einem Dreier-Feld aus kann mit nur zwei Würfeln gefahren werden, von einem Zweier-Feld mit einem Würfel. Bei einem Einer-Feld kann der Spezialwürfel, der maximal drei Punkte hat, benutzt werden.

# MotorChamp

## Beachtung der mitfahrenden Wagen

Die Wagen können immer nur so weit fahren, wie die Fahrbahn nicht durch andere Rennteilnehmer blockiert ist (**Fahrbahnblockierung**). Ein Überholen ist daher ausgeschlossen, wenn

1. Wagen auf nebeneinander liegenden Feldern keine Fahrspur mehr frei lassen (**Bild 4a**),

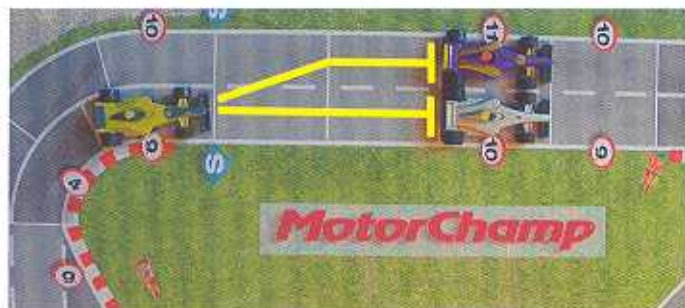


Bild 4a

2. Bei zwei aufeinanderfolgenden Feldern ein Fahrzeug links und das andere rechts steht (**Bild 4b**),

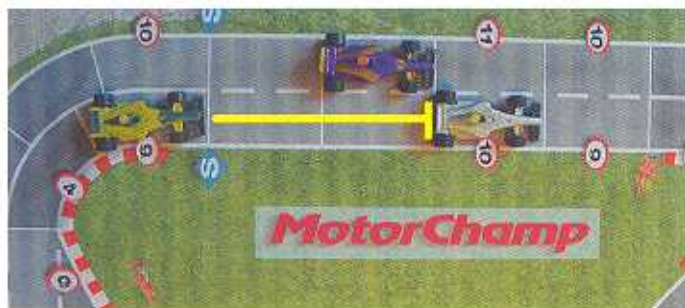


Bild 4b



# MotorChamp

3. Eine durchgezogene Linie einen Fahrspurwechsel verbietet und die Fahrspur bereits durch einen anderen Wagen besetzt ist (Bild 4c).



Bild 4c

In diesen Fällen darf der Wurf **nicht weiter als bis zum weitest möglichen freien Feld** reichen.

Hat der Fahrer **nur einen Punkt zuviel** gewürfelt, fällt er neben dem letzten freien Feld aus (**einfacher Ausfall**). Der Wagen wird entgegen der Fahrtrichtung neben die Fahrbahn gestellt (**Bild 5a/b**) und muss 2 Wagen passieren lassen.



Bild 5a



Bild 5b

Hat der Fahrer **mehr als einen Punkt zuviel** gewürfelt, fällt der Wagen sofort aus (**Totalausfall**) und wird aus dem Rennen genommen.

Das **Risiko** des Ausfalls **kann** auch bei blockierter Fahrbahn durch den Fahrer **herabgesetzt werden**, indem er von einem Dreier-Feld aus mit nur zwei Würfeln oder einem Würfel oder sogar dem Spezialwürfel fährt. Von Zweier-Feldern und Einer-Feldern aus kann er entsprechend seine Geschwindigkeit reduzieren. Allerdings ist immer die folgende Fair-Play-Regel zu beachten.

## **Fair-Play-Regel**

Es dürfen nie weniger Würfel benutzt werden, als es zur Vermeidung des Risikos eines Ausfalls für den jeweiligen Wurf erforderlich ist. Verstößt ein Fahrer hiergegen, ist der Wurf unter Beachtung dieser Fair-Play-Regel zu wiederholen. Folgende Beispiele sollen dies deutlich machen:

- ▶ Der Wagen steht auf einem Dreier-Feld ohne Geschwindigkeitsbegrenzung und kann 16 Felder ziehen ohne das die Fahrbahn blockiert ist – Es muss mit allen drei Würfeln gefahren werden.
- ▶ Der Wagen steht auf einem Dreier-Feld ohne Geschwindigkeitsbegrenzung, kann aber infolge der Fahrbahnblockierung nur 10 Felder ziehen – Es muss mit mindestens einem Würfel gefahren werden. Der Spezialwürfel darf nicht benutzt werden. Selbstverständlich kann in diesem Fall auch mit zwei oder allen drei Würfeln gefahren werden, wenn man einen Ausfall riskieren will. Die Ausfallwahrscheinlichkeit bei 2 Würfeln beträgt dann 3:36, davon 1:36 für einen Totalausfall, bei drei Würfeln 66:216 davon 41:216 für einen Totalausfall.
- ▶ Der Wagen steht auf einem Zweier-Feld mit Geschwindigkeitsbegrenzung 11, die Fahrbahn ist erst ab dem 15. Feld blockiert – Es muss mit mindestens einem Würfel gefahren werden. Selbstverständlich kann man in diesem Fall auch mit zwei Würfeln fahren, zumal das Risiko eines Totalausfalls nicht gegeben ist und das eines einfachen Ausfalls nur eine Wahrscheinlichkeit von 1:36 hat.
- ▶ Der Wagen steht auf einem Zweier-Feld ohne Geschwindigkeitsbegrenzung, kann aber infolge Fahrbahnblockierung nur 5 Felder ziehen – Es kann der Spezialwürfel zur Vermeidung des Ausfallrisikos eingesetzt werden. Selbstverständlich kann in diesem Fall auch mit einem Würfel oder sogar mit zwei Würfeln gefahren werden. Ersteres birgt eine Wahrscheinlichkeit von 1:6 für einen einfachen Ausfall, letzteres eine Ausfallwahrscheinlichkeit von 30:36 davon 26:36 für einen Totalausfall.
- ▶ Der Wagen steht auf einem Einer-Feld mit Geschwindigkeitsbegrenzung 5, es ist nur ein Feld bis zur Fahrbahnblockierung frei – Es kann natürlich der Spezialwürfel eingesetzt werden. Gleichwohl wird hierdurch das Ausfallrisiko nicht ausgeschlossen, sondern nur vermindert. Würfelt nämlich der Fahrer eine 2, hat er einen einfachen Ausfall, würfelt er eine 3, haben wir es mit einem Totalausfall zu tun.

## Zusätzliche Besonderheiten für einfachen Ausfall

Steht bei einem einfachen Ausfall bereits ein **anderes ausgefallenes Fahrzeug neben dem Ausfallfeld**, kann dort kein weiterer Wagen zusätzlich platziert werden. Falls der einfache Ausfall dadurch nicht ausgeführt werden kann, erleidet der Wagen, der für seinen einfachen Ausfall keinen Platz findet, einen Totalausfall (**Bild 6**).



Bild 6

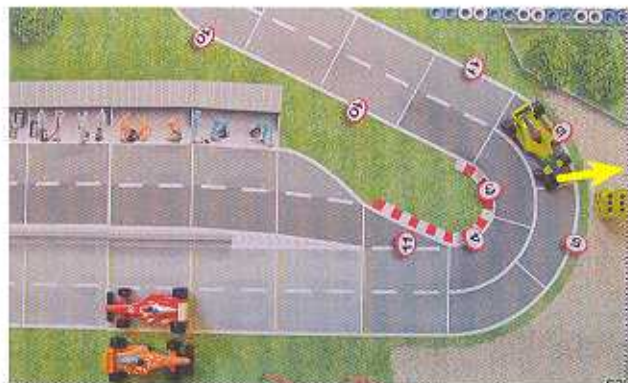


Bild 7

**Neben den 14 rechten Feldern** (bei langer Rennstrecke) bzw. **8 rechten Feldern** (bei kurzer Rennstrecke) **der Zielgerade** kann ein einfacher Ausfall nicht erfolgen, da rechts eine Mauer steht. Ein einfacher Ausfall in diesem Bereich ist nur neben den Feldern der linken Fahrspur möglich. Fahrzeuge, die in der Boxengasse an einem ausgefallenen Wagen vorbeifahren, zählen nicht für dessen Dreh- und Rückkehrmöglichkeiten. Ist die **linke Fahrspur besetzt** oder befindet sich bereits ein ausgefallenes Fahrzeug neben dem Ausfallfeld, liegt ein Totalausfall vor (**Bild 7**).

## Startaufstellung

Die Startaufstellung wird dadurch ermittelt, dass jeder Spieler für eins seiner Fahrzeuge mit allen drei Würfeln würfelt. Wer die **höchste Augenzahl** erreicht, setzt sein Fahrzeug auf den **Startplatz 1** (rechtes Feld vor Start/Ziel), der nächste Spieler auf Platz 2 (linkes Feld vor Start/Ziel) etc. Hat jeder seinen ersten Wagen aufgestellt, wird für das zweite Fahrzeug eines jeden Spielers der Startplatz ermittelt etc. **Fortgeschrittene** ermitteln die Startaufstellung durch **Trainingsrunden** (s. **Training** Seite 17).

# MotorChamp

## Startphase

Beim Autorennen werden häufig Kollisionen im Startverlauf durch einen Neustart neutralisiert. Um dies zu vermeiden, werden die Fahrzeuge während der Startphase im Startbereich immer **nur mit einem** der beiden normalen **6er Würfel** unabhängig von der Fahrbahnfarbe gefahren. **Weder Geschwindigkeitsbegrenzungen noch Fahrbahnblockierungen können zu Ausfällen führen.** Deshalb darf auch der Spezialwürfel nicht benutzt werden. Selbstverständlich müssen die Wagen aber soweit gezogen werden, wie dies unter Beachtung der Geschwindigkeitsbegrenzungen und evtl. Fahrbahnblockierung möglich ist.

Das **Ende des Startbereichs** ist an zwei unterschiedlichen Stellen durch blaue Schilder mit den Buchstaben S und L neben der Fahrbahn **gekennzeichnet.**



S ist für Rennen mit 2 Modulen, L markiert das Ende des Startbereichs für die langen

Strecken mit 3 Modulen. Ist ein Fahrzeug über den Startbereich hinausgefahren, sind bei dem darauf folgenden Wurf sämtliche allgemeinen Fahrregeln zu beachten. Selbstverständlich haben die Regeln des Startbereichs für die folgenden Runden keine Bedeutung mehr.

## Zugreihenfolge

Der Wagen auf Startplatz 1 beginnt. Dann folgt derjenige auf Platz 2 usw. Ist jedes Fahrzeug an der Reihe gewesen, beginnt dasjenige, welches nach dem ersten Durchgang auf dem vordersten Feld liegt. Bei nebeneinander liegenden Feldern ist immer das Fahrzeug auf der rechten Fahrspur zuerst an der Reihe. Dann folgen in gleicher Weise die übrigen Fahrzeuge. Die **Zugreihenfolge** richtet sich also nie nach der Sitzordnung der Spieler, sondern wird **ausschließlich durch den Rennverlauf** für jedes Fahrzeug variabel **bestimmt.** Hat also z. B. bei einem Durchgang das Fahrzeug Nr. 2 die Nr. 1 überholt, so wird bei dem folgenden Durchgang zuerst für die Nr. 2 und erst danach für die Nr. 1 gewürfelt.

Oft dauert es nicht lange, bis einige Fahrzeuge überundet sind. Auch das Überunden ist ein Überholen, das die Zugreihenfolge beeinflusst. Es ist also nicht die Platzierung während des Rennens für die Zugreihenfolge maßgeblich, sondern immer nur die tatsächliche Stellung der Fahrzeuge. Vereinfacht gesagt gilt **vorderes Feld vor hinterem und bei gleichem Feld rechts vor links (Bild 8).**



# MotorChamp

## Windschatten

Die mitfahrenden Wagen können zur eigenen Beschleunigung durch deren Windschatten ausgenutzt werden. Hierzu muß der Fahrer, der aus dem Windschatten beschleunigen will, mindestens zwei Felder der gleichen Fahrspur hinter dem vorausfahrenden Wagen fahren können. Ferner muß die Anzahl der Würfeldpunkte exakt auf dem Feld unmittelbar hinter dem vorausfahrenden Wagen enden. Der **Windschatten** trägt ihn dann noch **drei Felder weiter (Bilder 9 a-c)**. Es besteht **keine Pflicht**, den **Windschatten auszunutzen**. Wenn er jedoch genutzt werden soll, müssen alle drei Felder gezogen werden. Wagen, die sich noch im Startbereich befinden, können nicht für einen Windschatten ausgenutzt werden.



Bild 9a



Bild 9b



Bild 9c

## Renndistanz

Die **Renndistanz** beträgt **6 Runden**. Damit während des Rennens der Überblick über die Positionen der Fahrzeuge gewährleistet ist, werden die zurückgelegten Runden **mit Hilfe farbiger Lap-Pins** unmittelbar am Fahrzeug hinter dem Fahrer **markiert**. Gestartet wird ohne Pin. Beim Überfahren der Ziellinie am Ende der ersten Runde wird der gelbe Lap-Pin am Fahrzeug angebracht. Für die folgenden Runden gilt die Reihenfolge orange, rot, blau und grün.



## Boxenstopp

Die Wagen können **nur 4 Runden ohne Boxenstopp** problemlos fahren. Das bedeutet, das während eines Rennens ein **Boxenstopp** zur Aufrechterhaltung der Fahrzeugqualität durchgeführt werden sollte. Dies ist **frühestens während der Beendigung der 2. Runde** zulässig (Ankunft bei Start und Ziel mit gelbem Lap-Pin). Ist der **Boxenstopp erfolgreich** absolviert, wird der Wagen am Heckspoiler durch **Anbringen des gelben Pit-Flap** gekennzeichnet.

Überfährt ein Wagen **am Ende der 4. Runde** (roter Lap-Pin) die Ziellinie **ohne Pit-Flap**, wird der rote **Handicap-Flap** angebracht. Dies ist ein Kennzeichen dafür, dass der Wagen nicht mehr über die übliche Leistungsfähigkeit verfügt. Er darf unabhängig von der Fahrbahnfarbe, den Geschwindigkeitsbegrenzungen oder einer eventuellen Fahrbahnblockierung bei jedem Wurf nur noch mit einem normalen Würfel gefahren werden. Dies verlangsamt seine Fahrt. Es führt ferner zu einem erhöhten Ausfallrisiko, da der Spezialwürfel ebenfalls nicht benutzt werden darf. Auch das Ausnutzen eines Windschattens ist nicht möglich. Übersteht der Wagen die Fahrt mit dem roten Handicap-Flap, kann er selbstverständlich während der Beendigung der 5. Runde (blauer Lap-Pin) die Box aufsuchen.

Die **Boxengasse** kann nur über ein einziges Einfahrfeld erreicht werden. Die **Fahrt über das Einfahrfeld** ist nur **mit einem Wurf bis maximal 6 Wurfaugen** zulässig (**Bild 10 a**). Das kann mit zwei Würfeln, mit einem Würfel oder mit dem Spezialwürfel geschehen, je nachdem von welchem Feld aus die Boxengasse angesteuert wird. Es ist aber nicht zulässig, unter Mißachtung der Fair-Play-Regel von einem unbegrenzten Zweier-Feld ohne Fahrbahnblockierung mit weniger als zwei Würfeln zu fahren. Wenn ein Fahrer sicher die Box ansteuern will, muss er zuvor ein Feld wählen, bei dem mit weniger als zwei Würfeln gefahren werden kann. Andernfalls kann er nur darauf hoffen, dass bei einem unbegrenzten Zweier-Feld sein Wurf maximal 6 erreicht oder die Fahrbahn, bevor er würfelt, blockiert ist. Da mehrere Runden für einen Boxenstopp zur Verfügung stehen, kann man zunächst dieses Risiko eingehen. Vor Beendigung der 4. Runde sollte jedoch der sichere Weg gewählt werden, der allerdings bei Besetzung der Felder durch die anderen Fahrzeuge nicht immer zur Verfügung steht.

**In der Boxengasse darf nicht überholt werden**, da ein Überfahren teamfremder Boxen nicht zulässig ist. Ist das erste Feld der Boxengasse durch ein anderes Fahrzeug besetzt, kann nicht in die Boxengasse gefahren werden (**Bild 10b**). Kann der Wurf in die Boxengasse nicht in voller Länge ausgeführt werden, weil ein anderes Fahrzeug die Boxengasse hinter dem ersten Feld blockiert, kann gleichwohl in die Boxengasse gefahren werden (**Bild 10c**). Die restlichen Wurfpunkte verfallen. Der eigentliche Wurf darf aber trotzdem nicht über 6 Punkte liegen. Ausfälle durch Auffahren sind im Boxenbereich nicht möglich.



# MotorChamp

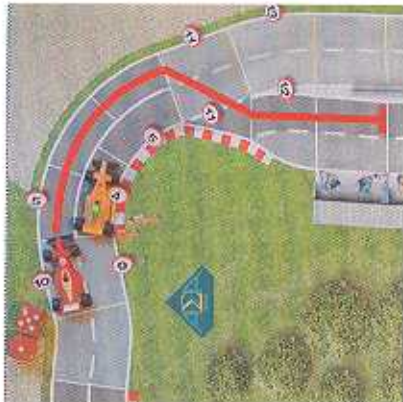


Bild 10a

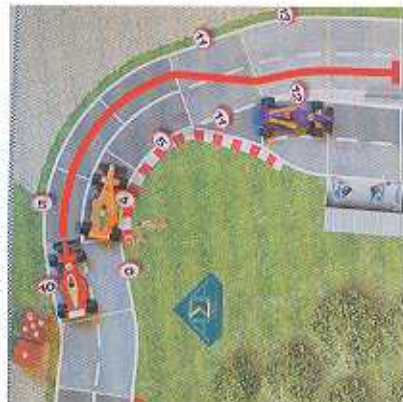


Bild 10b

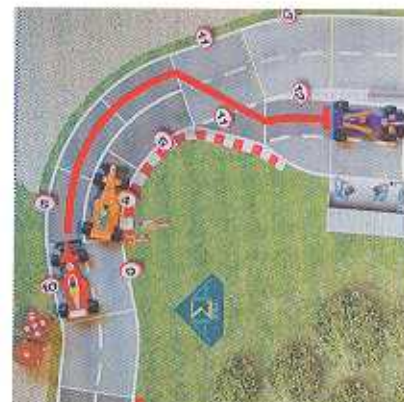


Bild 10c

Die **Weiterfahrt in der Boxengasse** erfolgt ausschließlich mit einem normalen **6er-Würfel**, bis der Wagen seine Box erreicht hat. Der letzte Zug von der Boxengasse in die Box des jeweiligen Teams ist diagonal. **Überflüssige Wurfpunkte verfallen**. Bei den Kurzstrecken steht nicht für jedes Team eine Box zur Verfügung. Es kann deshalb eine beliebig freie Box für den Boxenstopp auf den Kurzstrecken benutzt werden.

Steht der Wagen in der Box und ist beim nächsten Durchgang an der Reihe, wird mit zwei Würfeln gewürfelt. Werden **mindestens 4 Wurfpunkte erreicht**, ist der **Boxenstopp erfolgreich** durchgeführt. Der **gelbe Pit-Flap** wird am Fahrzeug **angebracht**. Erreicht die Augenzahl eines der beiden Würfeln bereits eine 4, kann der Wagen direkt mit dem gleichen Zug wieder diagonal aus der Box fahren. Die Zuglänge richtet sich dann nach der Augenzahl des anderen Würfels. Nach erfolgreichem Boxenstopp ist die Fahrt bei den folgenden Zügen wieder mit einem Würfel fortzusetzen, solange die Rennstrecke noch nicht wieder erreicht ist. Die Ausfahrt erfolgt über die beiden Ausfahrtfelder (**Bilder 11a/b**). Auch **bei der Fahrt aus der Boxengasse** auf die Rennstrecke ist ein **Ausfall durch Auffahren nicht möglich**. Der Zug ist soweit wie möglich auszuführen. Die restlichen Punkte verfallen. Ein Windschatten an einem auf der Rennstrecke befindlichen Fahrzeug kann genutzt werden.

# MotorChamp

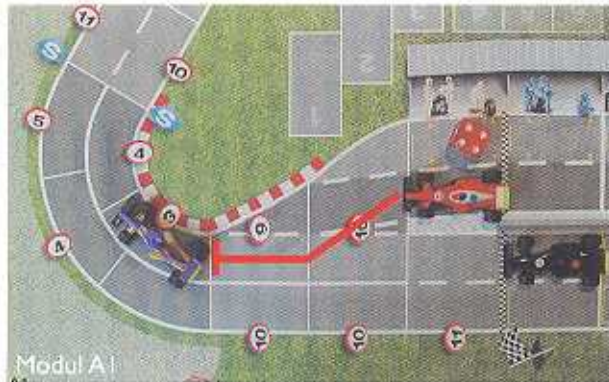


Bild 11a

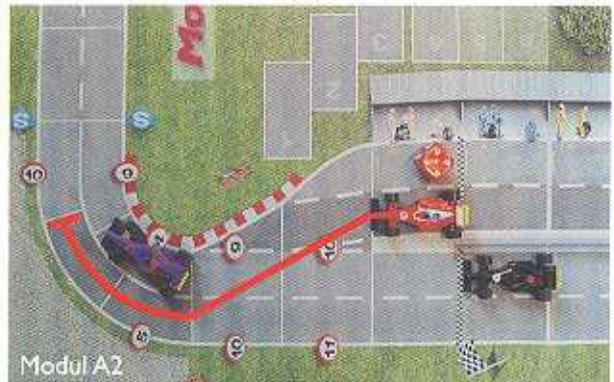


Bild 11b

Bei gleichauf liegenden Fahrzeugen sind die auf der Rennstrecke fahrenden zunächst am Zug (rechts vor links), dann dasjenige in der Boxengasse und zuletzt das in der Box befindlichen Fahrzeug (**Bild 12**).

Ein Fahrzeug, das bereits erfolgreich einen Boxenstopp absolviert hat, darf nicht mehr erneut in die Boxengasse fahren.

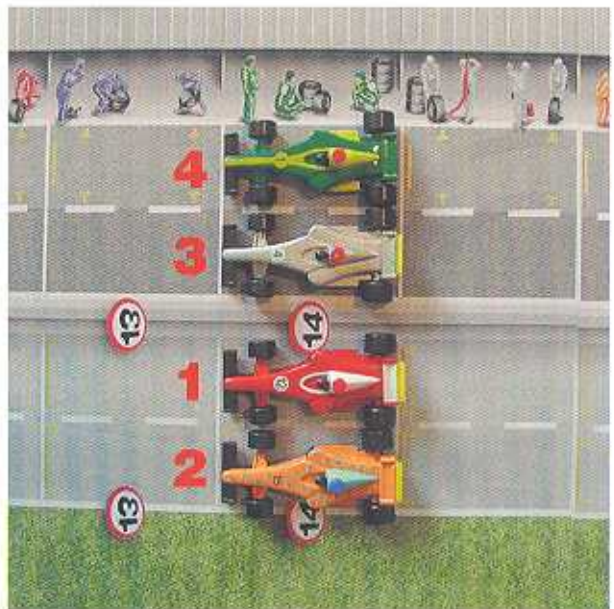


Bild 12



## Beendigung des Rennens

Wenn der erste Wagen nach 6 Runden mit grünem Lap-Pin die Ziellinie überfährt, werden alle folgenden Wagen bei passieren der Ziellinie ebenfalls **abgewunken**, gleichgültig, wie viele Runden sie absolviert haben. Jedes Fahrzeug, welches mindestens 4 volle Runden zurückgelegt hat, wird gewertet. Natürlich liegen alle, die 6 Runden gefahren sind vor denjenigen, die nach der 5. Runde abgewunken wurden. Ein Auto, das die 6. Runde wegen eines Ausfalls nicht mehr beendet hat, ist besser platziert, als eins, das nur 5 Runden zurückgelegt hat. Damit die Platzierung der ausgefallenen Wagen nachvollzogen werden kann, sollte der Lap-Pin der Fahrzeuge, die in der 5. oder 6. Runde einen Totalausfall erleiden, nicht entfernt werden. Die Punkteverbindung und Bewertung der Rennen können Sie nach den Ihnen bekannten Systemen vornehmen. Vorschläge finden Sie auf unserer Website ([www.motorchamp.de](http://www.motorchamp.de)) oder auf Anfrage per Post.

## Training

Beim Training zur Ermittlung der Startaufstellung fährt **jedes Auto allein** ohne Beachtung der speziellen Regel für den Startbereich. Die Runde beginnt bei Start/Ziel. Die Fahrbahfarbe und die Geschwindigkeitsbegrenzungen sind zu beachten. **Es werden die Würfe gezählt**, die der Wagen mit Ausnahme des Wurfes benötigt, mit dem er die Ziellinie überfährt. Diese Zahl bildet die Stelle vor dem Komma. Fährt der Wagen über die Ziellinie, bilden **die dafür noch benötigten Felder** die Zahl nach dem Komma **und die gesamte Augenzahl des letzten Wurfes** die Zahl hinter dem Querstrich. Hat der Wagen beispielsweise 8 Würfe bis 6 Felder vor der Ziellinie benötigt und ist der folgende Wurf eine 11, so lautet die Trainingszeit 8,6/11. Der Wagen mit der niedrigsten Zahl vor dem Komma ist Trainingsschnellster. Bei gleicher Zahl vor dem Komma ist eine niedrige Zahl hinter dem Komma besser. Sind die Zahlen vor und hinter dem Komma gleich, ist eine höhere Zahl hinter dem Querstrich besser. Sind alle Zahlen gleich, findet eine Stechen mit 3 Würfeln statt.

**Überschreitet ein Wagen** während des Trainings die Zahl einer **Geschwindigkeitsbegrenzung** nur **um einen Punkt**, wird der **Zug nicht ausgeführt**, zählt jedoch als Wurf. Überschreitet er die Zahl einer Geschwindigkeitsbegrenzung **um mehr als einen Punkt**, fällt er aus (**Totalausfall**) und erhält keine Trainingszeit. Es muss vor dem Training festgelegt werden, ob bei einem Totalausfall der betreffende Wagen für das Rennen nicht teilnahmeberechtigt ist oder hinter dem Zeitschlechtesten starten darf.

## Hotline

Für alle Fragen zum Spiel steht Ihnen an sieben Tagen in der Woche bis jeweils 24 Uhr (MEZ) unsere Hotline zur Verfügung (deutsch, englisch und russisch) 0201 2667119. Weitere Infos über unseren Verlag und interessante Gewinnspiele zu unserer Racing-Serie **MotorChamp** und **TurfMaster** finden Sie auf unserer Web-Site [www.aza-spiele.de](http://www.aza-spiele.de)

## Zusammenfassung der Regeln

1. Die Startaufstellung wird nach Wahl der Spieler durch einen Wurf pro Fahrzeug oder durch Trainingsrunden ermittelt.
2. Die Zugreihenfolge richtet sich nach der tatsächlichen Stellung der Fahrzeuge vorne vor hinten. Bei gleichauf liegenden Wagen rechts vor links mit der Besonderheit Fahrstrecke vor Boxengasse, Boxengasse vor Box.
3. Die Geschwindigkeit der Fahrzeuge wird durch Würfeln bestimmt. Im Startbereich wird durchgängig mit einem Würfel gefahren. Ansonsten gilt dunkelgraue Felder ein Würfel, mittelgraue Felder zwei Würfel, hellgraue Felder drei Würfel. Es muss immer soweit wie möglich gezogen werden. Bei zwei Würfeln darf nie der Spezialwürfel eingesetzt werden.
4. Einfacher Ausfall - Der Wagen landet nach dem Zug neben der Fahrbahn und muss zwei Fahrzeuge (Boxengasse zählt nicht) passieren lassen, wenn
  - a) die Zahl der Geschwindigkeitsbegrenzung um einen Punkt überschritten wird oder
  - b) der Wurf bei Fahrbahnblockierung ein Feld über das letzte freie Feld hinausgeht.
5. Totalausfall – Der Wagen ist aus dem Rennen, wenn
  - a) die Zahl der Geschwindigkeitsbegrenzung um mehr als einen Punkt überschritten wird oder
  - b) der Wurf bei Fahrbahnblockierung um mehr als ein Feld über das letzte freie Feld hinausgeht oder
  - c) ein einfacher Ausfall wegen Blockade der Ausfallmöglichkeit nicht durchgeführt werden kann oder
  - d) mit mehr Würfeln gefahren wurde, als es die Regel zulässt, es sei denn ein Mitspieler widerspricht.  
Dies ist die einzige Ausfallregel, die auch für den Start- und den Boxenbereich gilt.
6. Fair-Play-Regel – Es dürfen nie weniger Würfel benutzt werden, als es zur Vermeidung des Risikos eines Ausfalls für den konkreten Zug erforderlich ist.
7. Der Windschatten erfordert einen Zug, der über mindestens zwei Felder der gleichen Fahrspur hinter dem vorausfahrenden Fahrzeug führt und dort endet (ausgenommen Startbereich). Der Wagen kann dann drei Felder weiter fahren. Pro Zug können mehrere Windschatten genommen werden.
8. Die Renndistanz beträgt 6 Runden. Jede gefahrene Runde wird am Fahrzeug durch farbige Lap-Pins gekennzeichnet und zwar in der Reihenfolge gelb, orange, rot, blau und grün.
9. Die Fahrzeugqualität bleibt maximal 4 Runden ohne Boxenstopp erhalten.
10. Der Boxenstopp kann frühestens am Ende der 2. Runde durchgeführt werden (gelber Lap-Pin). Er wird mit 2 Würfeln durchgeführt. Ein erfolgreicher Boxenstopp erfordert mindestens 4 Wurfpunkte und wird am Fahrzeug mit dem gelben Pit-Flap gekennzeichnet. Mit gelbem Pit-Flap darf nicht erneut in die Boxengasse gefahren werden.
11. Nach 4 Runden (blauer Lap-Pin) ohne Boxenstopp wird am Fahrzeug zur Kennzeichnung des Qualitätsverlustes der rote Pit-Flap angebracht. Die Fahrt darf nur noch mit einem 6er-Würfel ohne Spezialwürfel fortgesetzt werden.
12. Nach Beendigung des Rennens durch den Sieger werden alle übrigen Fahrzeuge bei Überfahren der Ziellinie unabhängig von der zurückgelegten Rundenzahl abgewunken.



## Epilog des Autors

Das Rennen ist nie zu Ende. So lautete Anfang der 60er Jahre der Titel eines Buches über den inzwischen legendären deutschen Rennfahrer Wolfgang Graf Berghe von Trips. Für mich war er damals keine Legende, sondern mein aktuelles Sportidol, das in mir die Begeisterung für den Motorsport geweckt hatte. Der Schock saß tief, als ich im Radio die Nachricht von seinem tödlichen Unfall in Monza hörte. Er stand kurz vor dem Gewinn der Fahrerweltmeisterschaft und ich hatte mitgefiebert, ob er das große Ziel wohl erreichen wird.

In dieser Zeit haben wir begonnen, das Autorennspiel zu entwickeln. Unser Idol sollte weiterleben, wenn auch nur bei unseren Rennspielen. So malten wir auf die Rückseite eines Verkehrsspiels eine Rennbahn und zweckentfremdeten die in dem Spiel vorhandenen Autos zu PS-starken Rennboliden. Natürlich durfte nur der Beste von uns unser Idol fahren, der auf diese Weise noch viele Rennen gewinnen konnte.

Der Motorsport ging weiter. Wir begeisterten uns für die 24 Stunden von Le Mans, die Rennen in Indianapolis und die Fahrerweltmeisterschaft. Es gab damals kleine Miniaturautos von Vanwall, Cooper, Lotus und Porsche, die wir auf den neu entworfenen Bahnen einsetzten. Wir entwickelten Formel 1, Sportwagen und Rallyeregeln und fuhren sämtliche Meisterschaften am Küchentisch aus. Wir verarbeiteten die Veränderungen des Motorsports, und so wuchs das Spiel im Laufe der Jahre zu einer Rennsimulation heran, dessen Spannung uns in all den Jahren nicht mehr losgelassen hat.

In den 80er Jahren habe ich das Spiel verschiedenen Spielverlagen angeboten. Aber niemand interessierte sich für das Thema Autorennen. Der Motorsport führte seinerzeit in Deutschland einen Dornröschenschlaf abseits der Medien. Ich selbst hatte nicht die Möglichkeit, das Spiel zu veröffentlichen. Das hat sich nun durch den Spielverlag meiner Frau geändert. Ich bin froh, dass es damals nicht geklappt hat. Niemand hätte das Spiel mit soviel Herzblut liebevoller gestalten können. Es macht jetzt einfach noch mehr Spaß, die Autos über die Rennbahn zu bewegen und die Dynamik des Spiels zu genießen. Die Qualität der Bestandteile garantiert für jeden Motorsport- und Spielbegeisterten, dass das Rennen nie zu Ende ist.

Essen im Oktober 2000

Albrecht Nolte

**GROSSERPREIS VON DEUTSCHLAND**  
Weltmeisterschaftslauf für Rennwagen Formel 1

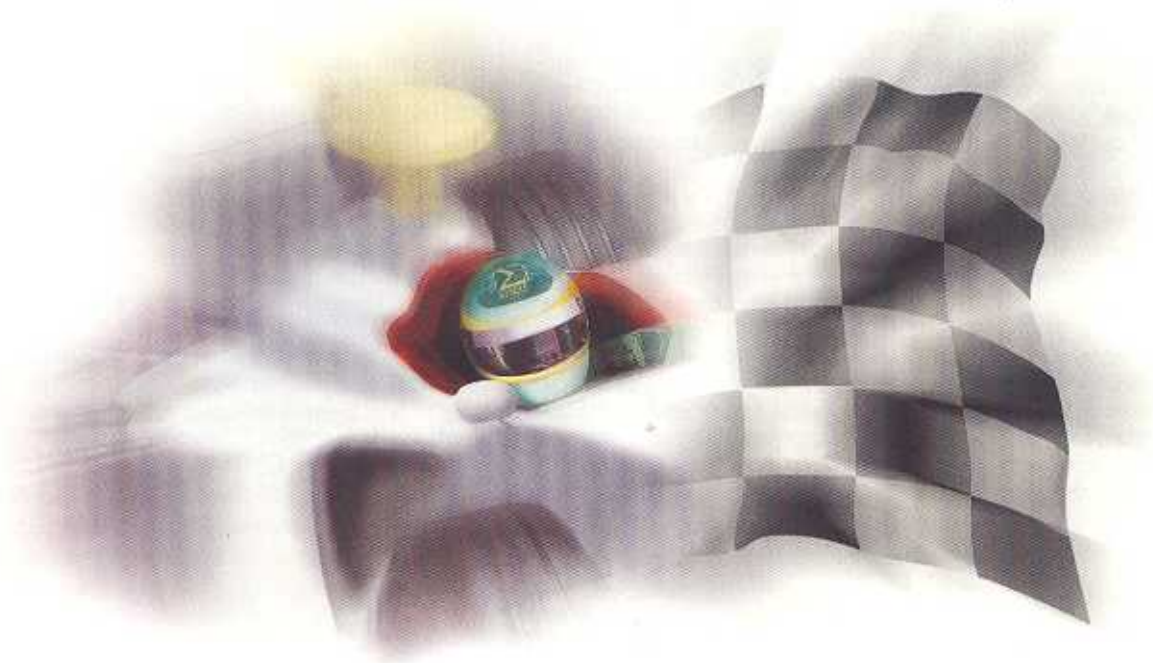
Start: 14.00 Uhr  
15 Runden = 142,500 km

Rennen 11 Rennwagen Formel 1		Fahrer		Fahrer		Fahrer		Fahrer		Fahrer		Fahrer		Fahrer	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Owen Racing Organisation, Bozons		England, UKA		USA		USA		USA		USA		USA		USA	
Will Grosvenor		Graham		Gibson		Gibson		Gibson		Gibson		Gibson		Gibson	
Team Lotus Ltd., Chesham		England, England		John Coles		John Coles		John Coles		John Coles		John Coles		John Coles	
Clark, Jim		Taylor, Trevor		Cooper, Tony		Cooper, Tony		Cooper, Tony		Cooper, Tony		Cooper, Tony		Cooper, Tony	
The Cooper Car Company Ltd., Salford		Hemel Hempstead, Herts		Cooper, Tony		Cooper, Tony		Cooper, Tony		Cooper, Tony		Cooper, Tony		Cooper, Tony	
McLaren, Bruce		McGregor, Tony		Cooper, Tony		Cooper, Tony		Cooper, Tony		Cooper, Tony		Cooper, Tony		Cooper, Tony	
SEAC, Modena		Belgium, Belgium		Ferdinand		Ferdinand		Ferdinand		Ferdinand		Ferdinand		Ferdinand	
Sartorel, John		Mazzoni, Willy		Ferdinand		Ferdinand		Ferdinand		Ferdinand		Ferdinand		Ferdinand	
Burberry Racing Organisation Ltd., Chestington		Australia, Australia		Burberry, Grant		Burberry, Grant		Burberry, Grant		Burberry, Grant		Burberry, Grant		Burberry, Grant	
Brookes, Jack		Gunn, Dan		Burberry, Grant		Burberry, Grant		Burberry, Grant		Burberry, Grant		Burberry, Grant		Burberry, Grant	

Fortsetzung auf Seite 25

Albrecht Nolte 1963





## AZA-Spiele e.K.

Schnutenhausstr. 3 • D-45136 Essen  
Tel: ++49/(0)201/2 66 78 66 • Fax: 2 66 71 26  
e-mail: [info@aza-spiele.de](mailto:info@aza-spiele.de)  
<http://www.motorchamp.de>

