

# MotorChamp

Auteur: Albrecht Nolte

Uitgegeven door [AZA-Spiele](#), oktober 2000

Een bijzonder racespel met een goed evenwicht tussen risicovol en veilig rijden (2 tot 8 spelers).

Vrij vertaald in het Nederlands door Piet Notebaert (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).



## Eerste indruk

MotorChamp is een renspel in de ware zin van het woord. Doordat elke speler beschikt over zijn eigen dobbelstenen, blijft weinig tijd over om je eigen zet te berekenen. Na een kleine testronde ontstaat al heel vlug dat typische hectische gevoel dat ook bij het echte autoracen in de lucht hangt. Elke kleine fout wordt ongenadig afgestraft.

De piloten moeten hun racegedrag afstemmen op het type baan waarop ze op dat moment rijden en constant de andere voertuigen in de gaten houden. Men kan met veel risico rijden om aan de leiding te komen of eerder op zekerheid spelen om zeker niet van de baan te vliegen. Wie steeds de meeste risico's neemt, zal zeker voortijdig uitvallen. Wie echter steeds op zekerheid speelt, zal zelden een race winnen.

Je moet dus de juiste balans weten te vinden; een balans die van je persoonlijke rijstijl en eerdere ervaringen afhangt.

Het is heel belangrijk dat je zo vlug mogelijk de verschillende spelprincipes beheerst. Daarom stelt de auteur voor om enkele keren te racen zonder pitstop en over 4 ronden totdat je genoeg ervaring opgedaan hebt.

## Spelmateriaal

- 3 racecircuits met 12 verschillende combinatiemogelijkheden (8 lange afstanden met 3 modules en 4 korte afstanden met 2 modules)
- 4 metalen klemmen om de modules aan elkaar vast te hechten
- 16 AZA-racewagens (8 teams van telkens 2 wagens)
- 16 gewone 6-zijdige dobbelstenen (2 per team)
- 8 speciale dobbelstenen (met de cijfers 1 tot 3)
- 80 insteekpinnen (5 keer 16 exemplaren in verschillende kleuren om aan te duiden hoeveel ronden een wagen reeds gereden heeft)
- 16 gele Pit-flaps om een succesvolle Pitstop aan te duiden op de wagen
- 8 rode Handicap-flaps om beperkte rijvaardigheden aan te duiden op de wagen
- 1 kunststofdoosje om alle kleine onderdelen in te bewaren

## Indeling van de raceteams

Er kunnen 2 tot 8 spelers deelnemen aan de race.

Elke speler krijgt de 2 gewone dobbelstenen en 1 speciale dobbelsteen.

De lange racecircuits met 3 modules (A1/A2, B1/B2, C1/C2) zijn voorzien voor 12 tot 16 wagens, de kortere circuits zijn ontworpen voor 8 tot 12 wagens. Er zouden best niet minder wagens deelnemen aan een race. Met toenemende ervaring kan je ook op de korte circuits tot 14 wagens laten rijden en op de lange afstanden zelfs met 18 wagens starten.

De teams worden als volgt ingedeeld:

- 2 deelnemers: elk krijgt 2-4 teams
- 3 deelnemers: elk krijgt 2 teams (i)
- 4 deelnemers: elk krijgt 1-2 teams
- 5 deelnemers: elk krijgt 1-2 teams (i)
- 6-8 deelnemers: elk krijgt 1 team

(i) Bij 5 deelnemers en één team per speler komen 10 wagens aan de start. Om echter de capaciteit over de lange afstand optimaal te benutten, biedt de firma AZA-Spiele nog twee extra teams (inclusief alle benodigde spelmaterialen) te koop aan. Zo kan je de basisdoos uitbreiden tot 10 teams met 20 wagens. 20 wagens starten dan een trainingsronde, waarbij de laatste 4 geen startvergunning krijgen voor de eigenlijke race.

Bij 3 deelnemers kan dan met 3 teams per speler getraind worden.

Bij 5 en 6 deelnemers kan je ook elke speler een team + één enkeling meegeven. De pitstop is reeds voorzien voor 10 teams.

## Bewegingsprincipes

- De auto's rijden vooruit na het dobbelen. Per dobbelsteenpunt moet de wagen één veld vooruit.
- Je mag tijdens het vooruit rijden diagonaal veranderen van rijstrook zonder dat het je extra punten kost.

Maar je moet wel rekening houden met de volgende twee beperkingen:

1. Je mag niet over een doorlopende witte lijn rijden (zie fig 1a en 1b).  
Op een vak net voor het eerste vak met een witte doorlopende lijn kan je van rijstrook wisselen indien er op dat moment geen andere wagen naast je staat (fig 1b: rood kan enkel rechtdoor - fig 1a: rood kan kiezen).
2. Op een veld met een witte stippellijn dat onmiddellijk volgt op een veld met een doorlopende witte lijn mag je diagonaal wisselen van rijstrook indien je echter daar je zet niet beëindigt.  
Je mag dus niet diagonaal stoppen op het eerste veld met een stippellijn indien je wagen vertrok vanop een veld met een doorlopende witte lijn (zie fig. 2a en 2b).

## Betekenis van de baantypes

### RIJBAANKLEUR

De rijvakken op het circuit hebben drie verschillende grijstonen. Het is van belang te kijken op welke soort baan je wagen staat bij het begin

van zijn zet:

- donkergrijs vak (1-veld): je mag slechts één dobbelsteen gebruiken
- middengrijs vak (2-veld): je mag twee dobbelstenen gebruiken
- lichtgrijs vak (3-veld): je mag drie dobbelstenen gebruiken.

De speciale dobbelsteen mag niet gebruikt worden indien je twee dobbelstenen gebruikt.

Gebruikt een speler meer dobbelstenen dan het aantal waarop zijn wagen op dat moment recht heeft, dan wordt de wagen onherroepelijk uit de race genomen (Perte Total). Tenzij een begripvolle medespeler medelijden heeft en de speler opnieuw laat dobbelen met het juiste aantal dobbelstenen.

Deze afspraak geldt ook in de Pitstrook en in het startbereik.

### **SNELHEIDSBEPERKINGEN**

Naast de baanvakken staan snelheidsbeperkingen opgesteld. Een dobbelsteenworp, die vanop zo'n veld vertrekt, mag deze snelheidsbeperking niet overschrijden!

Indien je de snelheidsbeperking met één dobbelsteenpunt overschrijdt (je gooit b.v. een 4 bij een beperking van 3), dan rijdt de wagen verder volgens de gegooide worp, maar beëindigt dan zijn rit - ingevolge de te hoge snelheid - naast de baan (eenvoudige uitval). De wagen wordt dan naast de baan geplaatst naast het vak waarop hij zijn zet beëindigd heeft. De neus van de wagen wordt tegen de rijrichting van de race geplaatst. De wagen kan weer deelnemen aan de race zodra twee andere wagens hem ingehaald hebben.

Concreet (zie ook fig. 3 a-d):

- 1 dobbelsteenpunt teveel volgens de geldende snelheidsbeperking bij aanvang van de zet:  
wagen rijdt de volledige dobbelsteenpunten en wordt tegen de rijrichting in naast de baan geplaatst (in het gras of grint waar de wagen gestopt is).
- Een andere wagen passeert: de uitgevallen wagen wordt terug in de juiste rijrichting geplaatst (nog steeds naast de baan)
- Een tweede wagen passeert: de uitgevallen auto mag terug op het circuit geplaatst worden (op het rijvak waarop hij zojuist uitviel). Indien dat vak op dat moment zou bezet zijn door een andere wagen, dan moet de uitgevallen auto nog eens wachten alvorens terug op het circuit te kunnen worden geplaatst.
- Bij de daaropvolgende doorgang kan de wagen weer meerijden.

Elke speler moet zelf nakijken wat er met zijn uitgevallen wagen gebeurt. Indien je niet goed oplet, moet je maar wachten tot de volgende auto passeert.

**MAAR**

Indien je dobbelsteenworp meer dan 1 punt te veel is in verhouding met de geldende snelheidsbeperking op het vak waarop de wagen start, wordt je wagen gelijk uit het spel genomen (Perte Total).

Wie dit risico niet wil nemen, kan ook 1 dobbelsteen trager rijden als de baankleur toelaat.

Op een lichtgrijs vak kan je b.v. slechts twee dobbelstenen gebruiken, op een middengrijs vak gebruik je dan slechts één dobbelsteen en op een donkergrijs vak beslis je dan om de speciale dobbelsteen te gebruiken.

Let er wel voor op dat indien je twee dobbelstenen gebruikt, de speciale dobbelsteen er niet mag bijzitten!

En let er ook voor op de Fairplay-regels te respecteren (zie later - je mag dus niet beslissen om slechts 1 dobbelsteen te gooien indien je nog 12 of meer vakken zou kunnen rijden als je vertrekt vanop een lichtgrijs vak).

## **Aandacht voor de meerrijdende wagens**

De wagens kunnen slechts zo ver rijden als de baan voor hen toelaat. Andere deelnemers kunnen de weg blokkeren. Inhalen is verboden als:

1. Twee wagens naast elkaar staan en daardoor geen enkele rijstrook meer vrijlaten (fig. 4a).
2. Twee wagens op twee achtereenvolgende velden (de ene links en de andere rechts) staan (fig. 4b).
3. Een doorlopende witte lijn verbiedt om te veranderen van rijstrook en de rijstrook waarop de wagen nu staat even verder bezet wordt door een andere wagen (fig. 4c).

In al deze gevallen mag de dobbelsteenworp nooit verder dan het zo ver mogelijke vrije veld reiken.

Dobbel je dan één punt te veel, dan ga je van de baan naast het laatste vrije veld (eenvoudige uitval). De wagen wordt tegen de rijrichting in naast de baan geplaatst en moet wachten tot twee wagens voorbijkomen (fig. 5a + b).

Heeft de piloot echter meer dan één punt te veel gegooid, dan gaat de wagen uit het spel (Perte Total).

Het risico op een uitval kan je bij een geblokkeerde baan verminderen, door vanop een lichtgrijs vak met slechts twee dobbelstenen of zelfs met één dobbelsteen (gewone of speciale) te gooien. Vanuit middengrijze velden of donkergrijze velden kan je de snelheid ook verminderen door minder dobbelstenen of de speciale dobbelsteen te gebruiken.

Maar je moet steeds de fairplay-regel in acht houden!

## **Fairplay-regel**

Je mag nooit minder dobbelstenen gebruiken dan strikt nodig om een risicoworp te vermijden. Overtreedt je deze regel, dan moet je opnieuw dobbelen met het juiste aantal dobbelstenen.

Enkele voorbeelden maken veel duidelijk:

- Je wagen staat op een 3-veld (lichtgrijs) zonder snelheidsbeperking en kan 16 velden vooruit zonder geblokkeerd te worden: je moet de drie dobbelstenen gebruiken.
- Je wagen staat op een 3-veld (lichtgrijs) zonder snelheidsbeperking en kan door een blokkade slechts 10 velden vooruit: je moet minstens één dobbelsteen gebruiken en het mag niet de speciale dobbelsteen zijn vermits je zeker 6 vakken vooruit kan.  
Je mag vanzelfsprekend ook twee of drie dobbelstenen gebruiken en het risico op een uitval nemen. De uitvalkans is:
  - bij 2 dobbelstenen is 3:36 (1:36 voor een Perte Total)
  - bij 3 dobbelstenen 66:216 (41:216 voor een Perte Total)
- Je wagen staat op een 2-veld (middengrijs) met snelheidsbeperking 11 en de baan wordt slechts geblokkeerd vanaf het 15de veld: je moet minstens één normale dobbelsteen gebruiken.  
Je mag vanzelfsprekend twee dobbelstenen gooien (risico op een eenvoudige uitval is 1:36).
- Je wagen staat op een 2-veld (middengrijs) zonder snelheidsbeperking en kan slechts 5 velden vooruit door een blokkade verderop: je mag nu de bijzondere dobbelsteen gebruiken om een Perte Total te vermijden.  
Je mag vanzelfsprekend meer risico nemen door te dobbelen met:
  - de gewone dobbelsteen (1:6 kans op eenvoudige uitval)
  - twee dobbelstenen (5:36 kans op eenvoudige uitval en 21:36 kans op een Perte Total).
- Je wagen staat op een 1-veld (donkergrijs) met snelheidsbeperking 5 en er is slechts 1 vak tot aan de blokkade vrij: je gebruikt nu vanzelfsprekend de speciale dobbelsteen.  
Bij een '2' onderga je een eenvoudige uitval maar bij een '3' ligt je wagen totaal uit het spel.

## Extra bijzonderheden bij een eenvoudige uitval

Staat er reeds een wagen opzij naast het veld waar jouw wagen ook moet uitvallen, dan heb je pech. Er is daar immers geen plaats meer voor een tweede wagen zodat je wagen uit het spel gaat (Perte Total) (fig. 6).

Naast de 14 rechte baanstukken (bij lange circuits) of 8 rechte baanstukken (bij kortere circuits) bij het einddoel staat rechts een muur. Dat betekent dat er langs die zijde niet kan uitgevallen worden d.m.v. een eenvoudige uitval. Een eenvoudige uitval in deze zone is enkel maar mogelijk aan de linkerzijde van de baan. Is het linker baanvak bezet of staat er reeds een uitgevallen wagens naast het vak, dan ondergaat je wagen een Perte Total (fig. 7).

Wagens die in de pitlaan een uitgevallen auto passeren tellen niet mee voor het draaien of eventueel terug op de baan plaatsen van eenvoudig uitgevallen wagens.

## Startopstelling

De startopstelling van de wagens wordt bepaald doordat iedereen met de drie dobbelstenen gooit. Wie het hoogste ogenaantal heeft, mag zijn wagen op

startplaats 1 zetten (rechter veld voor de start/doellijn). De volgende speler op de tweede plaats (linker veld voor de start/doellijn), enz.

Als iedereen zijn eerste wagen geplaatst heeft, wordt opnieuw gedubbeld voor de plaats van de tweede wagens van elk team.

Ervaren spelers kunnen echter ook een trainingsronde invoeren (zie later).

## **Startfase**

Bij het echte racen wordt chaos (door botsingen) in de startfase geneutraliseerd door een tweede start. Om die chaos te vermijden wordt in dit spel afgesproken om tijdens de startfase steeds één enkele gewone zeszijdige dobbelsteen te gebruiken. De kleur van de baan en de snelheidsbeperkingen kunnen dus tijdens de startfase geen uitval veroorzaken. Je wagen kan er ook niet uitliggen door eventuele blokkades voor je. De speciale dobbelsteen mag je dus niet gebruiken. De wagens worden echter wel steeds zo ver mogelijk vooruit geplaatst als mogelijk is op de baan (wel rekening houdende met de snelheidsbeperkingen).

Het einde van dit startbereik wordt op het circuit aangeduid met de blauwe letters 'S' of 'L':

- gebruik je twee modules dan telt de 'S' (short)
- gebruik je drie modules dan telt de 'L' (long)

Zodra een wagen voorbij dit teken rijdt, dan gelden bij de daaropvolgende dobbelsteenworpen de normale spelregels voor die wagen. Bij de daaropvolgende doorgangen tellen deze spelregels voor de aanvangsfase vanzelfsprekend niet meer mee.

## **Rijvolgorde**

De wagen op startplaats 1 begint. Dan volgt de wagen op plaats 2, enz.

Als elke wagen aan de beurt kwam, begint die piloot wiens wagen na de eerste spelbeurt het verst voorop staat. Als twee wagens op gelijke hoogte staan, heeft de wagen aan de rechterkant prioriteit over de linker wagen.

De speelvolgorde is dus afhankelijk van de - steeds wisselende - posities van de wagens op het circuit. De volgorde waarin de spelers rond de tafel zitten heeft dus geen enkel belang bij het spelen van MotorChamp.

Tijdens de race kunnen wagens gedubbeld worden (zeer realistisch...). Deze factor beïnvloedt ook de speelvolgorde! De feitelijke plaats van de wagens op het circuit telt in dit geval. De rangplaats van de wagens tijdens de race telt dus niet.

Heel eenvoudig gezegd:

Als iedereen gespeeld heeft, dobbel je opnieuw in de volgorde waarin de wagens op het circuit staan (gedubbeld of niet, maakt niet uit). Bij gelijke stand gaat rechts voor links (zie fig. 8 op p. 12).

## **Slipstream**

De wagens kunnen tijdens de race gebruik maken van de slipstream van de wagens die voor hen rijden.

Hiervoor moet de wagen minstens op de twee laatste velden op dezelfde rijstrook

kunnen rijden direct achter de vooroprijdende wagen. Bovendien moet de verplaatsing precies eindigen op het vak direct achter de vooroprijdende wagen (alle dobbelsteenpunten moeten worden gebruikt). De slipstream sleept de wagen dan extra drie velden vooruit (is het geval in fig. 9a en 9b maar niet in fig. 9c). Je moet geen gebruik maken van de slipstream, maar als je het toch doet, moet je die drie velden uitrijden!

Wagens die nog in de startzone rijden, kunnen echter nog niet gebruik maken van de slipstream.

## **Wedstrijdverloop**

Een race duurt 6 ronden.

Om bij te houden welke wagen reeds aan welke ronde bezig is, worden kleine gekleurde insteekpinnen gebruikt.

Je start zonder zo'n pin. Na de eerste doorgang krijgt je wagen een gele pin. Bij de daaropvolgende doorgangen wordt die dan vervangen door een oranje, rode, blauwe en groene insteekpin.

## **Pitstop**

Een wagen kan slechts 4 ronden zonder pitstop probleemloos rijden. Dit betekent dat elke wagen minstens één keer opzij moet om de verdere race met dezelfde kwaliteiten en mogelijkheden te kunnen uitrijden. Dit kan ten vroegste in de loop van de beëindiging van de tweede ronde (bij het dragen van een gele insteekpin) gebeuren.

Is deze pitstop succesvol uitgevoerd dan krijgt de auto een gele Pit-flap op de achterspoiler.

Overschrijdt een wagen op het einde van de 4de ronde (bij het dragen van een rode insteekpin) de eindlijn zonder gele Pit-flap op de achterspoiler dan ontvangt de wagen een rode Pit-flap op de achterspoiler.

Dit om duidelijk te maken dat deze wagen niet meer over de normale prestatievermogens beschikt: de piloot van deze wagen moet vanaf nu steeds met één gewone zeszijdige dobbelsteen gooien. De mogelijkheden van de baankleur, snelheidsbeperking of eventuele blokkades kunnen niet meer ingeroepen worden om een keuze te maken uit dobbelstenen. Zelfs de speciale dobbelsteen is verboden! De wagen kan ook geen gebruik maken van eventuele slipstream. Maar het risico om uit te vallen wordt wel serieus groter: indien de dobbelsteenworp hoger is dan toegelaten, gelden de normale spelregels net zoals altijd.

Indien deze wagen met een rode handicap-flap de verdere race doorstaat, kan hij natuurlijk bij het beëindigen van de 5de ronde (blauwe insteekpin) de pit opzoeken.

## **HOE?**

De pitstop kan enkel via één enkel inrijvak bereikt worden. Dit inrijden kan bovendien enkel indien de gegooide dobbelstenen maximaal 6 ogen tonen (zie fig. 10a). Dat kan met twee dobbelstenen, met één enkele of met de speciale dobbelsteen gebeuren.

Het is echter niet toegelaten - ingevolge de fairplayregel - vanop een 2-veld (middengrijs) zonder snelheidsbeperking en zonder risico op blokkering met minder dan twee dobbelstenen te gooien. Als een piloot dus absoluut de pitlaan wil inrijden, moet hij er dus voor zorgen vanop een veld te starten waarbij slechts één dobbelsteen toegelaten is. In het andere geval moet hij dus hopen dat de twee dobbelstenen maximaal 6 gooien of dat de baan voorop geblokkeerd raakt op het moment dat hij moet dobbelen.

Omdat je meerdere ronden ter beschikking hebt om een pitstop te doen, kan je het risico beter onder controle houden. Maar voor het beëindigen van de 4de ronde moet je de pitlaan in. Als dan het toegangsveld bezet is, heb je te veel risico genomen.

Enkele afspraken om de pitlaan in te rijden:

- Op de pitlaan zelf kan niet ingehaald worden.
- Is het eerste vak van de pitlaan bezet (zie fig. 10b) dan kan je de pitlaan niet binnenrijden.
- Als de volledige dobbelsteenworp niet kan uitgereden worden, omdat een ander voertuig de pitlaan na het eerste vak bezet (zie fig. 10c) dan rijdt de wagen zover als mogelijk. De niet gebruikte dobbelsteenpunten vervallen. Maar de gegooide dobbelsteencombinatie mag niet boven de 6 liggen!
- In de pitlaan kan je niet opzij gezet worden (geen eenvoudige uitvallen).

Enkele afspraken binnen de pitlaan zelf:

- Eénmaal binnen moet steeds met één gewone zeszijdige dobbelsteen gegooid worden, totdat de wagen zijn Box bereikt heeft.
- De laatste zet van de pitlaan naar de respectievelijke Box is steeds diagonaal.
- Overtollige dobbelsteenpunten vervallen.
- Op de korte circuits is er niet steeds voor elk team een Box voorzien. In dat geval kies je gewoon een willekeurige vrije Box uit.

Enkele afspraken om de pitlaan uit te rijden:

- Staat een wagen in een Box en komt hij bij de volgende doorgang aan de beurt, dan dobbelt hij met twee dobbelstenen.
- Als er dan minstens 4 punten gegooid worden, dan wordt de pitstop als succesvol beschouwd.  
De gele Pit-flap wordt op de achterspoiler van de wagen aangebracht.
- Als één van beide gebruikte dobbelstenen zelf reeds minstens een 4 toont, dan kan de wagen meteen in diezelfde beurt de Box diagonaal verlaten. Het aantal te verplaatsen vakken wordt dan bepaald door de ogen op de andere dobbelsteen.
- Na een succesvolle pitstop moet de piloot weer met één dobbelsteen gooien totdat zijn wagen het normale circuit bereikt heeft.
- Het uitrijden gebeurt over beide uitgangsvelden (zie fig. 11a en b).
- Ook bij het uitrijden vanuit de pitlaan op het normale circuit kan je niet bestraft worden met een eenvoudige uitval.  
De gegooide zet voer je zo ver als mogelijk uit. De overtollige punten vervallen.
- Je kan wel gebruik maken van de slipstream van een zich reeds op het circuit bevindend voertuig.



Beurtvolgorde: indien toevallig meerdere voertuigen op gelijke hoogte staan dan gelden de volgende afspraken (zie fig. 12):

- eerst komen de wagens op het eigenlijke circuit aan de beurt (rechts voor links)
- dan komen de wagens in de pitlaan aan de beurt (eerst de pitlaan dan de Box)

Een wagen die reeds een succesvolle pitstop achter de rug heeft, mag niet opnieuw de pitlaan inrijden!

## **Einde van de race**

Zodra de eerste wagen na 6 ronden (en dus drager van een groene insteekpin) de doellijn overschrijdt, worden alle volgende wagens bij het passeren van de doellijn eveneens tegengehouden, waarbij het niet uitmaakt hoeveel ronden ze effectief gereden hebben.

Elke wagen die minstens 4 ronden gereden heeft, wordt gewaardeerd. Natuurlijk liggen alle wagens die de volle 6 ronden gereden hebben voor op die wagens die na hun 5de ronde de doellijn overschrijden. Een wagen die de 6de ronde niet beëindigt heeft ingevolge een eenvoudige uitval, is beter geplaatst, als één, die enkel 5 ronden uitgereden heeft.

Opdat de plaats van de uitgevallen wagens goed kan aangeduid worden, mogen de insteekpinnen van die wagens, die tijdens de 5de of 6de ronden een Perte Total ondervonden, niet verwijderd worden.

Een puntenverdeling en eindklassement kan je dan volgens een jouw bekend systeem uitwerken. Voorstellen kan je op de website van AZA-Spiele ([www.motorchamp.de](http://www.motorchamp.de)) vinden of kunnen bij het bedrijf zelf per post aangevraagd worden.

## **Training**

Om de startopstelling te bepalen rijdt elke wagen een trainingsronde. Elke wagen rijdt helemaal alleen op het circuit. De speciale regels voor het startbereik tellen nu niet mee. De ronde begint aan de start/doellijn. De kleur van de baan en de snelheidsbeperkingen moeten gerespecteerd worden.

De uitslag van zo'n trainingsronde bestaat uit een score van b.v. 8,6 / 11 waarbij:

- Het aantal worpen (behalve de laatste worp om de wagen over de doellijn te laten rijden) wordt geteld dat de piloot nodig heeft. Dit getal stelt het uiteindelijke getal voor de komma voor van de score.
- Het aantal vakken dat de wagen verwijderd was van de doellijn, bij die beurt dat hij effectief aankomt, bepaalt het cijfer na de komma in de score.
- De som van de ogen van de laatste dobbelsteenworp wordt dan het getal na het schuine streepje.

Een voorbeeld:

- Een piloot heeft 8 worpen nodig en staat dan 6 vakken voor de doellijn.
- Bij zijn volgende worp gooit hij 11.

- Zijn trainingstijd wordt dan 8,6 / 11.

De wagen met het kleinste getal voor de komma heeft de snelste trainingstijd. Bij gelijke stand van getallen voor de komma, bepaalt het kleinste cijfer na de komma de beste tijd. Zijn de getallen voor en na de komma gelijk, dan bepaalt het grootste getal na het schuine streepje de beste trainingstijd. Zijn echter alle getallen gelijk dan moeten de betrokken piloten nog eenmaal met drie dobbelstenen gooien.

Overschrijdt een wagen tijdens de trainingsronde het getal van de snelheidsbeperking met slechts één punt, dan wordt de zet niet uitgevoerd (ze telt echter wel mee als een worp...). Overschrijdt een wagen het getal van de snelheidsbeperking met meer dan één punt, dan valt hij volledig uit de race (Perte Total) en krijgt geen trainingstijd.

Voor het spel moeten de spelers eerst overeenkomen wat er dan gebeurt met dergelijke wagen: ofwel neemt hij effectief niet deel aan de race, ofwel kan je afspreken dat deze wagen in allerlaatste positie vertrekt (na de slechtste trainingstijd).

## Hotline

Voor alle vragen staat zeven dagen per week tot 24u een hotline ter beschikking (Duits, Engels en Russisch) via het telefoonnummer 0201 2667119.

Verdere informatie over het bedrijf en de racespellen TurfMaster en MotorChamp lees je op de website [www.aza-spiele.de](http://www.aza-spiele.de).

## Samenvatting van de spelregels

### 1. Startopstelling

Deze wordt volgens de keuze van de spelers door een dobbelsteenworp per wagen of door een trainingsronde bepaald.

### 2. Speelvolgorde

Hangt af van de feitelijke plaats van de wagens op de baan: van voor naar achter. Bij gelijke stand gaat rechts voor links. In zeldzame gevallen gaat de baan voor de pitlaan en de pitlaan zelf voor de Box.

### 3. Snelheid

De snelheid van de wagen wordt door het dobbelen bepaald. Tijdens het startbereik wordt met slechts één dobbelsteen gereden. Daarna geldt voor donkergrijze velden één dobbelsteen, middengrijze velden twee dobbelstenen en lichtgrijze velden drie dobbelstenen. Je moet steeds zo ver mogelijk vooruit rijden. Bij twee dobbelstenen mag de speciale dobbelsteen niet gebruikt worden.

### 4. Eenvoudige uitval

De wagen belandt na de zet naast de baan en moet twee andere wagens (behalve in de pitlaan) laten passeren, als

- het getal van de snelheidsbeperking één punt overschreden werd of
- een dobbelsteenworp bij baanblokkering ook één veld voorbij het laatste vrij veld heen gaat.

### 5. Perte Total

De wagen wordt uit de wedstrijd gehaald als

- het getal van de snelheidsbeperking meer dan één punt overschreden

werd of

- een dobbelsteenworp bij baanblokkering meer dan één veld voorbij het laatste vrij veld heen gaat of
  - een eenvoudige uitval omwille van een reeds bezet veld niet kan uitgevoerd worden of
  - er met meer dobbelstenen, dan toegelaten is, wordt gedobbeld.
- Tenzij er een medespeler is die je opnieuw laat dobbelen. Dit is trouwens ook de enige uitvalregel die ook voor de start en de Pitstop geldt.

#### 6. **Fairplay-regel**

Je mag nooit minder dobbelstenen gebruiken dan je strikt nodig hebt om zonder risico op een uitval voor die concrete zet te dobbelen.

#### 7. **Slipstream**

Je maakt gebruik van de slipstream van een vooroprijdende wagen, indien je minstens twee velden op het zelfde spoor achter die wagen kan rijden en daar ook eindigt (behalve in startbereik). De wagen kan dan drie velden extra doorrijden. Per spelbeurt kan je meerdere keren van deze slipstream gebruik maken.

#### 8. **Renafstand**

Een race bestaat uit 6 ronden. Na elke gereden ronde krijgt de wagen een gekleurde insteekpin in deze volgorde:

geel - oranje - rood - blauw - groen.

#### 9. **Rijkwaliteit**

De normale rijkwaliteiten kan je 4 ronden zonder pitstop aanhouden.

#### 10. **Pitstop**

Een pitstop kan ten vroegste aan het einde van de tweede ronde (gele insteekpin) gebeuren. Je gooit twee dobbelstenen. Een succesvolle pitstop vraagt minstens 4 dobbelsteenpunten en wordt op het voertuig aangeduid door het aanbrengen van een gele Pit-flap op de achterspoiler. Met zo'n gele Pit-flap kan je niet opnieuw de pitlaan inrijden.

#### 11. **Kwaliteitsverlies**

Na 4 volledige ronden (blauwe insteekpin) zonder pitstop verliest de wagen zijn normale rijkwaliteiten. De wagen ontvangt een rode Pit-flap op de achterspoiler en moet nu steeds één zeszijdige dobbelsteen gebruiken om te rijden.

#### 12. **Einde van de race**

Nadat de winnaar de race beëindigt, worden alle overige wagens bij het overschrijden van de doellijn onafhankelijk van hun aantal gereden ronden opzij gezet.

