



Regler

Oversat af René Christensen

MotorChamp

	<i>Page</i>
<i>Generelle Regler</i>	3
<i>Indhold</i>	3
<i>Antal af Spillere og Racerhold</i>	3
<i>Bevægelse</i>	4
<i>Håndtering af Banens Forhold</i>	5
<i>Farverne på felterne</i>	5
<i>Hastighedsbegrænsninger</i>	5
<i>Håndtering af Konkurrerende Biler</i>	6
<i>Fair Play Regler</i>	7
<i>Midlertidigt Ud af Løbet</i>	8
<i>Opsætning af Spillet</i>	8
<i>Start Fasen</i>	8
<i>Rækkefølge af Bevægelser</i>	9
<i>Slipstrøm</i>	9
<i>Løbsdistance</i>	9
<i>Pitstop</i>	10
<i>Løbet er slut</i>	11
<i>Træning/Kvalifikation</i>	12
<i>Pointgivning</i>	12
<i>Resumé</i>	13
<i>Designerens Ord</i>	14
<i>Hotline</i>	14

MotorChamp

Generelle Regler

MotorChamp er et racerløb i ordets sandeste forstand. Hver spiller har sit eget sæt af terninger, så der er mindst mulig tid til at udregne alle bevægelser på banen. Efter en vis øvelsestid vil den karakteristiske hektiske atmosfære i et ægte bilrace udvikle sig, hvor endda en lille fejl kan vise sig at være en spillers fortrydelse.

Spillerne skal planlægge deres bevægelser af bilerne i forhold til banens forhold samt modstandernes træk. Du kan vælge at løbe nogle risikoer for at ligge helt fremme i spidsen eller spille sikkert for at undgå at bilen bryder sammen. Hvis du altid spiller sikkert, har du kun en lille chance for at vinde og hvis du altid tager en risiko, vil din bil helt sikkert på et tidspunkt bryde sammen. Derfor er det nødvendigt at finde den rette balance imellem disse to og det vil komme an på spillerens erfaring og den individuelle kørestil. Efter lidt træning vil du hurtigt finde ud af hvor det er værd at satse og hvor det er sikrest at holde igen. Det er vigtigt at alle spillerne er bekendt med spillets regler. Derfor anbefaler vi at der spilles et par spil uden pitstop og løbsdistancen bør ikke være mere end 4 omgange.

Indhold

- 3 sektioner af spillepladen med 12 kombinationsmuligheder (8 lange distancer med alle tre sektioner og 4 korte distancer med to sektioner)
- 4 holdere til spillepladerne (rustfrit stål)
- 8 AZA-racerhold med 2 biler hver
- 16 normale 6-side terninger
- 8 speciale terninger
- 80 omgangspinde i 5 forskellige farver for at vise hvor mange omgange der er kørt
- 16 gule pit flaps for at vise et komplet pitstop
- 8 røde handicap flaps for at vise en bils reduceret køreevner
- 1 plastik boks

Antal af Spillere og Racerhold

2-8 spillere kan deltage i et løb. Hver spiller har 2 normale terninger og en speciel terning.

Den lange løbsdistance med tre spilleplader er til 12-16 biler, den korte løbsdistance med to spilleplader er til 8-12 biler. Der bør ikke være mindre antal biler i disse løb. Det er dog muligt i visse situationer at have op til 14 biler i et kort løb og op til 18 biler i et langt løb.

Holdene skal fordeles på følgende måde:

2 spillere	kontrollerer hver	2-4 hold
3 spillere	kontrollerer hver	2 hold*
4 spillere	kontrollerer hver	1-2 hold
5 spillere	kontrollerer hver	1-2 hold*
6-8 spillere	kontrollerer hver	1 hold

* Med 5 spillere og et hold hver vil der kun være 10 biler til start. For at udnytte den maksimale kapacitet ved et langt løb, sælger AZA-Spiele.de yderligere to hold, så der kan opnås 10 hold. 20 biler deltager i træningen (kvalifikationen) og de sidste 4 biler får ikke lov til at deltage i selve løbet. Med 3 spillere er det muligt at træne med 3 hold pr spiller. Med 5 eller 6 spillere kan hver spiller have et hold med to biler og en enkelt bil. Pitstop området er designet til 10 biler.

MotorChamp

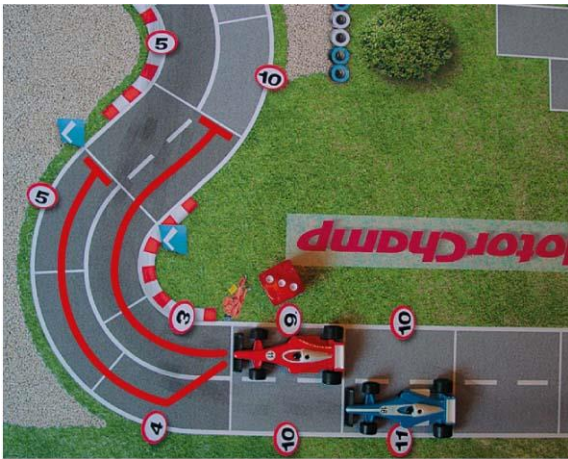
Bevægelse

Bilerne bevæges efter terningekastene. For hver prik/øje på en terning, må du bevæge din bil et felt fremad på banen.

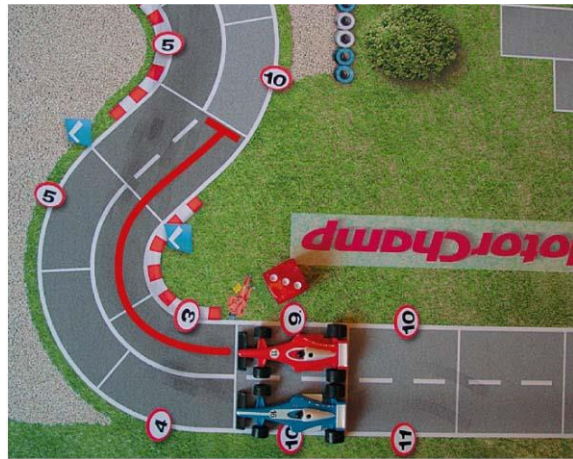
Når du bevæger din bil fremad, er det tilladt at bevæge din bil diagonalt, hvis du ønsker at skifte bane. Dette koster ikke ekstra. Men der er to begrænsninger:

En fuld optrukket linje mellem to baner må ikke krydses (se billede 1a). Du skal vælge en af de to baner.

Du kan ikke skifte bane, hvis der ligger en bil på siden af din bil (se billede 1b) ved indgangen til et sving.



1a



1b

Du kan kun skifte bane diagonalt til et felt lige efter et felt med en fuld optrukken linje, hvis din bil ikke stopper i det første felt (se billederne 2a og 2b).



2a



2b

MotorChamp

Håndtering af Banens Forhold

Farverne på Felterne

Banens felter er trykt i tre forskellige nuancer af grå. Når en bil starter på et felt som er mørkegråt (enkelt felt), må spilleren kun kaste en terning og derefter bevæge sin bil.

Når en bil starter på et felt som er mellemgråt (dobbelt felt), må spilleren kaste to terninger og bevæge sin bil.

Når en bil starter på et felt som er lysegråt (tredobbelt felt), må spilleren kaste de to almindelige terning samt den specielle terning og bevæge sin bil.

Den specielle terning må aldrig benyttes til bevægelse med de to terninger. Hvis en spiller kaster flere terninger end det tilladte, er bilen ude af løbet – med mindre en af de andre spillere insisterer i at bilen bevæges efter det korrekte antal terninger. Dette gælder f.eks. i pit området og i start området.

Hastighedsbegrænsninger

Der er hastighedsbegrænsninger ved siden af felterne. Et terningekast fra der starter fra et sådan felt må aldrig totalt overskride hastighedsbegrænsningen.

Hvis terningekastet overskrider hastighedsbegrænsningen med 1, bevæges bilen fremad, men tages af banen som et resultat af at have kørt for stærkt, der hvor bilen ender (midlertidigt ude). Bilen placeres ved siden af banen i modsat kørselsretning. Bilen kommer på banen igen, når den er blevet passeret af to andre biler. Når bilen bliver passeret af den første bil, vendes bilen i kørselsretningen og er klar til at komme på banen, når den næste bil passerer den og placeres i feltet lige ved side af hvor den står. Bilen kan først bevæges i den næste tur, selvom den bliver overhalet af andre biler (se billede 3a – 3d). Hver spiller er selv ansvarlig for at bevæge sin bil og glemmes det, må spilleren vente til bilen er blevet overhalet af den næste bil.



3a



3b



3c



3d

MotorChamp

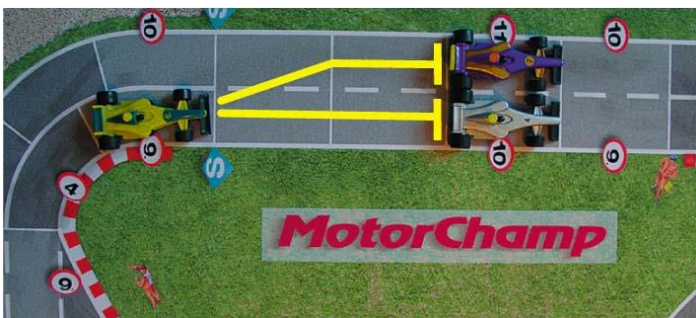
Hvis terningekastet overskrider hastighedsbegrænsningen med mere end 1, er bilen ude af løbet permanent og fjernes fra banen.

Hvis en spiller ikke ønsker at risikere at overskrid hastighedsbegrænsningen, kan han vælge at kaste færre terninger end det farvede felt tillader. På et lysegråt felt, hvor der må kastes to terninger plus den specielle terning, kan han vælge kun at kaste to terninger. På et mellemgråt felt hvor der må kastes to terninger, kan spilleren vælge kun at kaste en terning. På et mørkegråt felt hvor der må kastes en terning, kan spilleren vælge kun at kaste den specielle terning som kun går fra 1-3.

Håndtering af Konkurrerende Biler

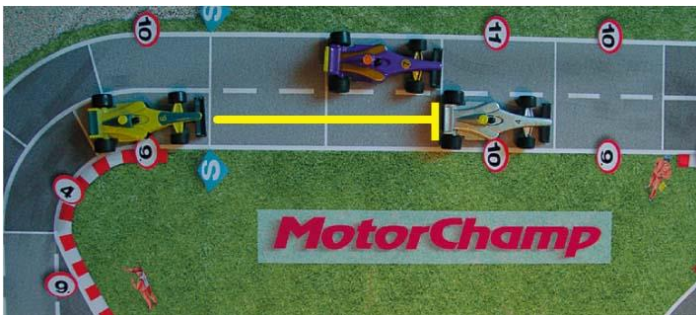
En bil kan kun bevæges så langt indtil den er blokeret af andre biler. Overhaling er dermed ikke muligt, når:

1. To biler side om side giver ikke mulighed for at andre kan overhale dem (se billede 4a)



4a

2. To efterfølgende felter, hvor der er en bil på hver sin side af banen (se billede 4b)



4b

3. En fuldt optrukken linje tillader ikke et baneskit og banen er allerede optaget af en anden bil (se billede 4c)



4c

MotorChamp

I alle disse tilfælde, må terningekastet ikke overskride den længste vej til det sidste mulige frie felt.

Hvis en spiller udfører et terningekast som er 1 mere end den længste vej til det sidste mulige frie felt, er bilen midlertidigt ude. Bilen placeres ved siden af banen imod kørselsretningen (se billede 5a og 5b) og må vente på at to biler har passeret den, før den bliver sat ind på banen igen.



5a



5b

Hvis en spiller udfører et terningekast som er 2+ mere end den længste vej til det sidste mulige frie felt, er bilen ude af løbet og fjernes fra banen.

Risikoen for at blive blokeret af to biler, kan reduceres ved at spilleren vælger at benytte en eller to almindelige terninger eller den specielle terning, når bilen er på et lysegråt (tredobbelt) felt. På mørkegrå og mellemgrå felter kan farten reduceres på tilsvarende måde. Men følgende Fair Play regler skal altid overholdes!

Fair Play Regler

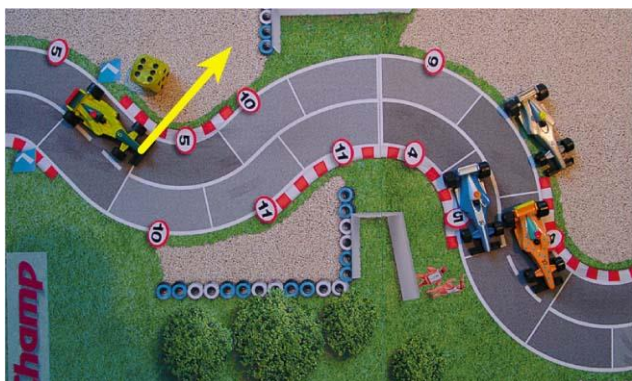
En spiller må ikke benytte færre terninger end nødvendigt for at undgå risikoen i at køre af banen. Hvis en spiller ikke overholder dette, skal der udføres et nyt terningekast med det rette antal terninger. Følgende eksempler skal overholdes:

- Bilen står på et lysegråt (tredobbelt) felt uden hastighedsbegrænsning og er i stand til at bevæge sig 16 felter før banen er blokeret. Spilleren skal benytte alle tre terninger.
- Bilen står på et lysegråt (tredobbelt) felt uden hastighedsbegrænsning, men kan højst bevæges 10 felter før banen er blokeret. Spilleren skal som minimum benytte mindst en terning. Spilleren må ikke benytte den specielle terning.
- Selvfølgelig må en spiller benytte to eller tre terninger, når en spiller er klar til at løbe en risiko for at køre af banen eller udgå af løbet. Oddsene for at køre af banen med to terninger er 3:36 og 1:36 for at udgå af løbet. Med tre terninger er oddsene for at køre af banen 66:216 og 41:216 for at udgå af løbet.
- Bilen står på et mellemgråt (dobbelt) felt med en hastighedsbegrænsning på 11 og banen er blokeret 15 felter derfra. Som minimum skal der benyttes en terning. Selvfølgelig kan en spiller vælge at benytte to terninger i dette tilfælde. Der vil ikke være risiko for at køre af banen og odds for at udgå af løbet er kun på 1:36.
- Bilen står på et mellemgråt (dobbelt) felt uden hastighedsbegrænsning, men kan kun bevæges 5 felter før banen er blokeret. Her kan den specielle terning benyttes for at undgå at bilen kører af banen. Det er dog også muligt at benytte en eller to terninger. Med en terning er odds 1:6 for at køre af banen. Med to terninger er odds 30:36 for at køre af banen og 26:36 for at udgå af løbet.
- Bilen står på et mørkegråt (enkelt) felt med en hastighedsbegrænsning på 5 og der er kun 1 felt til banen er blokeret. Her kan den specielle terning benyttes. Med en 2'er er bilen kørt af banen og med en 3'er udgår den af løbet.

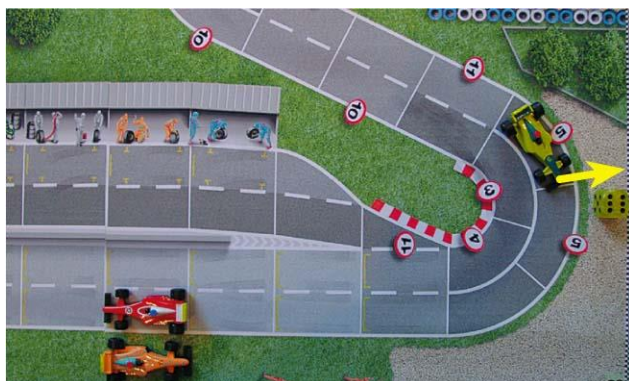
MotorChamp

Midlertidigt Ud af Løbet

Hvis en anden bil allerede er kørt af banen, kan der ikke stå flere biler der. I det tilfælde vil bilen som skulle have været kørt af banen, udgå af løbet (se billede 6).



6



7

På de 14 felter (lang distance) eller 8 felter (kort distance) på start/mål langsiden, er det ikke muligt at køre af banen i den højre siden. Det er kun muligt at køre af banen fra den venstre siden. Biler som kører igennem pitlane området og som passerer en bil der er kørt af banen på start/mål langsiden, tæller ikke med, når to biler skal passere den bil som er kørt af banen, før den kommer på banen igen. Hvis den venstre side af start/mål langsiden er blokeret eller feltet hvor bilen ville være kørt af banen allerede har en bil som er kørt af banen, udgår bilen af løbet (se billedet 7).

Opsætning af Spillet

For at bestemme startrækkefølgen skal alle spillerne kaste de tre terninger for en bil. Højeste bil starter forrest (højre side af banen), næsthøjeste slag starter som nr. 2 osv.

Når bilerne er placeret, kaster spillerne igen de tre terninger for deres næste bil osv.

Øvede spillere kan vælge at køre en trænings/kvalifikations runde (se Træning side 12).

Start Fasen

I motorløb sker de fleste sammenstød under starten, hvilket udløser en omstart. For at undgå dette må spillerne kun benytte en 6d terning under starten uanset hvilket felt deres bil står på. Hverken en overskridelse af hastighedsbegrænsningerne eller en blokeret bane kan få en bil til at køre af banen. Der må ikke benyttes den specielle terning under en start. Selvfølgelig må bilerne kun bevæges op til den tilladte hastighedsbegrænsning eller frem til en blokeret bane.

Slutningen på start/mål langsiden er markeret med et **S** og et **L** ved siden af banen. **S** er for korte løb som kun benytte to af spillepladerne og **L** er for lange løb som benytter alle tre plader.

Når en bil har passeret **S** eller **L**, gælder de generelle regler. Selvfølgelig gælder de specielle regler for start/mål langsiden kun på den første omgang.

MotorChamp

Rækkefølge af Bevægelser

Bilen på den første startposition starter. Derefter bilen i startposition to osv. Når alle bilerne er blevet flyttet, starter man forfra og begynder med den bil som er i front. Det er dermed ikke rækkefølgen som spillerne sidder rundt om bordet som bestemmer, hvem der skal bevæge sin bil, men rækkefølgen af bilerne som de er placeret på banen.

Biler vil helt sikkert blive overhalet med en omgang og biler som er overhalet med en omgang, påvirker rækkefølge for hvornår bilerne skal bevæges. Det er hermed ikke rækkefølgen i selve løbet, men rækkefølgen på banen som bestemmer rækkefølgen for hvornår en bil skal bevæges. For at gøre det simpelt: Forreste felt kommer først og højre felt kommer før venstre felt (se billede 8).



8

Slipstrøm

De biler som deltager i løbet, kan udnytte slipstrøm fra andre biler, for at accelererer. For at udnytte en slipstrøm skal de sidste to felter som en bil bevæges, være lige bagved en anden bil i samme bane. Slipstrømmen giver en bil 3 ekstra felter fremad (se billede 9a-9c).

Det er aldrig påtvunget at udnytte en slipstrøm, men hvis det benyttes, så skal bilen flyttes alle 3 felter. Der kan ikke benyttes slipstrøm i den første tur på start/mål langsiden.



9a



9b



9c

Distance of Race

Et løb varer 6 omgange. For at holde styr på hvilken omgang en bil er på, markeres bilen med en farvet pin, når bilen passerer målstregen. Der benyttes ingen pin på den første omgang.

Når en bil passerer målstregen og kører ud på den 2. omgang, markeres bilen med en gul pin.

Når en bil passerer målstregen og kører ud på den 3. omgang, markeres bilen med en orange pin.

Når en bil passerer målstregen og kører ud på den 4. omgang, markeres bilen med en rød pin.

Når en bil passerer målstregen og kører ud på den 5. omgang, markeres bilen med en blå pin.

Når en bil passerer målstregen og kører ud på den 6. og sidste omgang, markeres bilen med en grøn pin.



MotorChamp

Pitstop

En bil kan maksimalt køre 4 problemfrie omgange uden at udføre et pitstop. Det betyder at en bil skal udføre et pitstop for at udbedre køreegenskaber på bilen. Et pitstop kan tidligst foretages ved slutningen af den 2. omgang (når bilen er markeret med en gul pin). Når bilen er klar til at forlade pitstop området, markeres den med et gult pitbrik på bagvingen.



Når en bil passerer start/mål med en rød pin og uden en gul pitbrik, markeres bilen med den blå pin og en rød handicap pitbrik. Dette betyder at bilen ikke længere har sine optimale køreegenskaber. Uanset feltets farve eller eventuelle blokader, skal bilen altid bevæges ved terningekast med en 6d terning. Dette begrænser bilens fart ned betydeligt. Det øger også risikoen for at køre af banen, da den specielle terning ikke kan benyttes. Udnyttelse af slipstrøm er heller ikke muligt. Hvis bilen overlever en omgang med den røde handicap pitbrik, kan den selvfølgelig foretage et pitstop på denne 5. omgang.

En bil kan kun entre pitlane området gennem et felt og kun med terningekast på 6 eller mindre (se billede 10a). Dette kan gøres med en eller to terninger eller den specielle terning, alt efter hvilket felt du forsøger at entre pit området fra. Men det er ikke tilladt at se bort fra Fair Play reglerne ved at benytte mindre end to terninger hvis bilen er på et felt hvor der skal benyttes to terninger og der ikke er nogen hastighedsbegrænsning eller blokade forude. Når en spiller ønsker at køre en af hans biler ind i pitlane området, skal han sørge for at bilen er på et felt, hvor han må benytte en terning. Ellers skal han simpelthen håbe et godt terningekast hvis feltet som bilen står på som er et felt, er et felt hvor der skal benyttes to terninger og som er uden hastighedsbegrænsning eller at der ikke er nogen blokade forude. Hvis der er flere omgange tilbage i løbet hvor bilen kan foretage et pitstop, er det en acceptabel risiko. Inden slutningen på 4. omgang, bør den sikre udvej tages, men den kan også blokeres af andre biler.

Det er ikke tilladt at overhale i pitlane, da det ikke er muligt at benytte et andet holds pit område. Hvis det første felt af pitlane området er blokeret, er det ikke muligt for andre biler at entre pitlane området (se billede 10b). Hvis et terningekast ikke kan fuldføres i pitlane området, fordi en anden bil blokerer pitlane området efter det første felt i pitlane området, kan bilen entre pitlane området og placeres i det første felt (se billede 10c). Resten af terningekastet ses der bort fra. Men terningekastet må stadigvæk ikke være højere end 6. En bil kan ikke køre af banen i pitlane området.



10a



10b

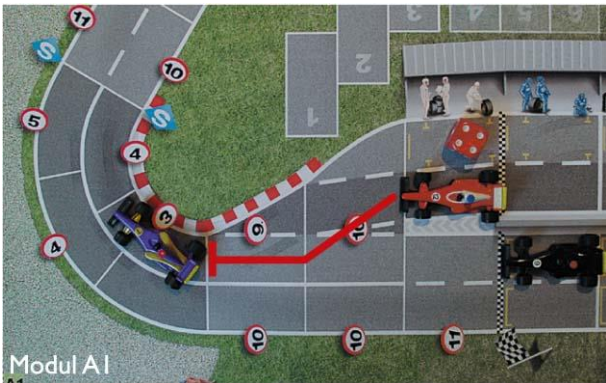


10c

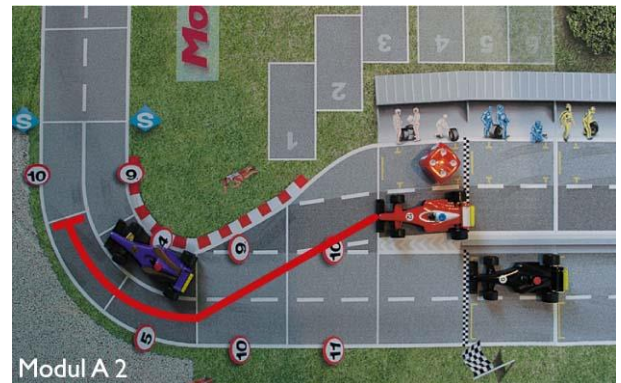
Yderligere bevægelser i pitlane området skal altid ske ved hjælp af en 6d terning, indtil bilen når hen til sin pit. Den sidste bevægelse fra pitlane til holdets pit skal være diagonal. Resten af terningekastet ses der bort fra. I et kort løb er der ikke nok pits til alle hold og bilerne kan derfor pitte, hvor de vil i pitlane området.

MotorChamp

Når en bil er i sit holds pit og det er bilens tur til at blive flyttet, skal spilleren kaste to terninger. Hvis terningekastet er på mindst 4, er pitstoppet fuldført perfekt og bilen markeres med en gul pitbrik på bagvingen. Hvis en af de to terninger er en 4, må bilen også forlade pitten diagonalt i samme tur og det skal være det antal felter som den anden terning viser. Efter et perfekt pitstop må bilen kun benytte en terning i pitlane området indtil bilen har forladt pitlane området. Udgangen foregår via en af de to felter ved pitlane udgangen (se billede 11a-11b). En bil kan ikke køre af banen på vej ud af pitten, hvis den er blokeret – hverken i pitlane området eller på banen. Bilen flyttes så langt som muligt og resten af terningekastet ses der bort fra. Slipstrøm på en bil ude på banen er tilladt.



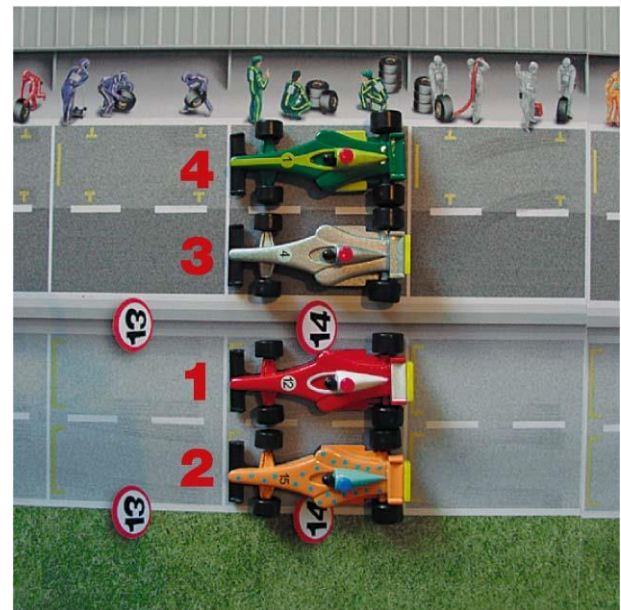
11a



11b

Når biler holder side om side, flyttes biler på banen før biler i pitlane området (se billede 12).

En bil som allerede har udført et pitstop må ikke køre ind i pitlane området igen.



12

Løbet er slut

Når den første bil (markeret med en grøn pin) krydser mållinjen efter 6 omgange, stopper alle andre biler også når de passerer mållinjen uanset hvilket omgang de er på. Alle biler som har fuldført mindst 4 omgange, får point. Alle biler der har fuldført 6 omgange placeres foran biler som kun har fuldført 5 omgange. En bil som ikke har fuldført den 6. omgang fordi den er kørt af banen, placeres foran de biler som lige har fuldført 5 omgange. Biler som udgik af løbet på deres 5. eller 6. omgang tælles med og man bør derfor ikke fjerne de farvede pins.

MotorChamp

Træning/Kvalifikation

Hvis du ønsker at benytte træning (eller retter kvalifikation) for at afgøre startpositionerne, køres en bil ad gangen uden hensyn til reglerne vedr. startproceduren. Omgangen begynder ved start/mål linjen. Felters farver og betydning samt hastighedsbegrænsningerne skal overholdes. Antallet af terningekast der kræves for at fuldføre en omgang, tælles, med undtagelse af det sidste terningekast hvor bilen krydser mållinjen. Antallet af terningekast er det fulde tal foran kommaet. Antallet af felter som bilen flyttes efter mållinjen, er tallet efter kommaet. Summen af det sidste terningekast skrives efter et /.

Eksempel: En bil benytter 8 terningekast til at komme seks felter fra mållinjen og kaster 11 i det sidste terningekast og krydser mållinjen. Træningstiden vil derfor være 8,6/11.

Bilen med det laveste tal forrest, placeres på startposition 1 osv. Har to eller flere biler samme tal foran kommaet, placeres den bil med det laveste tal efter kommaet først osv. Er der stadig biler med samme tal, placeres den bil som har det højeste tal efter /, først osv. Hvis to eller flere biler stadigvæk har helt ens tal, kastes der tre terninger for hver bil indtil der findes en startposition.

Hvis en bil overskrider en hastighedsbegrænsning under træningen/kvalifikationen med 1 point, tages bilen kører bilen ikke af banen eller bevæges, men der lægges et terningekast til bilens score. Hvis en bil overskrider hastighedsbegrænsningen med mere end 1 point, tages bilen ud af træningen/kvalifikationen og får ikke noteret nogen score. Inden træningen/kvalifikationen starter, bør spillerne indbyrdes aftale hvad der skal ske med disse biler som ikke opnår en score – skal de placeres bagest af samtlige biler eller må de slet ikke deltage i løbet.

Pointgivning

Hvis du ønsker at benytte pointgivning, så kan det gøres på mange måder.

AZA Spiele benytter disse point:

Op til 11 spillere:

- | | |
|------------|------------|
| 1. Plads - | 30,0 point |
| 2. Plads - | 22,5 point |
| 3. Plads - | 17,5 point |
| 4. Plads - | 12,5 point |
| 5. Plads - | 10,0 point |
| 6. Plads - | 7,5 point |
| 7. Plads - | 5,0 point |
| 8. Plads - | 2,5 point |

Du kan også benytte et af de to F1 pointsystemet:

- | | | | |
|------------|----------|-------------|----------|
| 1. Plads - | 10 point | 1. Plads - | 25 point |
| 2. Plads - | 6 point | 2. Plads - | 18 point |
| 3. Plads - | 4 point | 3. Plads - | 15 point |
| 4. Plads - | 3 point | 4. Plads - | 12 point |
| 5. Plads - | 2 point | 5. Plads - | 10 point |
| 6. Plads - | 1 point | 6. Plads - | 8 point |
| | | 7. Plads - | 6 point |
| | | 8. Plads - | 4 point |
| | | 9. Plads - | 2 point |
| | | 10. Plads - | 1 point |

MotorChamp

Resumé

1. Startpositionerne findes enten ved terningekast eller træning/kvalifikation.
2. Rækkefølgen af hvordan bilerne bevæges går fra forreste bil til sidste bil uanset hvilken omgang bilerne er på hver især – højre bane før venstre bane. Undtagelsen er biler i pitlane området, hvor biler på banen bevæges først, så biler i pitlane området og derefter biler i pit.
3. Bilens hastighed bestemmer hvor mange terninger der skal kastes. Ved starten af et løb kastes der kun en terning. Mørkegråt felt betyder en terning, mellemgrå betyder to terninger og lysegrå betyder tre terninger. Bilen skal altid bevæges så langt som muligt. Når der kastes to terninger, må den specielle terning ikke benyttes.
4. Midlertidigt ude af løbet – bilen placeres ved siden af banen modsat kørselsretningen og to biler skal passere den (biler i pitlane området tæller ikke med) før den kan komme ind på banen igen, når:
 - a.) hastighedsbegrænsningen overskrides med 1 point
 - b.) banen er blokeret og det resterende terningekast er på 1 point
5. Permanent ude af løbet – Bilen er ude af løbet, når:
 - a.) hastighedsbegrænsningen overskrides med mere end 1 point
 - b.) banen er blokeret og det resterende terningekast er på mere end 1 point
 - c.) det ikke er muligt at være kørt af banen fordi en anden bil allerede er kørt af banen samme sted
 - d.) flere terninger end tilladt er benyttet, med mindre end anden spiller gør indsigelser.Denne regel gælder både under startfasen og i pitlane området
6. Fair Play reglerne – Du må ikke benytte færre terninger til et bestemt terningekast som er nødvendigt for at undgå risikoen for at køre af banen.
7. Slipstrøm er tilladt, hvis en bil under sin bevægelse kommer igennem mindst 2 felter bag en anden bil i samme spor, stopper lige bag bilen og må dermed flytte yderligere 3 felter. En bil kan udføre flere slipstrømsbevægelser i en tur.
8. En løbsdistanse er altid 6 omgange. For hver fuldført omgang markeres bilen med en farvet pin i denne rækkefølge: gul, orange, rød, blå og grøn



9. En bils køreegenskaber holder kun til maksimalt 4 omgange uden et pitstop.
10. Et pitstop kan tidligst udføres ved slutningen af den 2. omgang. Et pitstop udføres med to terninger. Et perfekt pitstop kræver et kast på mindst 4 og giver bilen en gul pitbrik. Med denne pitbrik er det ikke tilladt at bilen entrer pitlane området igen.
11. Efter 4 omgange uden et pitstop, markeres bilen med en rød handicap pitbrik for at vise at bilen har nedsat køreegenskaber. Den kan nu kun bevæges med en 6d terning.
12. Når den første bil har passeret målstregen, stopper alle biler, når de passerer mållinjen uanset hvor mange omgange de har kørt.

MotorChamp

Designerens Ord

Løbet er aldrig slut! Sådan lyder titlen på en bog I starten af 60'erne om den legendariske tyske racerkører Wolfgang Graf Berghe von Trips. Han var for mig ikke blot en legende, men også mit store sportsidol som vækkede min interesse for motorsport. Jeg blev dybt chokeret, da jeg hørte om hans død ved en ulykke på Monza i radioen. Han var tæt på at vinde verdensmesterskabet og jeg ventede spændt på at se om han kunne opnå dette ultimative mål. Det var på dette tidspunkt at jeg sammen med nogle venner, begyndte at lave vores egne motorsportsspil. Vi ønskede at vores idoler skulle leve videre, også selvom det kun var i et spil. Så vi fandt et trafikspil og tegnede en racerbane på bagsiden af spillepladen og foregav at bilerne som kom med spillet, var højteknologiske racerbiler. Naturligvis var det den bedste i vores gruppe som fik lov til at kontrollere bilen med vores største idol, så han stadigvæk kunne vinde masser af løb.

Motorløb fortsætter! Vi var vilde med 24 timers løbet fra Le mans, Indianapolis og verdensmesterskabet. På dette tidspunkt fandtes der miniaturemodeller af Vanwall, Cooper, Lotus og Porsche og vi spillede med dem på vores hjemmelavede racerbane. Vi udviklede regler til Formel-1, sportsbiler og rally og afviklede verdensmesterskaber på vores spisebord i køkkenet. Vi inkorporerede regelændringer fra motorsporten og på denne måde voksede spillet hen over flere år for til sidst at blive en slags simulation af et racerløb, hvis spænding aldrig har forladt os efter alle disse år.

I 80'erne tilbød jeg spillet til flere virksomheder som udgav spil, men ingen var interesseret i et spil om motorsport. Motorsport blev en sovende kæmpe i Tyskland og i medierne. Jeg havde ingen personlige muligheder for selv at distribuere spillet på dette tidspunkt. Dette er nu ændret takket være min kones virksomheder. I dag er jeg glad for at det ikke blev til noget tidligere. Ingen andre end min kone kunne have udviklet og udgivet spillet med samme passion som hende. Nu er det endnu sjovere at flytte de små biler rundt på banerne samt at nyde spændingen ved spillet. Kvaliteten af spillets komponenter er en garanti for at løbet aldrig er slut!

Essen October 2000

Albrecht Nolte

Hotline

Hvis du har nogle spørgsmål vedr. Spillet, kan du kontakte vores hotline 7 dage om ugen og vi taler engelsk, tysk og russisk. Ring til (+49) 201 2667119. Yderligere information om vores virksomhed og interesse om vores spil **MotorChamp** og **TurfMaster** kan findes på hjemmeside www.aza-spiele.de.

MotorChamp
Copyright 2000

AZA-Spiele e.K.
Schnutenhausstr. 3
D-45136 Essen

Telefon: +49-201-266 78 66
Fax: +49-201-266 71 26
E-Mail: info@aza-spiele.de
<http://www.aza-spiele.de>