



MotorChamp

Regolamento

MotorChamp

	<i>Pagina</i>
<i>Regole Generali</i>	3
<i>Contenuto</i>	3
<i>Numero di Giocatori e Squadre</i>	4
<i>Movimento</i>	4
<i>Come comportarsi con le condizioni del Tracciato</i>	6
<i>Colore della pista</i>	6
<i>Limiti di Velocità</i>	7
<i>Come comportarsi con le altre macchine</i>	8
<i>Regole di Fair Play</i>	10
<i>Ulteriori Aspetti dei Fuori Pista</i>	11
<i>Preparare la partenza</i>	11
<i>Fase della Partenza</i>	12
<i>Ordine di Movimento</i>	12
<i>Scia</i>	13
<i>Distanza di Corsa</i>	13
<i>Pit Stop</i>	14
<i>Fine della Corsa</i>	17
<i>Prove</i>	17
<i>Hotline</i>	17
<i>Sommario</i>	18
<i>Epilogo dell'Autore</i>	19

MotorChamp

Regole Generali

MotorChamp è una corsa nel vero senso della parola. Ogni giocatore ha il proprio set di dadi, in modo da perdere poco tempo per calcolare ogni mossa. Dopo un certo ammontare di pratica accumulata, si svilupperà la caratteristica atmosfera febbrile di una vera corsa, nella quale anche un piccolo errore può rivelarsi una rovina per il giocatore.

I giocatori devono pianificare le loro mosse secondo le condizioni di pista ed il comportamento degli altri giocatori. Puoi scegliere di correre un rischio per cercare di essere in testa, oppure giocare sul sicuro per evitare il rischio di una rottura. Se giochi sempre in maniera sicura, avrai poche chance di vittoria, ma se tu giocherai sempre prendendo dei rischi, presto subirai un guasto alla macchina. Perciò, è necessario trovare il giusto bilanciamento tra i due spetti, e questo dipenderà dall'esperienza e dallo stile personale di guida di ognuno. Dopo aver fatto un po' di pratica, capirai quanto vale correre un rischio e quando essere prudente. E' importante prima di tutto che i giocatori familiarizzino loro stessi con i principi del gioco. Per questa ragione noi raccomandiamo di giocare prima di tutto qualche partita senza i pit stop e solo quattro giri, fino a che non si è sviluppato un feeling con il tabellone.

Contenuto

- 3 sezioni di tabellone, con 12 differenti possibili combinazioni (8 circuiti lunghi con tutte e tre le sezioni, e 4 circuiti corti con 2 sezioni)
- 4 chiudi-sezioni per i tabelloni (in ferro)
- 8 squadre AZA-race, con 2 macchine ognuna
- 16 dadi a 6 facce
- 8 dadi speciali
- 80 spilli dei giri in 5 differenti colori per segnalare quanti giri sono stati corsi
- 16 bandierine gialle per segnalare un pit stop completo
- 8 bandierine rosse "handicap" per segnalare una ridotta manovrabilità del mezzo
- 1 scatola di plastica

MotorChamp

Numero di Giocatori e Squadre

Possono partecipare alla corsa 2-8 giocatori. Ogni giocatore ha 2 dadi normali ed uno speciale.

I circuiti lunghi con tre sezioni del tabellone sono disegnati per 12-16 macchine, i circuiti corti per 8-12 macchine. Non ci dovrebbero essere meno macchine che partecipanti alla corsa. In alcune corse di allenamento corte, è possibile avere fino a 14 macchine, e per quelle lunghe fino a 18.

Le squadre saranno divise come segue:

2 giocatori	ognuno usa	2-4 squadre
3 giocatori	ognuno usa	2 squadre*
4 giocatori	ognuno usa	1-2 squadre
5 giocatori	ognuno usa	1-2 squadre*
6-8 giocatori	ognuno usa	1 squadra

* Con 5 giocatori ed una squadra per giocatore ci sono soltanto 10 macchine alla partenza. Per usare la massima capacità delle corse sulla lunga distanza, noi vendiamo separatamente 2 squadre aggiuntive con i necessari accessori, in modo da consentirti di costruire la tua flotta di autovetture per un totale di 10 squadre. 20 auto possono prendere parte all'allenamento, e le ultime 4 non sono autorizzate a partecipare alla gara. Con 3 giocatori è possibile poi allenarsi con 3 squadre per giocatore. Con 5 e 6 giocatori, ogni giocatore può avere solo 1 squadra ed 1 macchina. L'area dei pit stop è disegnata per 10 squadre.

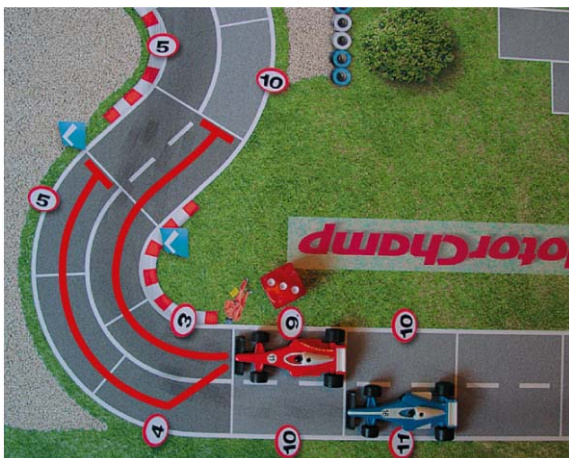
Movimento

Le macchine sono mosse in funzione dei dadi. **Per ogni punto** sui dadi ti muovi in avanti **una casella**.

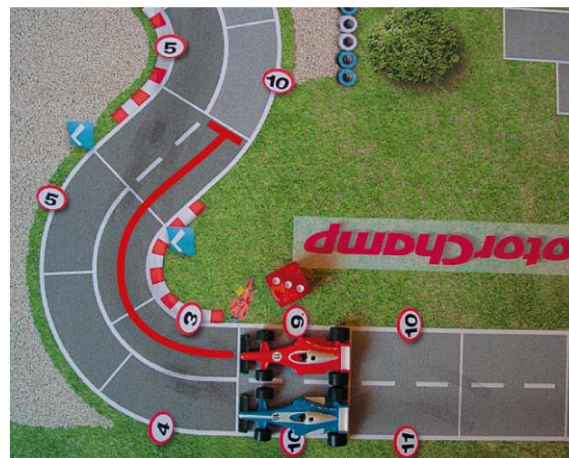
Quando ci si muove in avanti è possibile spesso desiderare di **cambiare corsia diagonalmente**. Questo non costa alcun punto extra sul dado. Per questo ci sono le seguenti **due limitazioni**:

Una **linea continua** tra le corsie non può essere attraversata (**figure 1a / 1b**).

MotorChamp

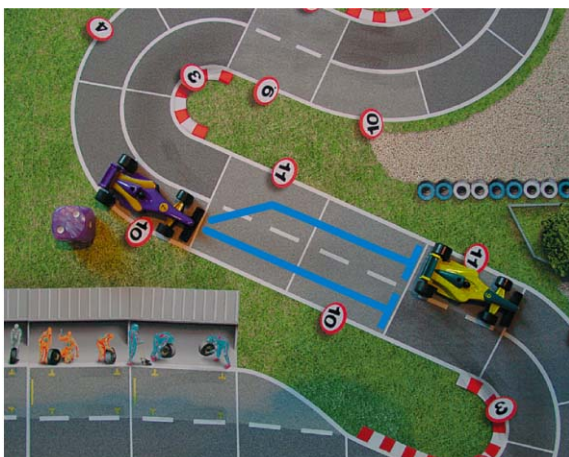


1a



1b

Tu puoi cambiare diagonalmente corsia soltanto da **una casella che segue immediatamente una linea continua** se l'automobile non arresta là quel movimento (**figure 2a / 2b**).



2a



2b

MotorChamp

Come comportarsi con le condizioni del Tracciato

Colore della Pista

La parte della pista del tabellone è colorata con **tre differenti gradazioni di grigio**. Quando la macchina inizia il suo movimento su di una casella grigio scuro (**una singola casella**), soltanto un dado può essere usato per muovere in avanti. Se il movimento inizia su di una casella color grigio intermedio (**una doppia casella**), allora si possono usare due dadi per muoversi. Se il movimento inizia su di una casella color grigio chiaro (**una casella tripla**), allora possono essere usati tutti e tre i dadi. Il dado speciale non può mai essere usato durante un movimento con due dadi. Se un giocatore lancia **più dadi del colore consentito dal tracciato**, la macchina è definitivamente fuori dal gioco – "**definitivamente fuori**" – , a meno che uno degli altri giocatori non insista nel far ripetere la mossa con il giusto numero di dadi. Questo si applica anche alla corsia dei box ed all'area di partenza.

Limiti di Velocità

Ci sono dei limiti di velocità vicino ad alcune corsie. Un lancio che inizia da una tale casella **non deve eccedere il limite di velocità** con il suo totale.

Se il lancio **eccede** il limite di velocità, ma **soltanto di un punto**, la macchina muove in avanti secondo il numero tirato con i dadi, ma viene poi messa fuori del tracciato come risultato di una guida troppo veloce ("**temporaneamente fuori**"). La macchina deve essere piazzata dalla parte del tabellone vicino alla casella dove il movimento è terminato, con la parte anteriore della macchina rivolta nel senso opposto di marcia. La macchina è pronta di nuovo a correre quando è stata passata da 2 macchine. Per poter controllare questo, la macchina che è fuori viene girata nel senso di Marcia dopo che è stata passata dalla prima macchina. Quando è passata anche la seconda macchina, la macchina che stava fuori viene rimessa sulla casella accanto alla quale stava. Quella macchina può muovere soltanto dal prossimo turno, anche se è stata passata da altre macchine nel frattempo (**figure 3 a-d**). Ogni giocatore è responsabile del movimento della sua propria macchina, e se uno si dimentica, allora deve aspettare la prossima macchina che lo passa.

MotorChamp



3a



3b



3c



3d

Se il lancio **eccede** il limite di velocità di **più di un punto**, la macchina è “**permanentemente fuori**” ed è rimossa dal gioco.

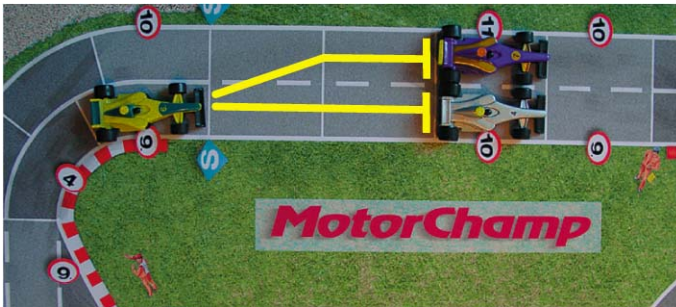
Se il pilota **non vuole correre rischi** eccedendo il limite di velocità, egli può dichiarare di **guidare più piano**, usando meno dadi di quelli che ne consente il tracciato. Su di una casella che permette tre dadi, egli può scegliere di usarne soltanto due, e su una casella che ne permette due, usarne uno. Su di una casella da un dado, si può usare il dado speciale che ha max un 3 (tre) sui suoi lati.

MotorChamp

Come Comportarsi con le altre Macchine

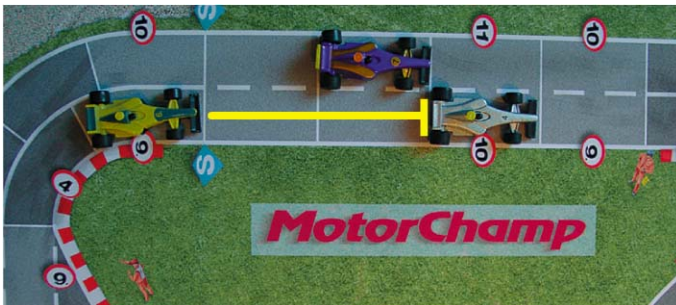
Le macchine possono sempre andare lontano fino a che non è bloccato il tracciato da altre macchine. Il sorpasso non è possibile quando:

1. Due macchine vicine le une con le altre non lasciano spazio per il sorpasso **(figura 4a)**.



4a

2. Su due caselle consecutive c'è una macchina sulla destra e sulla sinistra **(figura 4b)**.



4b

MotorChamp

3. Una linea continua proibisce un cambio di corsia se la corsia è già occupata da un'altra macchina (figura 4c).



4c

In questi casi il lancio dei dadi **non deve** essere maggiore del totale necessario per raggiungere lo spazio libero più lontano possibile.

Se il giocatore lancia **soltanto un punto di più** la macchina è **“temporaneamente fuori”**. Essa deve stare al lato della pista (figure 5a / 5b) ed aspettare che la sorpassino due macchine, prima che sia autorizzata a tornare in pista.



5a



5b

MotorChamp

Se un giocatore lancia **più di un punto necessario con i dadi**, la macchina è **“permanentemente fuori”** ed è rimossa dal gioco.

Il **rischio** di essere fuori in caso di tracciato bloccato, **può essere ridotto** da un giocatore se egli sceglie di usare soltanto due dadi o un dado oppure il dado speciale in una casella tripla. Su di una casella singola o doppia, la velocità può essere ridotta di conseguenza. Comunque, le seguenti regole fair play devono sempre essere osservate.

Regole di Fair Play

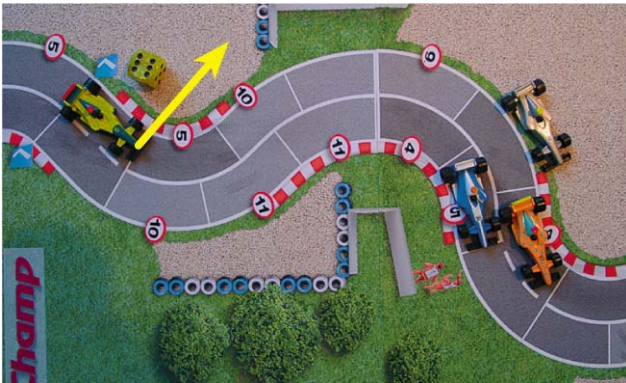
Non puoi usare meno dadi del necessario per evitare il rischio di essere fuori sul quel lancio. Se un giocatore contravviene a questa regola il lancio deve essere ripetuto. Gli esempi seguenti dovrebbero chiarire il concetto:

- La macchina è su una casella tripla senza limite di velocità ed in grado di muovere 16 caselle fino a che il tracciato non diventa bloccato. Il giocatore deve usare tutti e tre i dadi.
- La macchina è su una casella tripla senza limite di velocità ma può spostarsi soltanto di 10 caselle prima che il tracciato diventi bloccato. Il giocatore deve usare un minimo di un dado. Il giocatore non può usare il dado speciale. Naturalmente due o anche tutti e tre i dadi possono essere usati quando il giocatore è pronto a correre il rischio di uscire fuori pista. Le probabilità di uscire con 2 dadi è 3:36, e 1:36 per essere permanentemente fuori. Con tre dadi c'è un 66:216 di rischio di essere fuori ed un 41:216 di rischio di essere permanentemente fuori.
- La macchina si trova su una casella doppia con un limite di velocità di 11 ed il tracciato è bloccato 15 caselle più avanti. Deve essere usato un minimo di un dado. Naturalmente uno può anche scegliere di usare due dadi in questo caso. Non ci dovrebbe essere il rischio di essere permanentemente fuori e soltanto un 1:36 di rischio di essere temporaneamente fuori.
- La macchina si trova su una casella doppia senza limite di velocità ma può soltanto muoversi di cinque caselle prima che il tracciato sia bloccato. Può essere usato il dado speciale in questo caso per evitare di finire fuori strada. Naturalmente in questo caso è inoltre possibile usare uno o anche due dadi. Il primo comporta un rischio di 1:6 di andare fuori strada. L'ultimo comporta un rischio di 30:36 di andare fuori strada, ed un 26:36 di essere fuori dal gioco permanentemente.
- La macchina sta su una casella singola con un limite di velocità di 5 e c'è soltanto una casella prima che il tracciato diventi bloccato. Può essere usato il dado speciale in questo caso. Il rischio di andare fuori non è rimosso, ma solo ridotto. Se il giocatore lancia un 2 la macchina è temporaneamente fuori, e se il giocatori lancia un 3 la macchina è permanentemente fuori dal gioco.

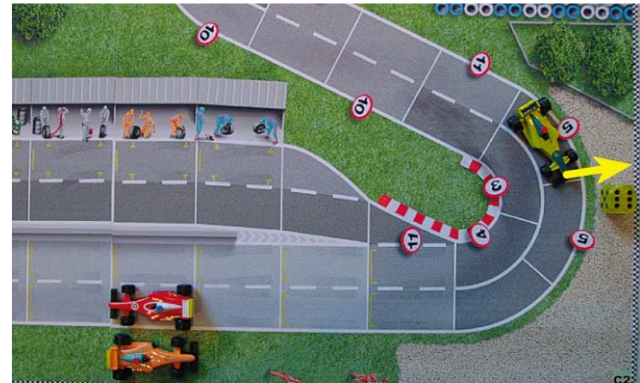
MotorChamp

Ulteriori Aspetti dei Fuori Pista

Se **un'altra macchina va temporaneamente fuori in una casella vicino ad una casella** dove una macchina è già temporaneamente fuori, nessun'altra macchina può essere piazzata vicino a quella casella. In questo caso la macchina che non può trovare posto per essere temporaneamente fuori, esce permanentemente dal gioco (figura 6).



6



7

Sulle 14 caselle del rettilineo (sul tabellone lungo), o le 8 caselle del rettilineo (sul tabellone corto) **del dritto finale**, non è possibile finire fuori temporaneamente. E' possibile finire fuori temporaneamente soltanto sulla parte sinistra del circuito. Le macchine che passano una macchina che sta fuori temporaneamente, per andare nella corsia dei box, non valgono come macchine che permettono di girarsi o tornare in pista alla macchina fuori. Se **la corsia di sinistra è occupata** o la casella dove deve uscire la macchina temporaneamente è già occupata da un'altra macchina che è fuori, allora la macchina esce permanentemente dal gioco (figure 7).

Preparare la Partenza

Per prepararsi a giocare, ogni giocatore deve tirare tutti e tre i dadi per una delle sue macchine per decidere la posizione sul tabellone. Chi lancia il **totale più alto** mette la sua macchina **in prima posizione** (casella a destra davanti alla linea di partenza), il giocatore con il secondo totale più alto mette la sua macchina in seconda posizione (casella a sinistra davanti alla linea di partenza), etc. Quando ogni giocatore ha piazzato una macchina sulla griglia, il processo si ripete per la seconda macchina di ogni giocatore. **I giocatori esperti** possono decidere le posizioni iniziali facendo un **round di prove** (vedere *Prove* pag. 17).

MotorChamp

Fase della Partenza

Nelle corse automobilistiche le frequenti collisioni durante la fase della partenza sono annullate con la nuova partenza. Per evitare questo le macchine sono autorizzate soltanto ad usare un normale **dado a 6 facce** durante la fase della partenza nell'area appropriata, senza badare al colore del tracciato. **Ne una violazione dei limiti di velocità, ne un tracciato bloccato può portare una macchina fuori in questa area alla partenza della gara.** Per questa ragione non può essere usato il dado speciale. Naturalmente le macchine devono essere mosse tanto quanto consentito dai limiti di velocità e/o dal tracciato bloccato.

La **fine dell'area di partenza** è segnata da due differenti punti indicate con lettere blu **S** e **L** accanto al tracciato. La **"S"** è per le corse che usano due sezioni e **"L"** indica la fine dell'area di partenza per la corsa a lunga distanza che usa tre sezioni. Quando una macchina ha lasciato l'area di partenza, si applicano le normali regole per tutti i lanci di dado seguenti. Naturalmente le regole speciali per la fase di partenza si applicano soltanto durante il primo giro.

Ordine di Movimento

Inizia la macchina in prima posizione, poi la seconda e così via. Quando tutte le macchine della fila hanno mosso, allora muovono quelle che si trovano dietro la prima fila. Quando le macchine sono su caselle adiacenti la macchina sulla destra ha sempre la precedenza. Poi le altre macchine seguono nello stesso modo. Perciò, **l'ordine nel quale le macchine muovono** non dipende dall'ordine nel quale i giocatori sono seduti al tavolo, ma è **determinato esclusivamente dalle varie posizioni delle macchine nella corsa**. Così per esempio, se la macchina numero due sorpassa la macchina numero uno in un round di movimento, allora nel prossimo round di movimento la macchina numero due muoverà prima della macchina numero uno.

Spesso non ci mette molto tempo una macchina ad essere doppiata. Il doppiaggio influenza l'ordine di movimento allo stesso modo del sorpasso normale. Di conseguenza non è la posizione durante la corsa che decide l'ordine dei movimenti, ma sempre il posto reale delle macchine. Per farla semplice: **le caselle davanti hanno la precedenza su quelle dietro, e le caselle a destra hanno la precedenza su quelle a sinistra (figura 8).**



MotorChamp

Scia

Le macchine in gara possono usare la scia di altre macchine per accelerare. Per essere in grado di usare la scia, le ultime due caselle del movimento devono essere percorse nella stessa corsia della macchina che si vuole sorpassare. La **scia** poi ti dà **tre caselle aggiuntive in avanti (figure 9a – c)**. **Non c'è nessun obbligo di usare la scia**. Se viene usata, la macchina deve muovere per tutte e tre le caselle aggiuntive. Le macchine che si trovano ancora nella fase di partenza non possono essere usate per la scia di accelerazione.



9a



9b



9c

Distanza della Corsa

La **corsa dura 6 giri**. Per poter **monitorare il numero di giri** che una macchina ha completato, ci sono **degli spilli colorati** che vengono inseriti sopra la macchina quando un giro viene completato. Nessuno spillo viene inserito alla partenza. Quando la macchina passa la linea del traguardo del primo giro, viene inserito lo spillo Giallo sulla macchina. Per i successivi giri sono usati gli spilli in questo ordine di colori: arancio, rosso, blue, verde.



MotorChamp

Pit Stop

Le macchine possono **viaggiare soltanto quattro giri senza** fermarsi ai box per un pit stop. Questo significa che durante una corsa un **pit stop** dovrebbe essere fatto per riparare la guidabilità della macchina. Questo è possibile durante **la fine del secondo giro e non prima**. Quando il **pit stop ha avuto successo**, lo si indica **piazzando una bandierina gialla** sul retro della macchina.

Quando una macchina attraversa la linea del traguardo **alla fine del quarto giro** (spilla rossa) **senza una bandierina gialla**, essa riceve una **bandiera handicap rossa**. Questo significa che la macchina non ha più la piena capacità di guida. Senza tener conto del colore del tracciato, dei limiti di velocità o di un eventuale blocco sul tracciato, egli deve sempre muovere usando un dado normale per ogni turno. Questo rallenterà di molto il suo viaggio. Inoltre comporta il grosso rischio di andare fuori pista, perché il dado speciale non può essere usato. Inoltre non è possibile l'uso della scia. Se egli sopravvive alla guida con una bandiera di handicap rossa, egli può entrare nei box per un pit stop al termine del quinto giro (spilla blue).

La corsia dei box (**pit stop**) può essere raggiunta solo attraverso una casella. Per **passare attraverso questa casella d'entrata** non devi **lanciare più di sei con i dadi (figura 10a)**. Questo può avvenire con due dadi, un dado o il dado speciale, dipende da quale casella tu ti stai dirigendo per l'area dei box. Comunque, non è permesso disattendere le regole del fair play usando meno di due dadi quando inizi il movimento su una casella da due dadi senza limite di velocità o pista bloccata. Quando un giocatore vuole essere sicuro di raggiungere la corsia dei box, egli deve prima scegliere una casella dalla quale può partire con meno di due dadi. Altrimenti dovrà semplicemente sperare che il suo tiro, su di una casella da due dadi senza limite di velocità, non raggiunga il massimo di sei o che il tracciato non sarà bloccato. Se sono disponibili più giri prima che sia necessario un pit stop, allora questo è un rischio accettabile. Prima della fine del quarto giro dovrebbe essere scelta la via dei box, che può ancora, comunque, non essere disponibile in seguito a caselle che sono bloccate da altre macchine.

I sorpassi non sono consentiti nella corsia dei box (pit stop) perché non è possibile invadere i box di un'altra squadra. Se la prima casella dei box è bloccata da un altro veicolo, non è possibile entrare nella corsia dei box (figura 10b). Se il risultato dei dadi non può essere utilizzato tutto nella corsia dei box perché un'altra macchina la blocca nella prima casella utile, tu puoi ancora entrare nella corsia box (figura 10c); il resto dei punti dei dadi sono persi. Il risultato dei dadi non deve comunque essere superiore a 6 (sei). Non si può uscire fuori pista in seguito al tracciato bloccato, nella corsia box.



MotorChamp



10a



10b

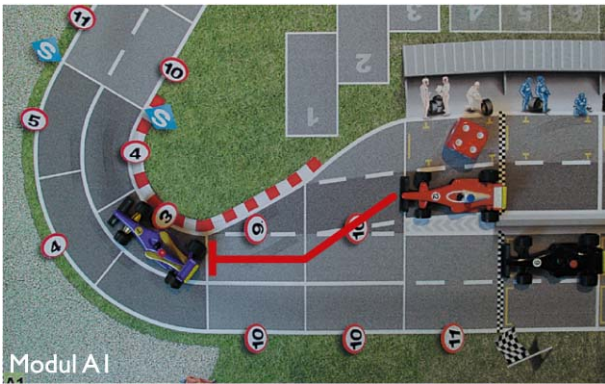


10c

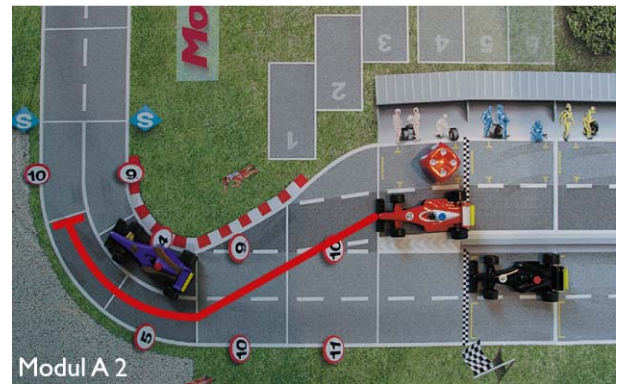
I prossimi movimenti da fare nella corsia box devono essere sempre **fatti con un dado normale a sei facce**, finché la macchina non ha raggiunto i suoi box. L'ultimo movimento dalla corsia dei box al proprio box della squadra, deve essere fatto **in diagonale**. **I punti dei dadi che sono superflui non vengono conteggiati**. Il circuito corto non ha abbastanza box per ogni squadra, in questo caso puoi scegliere il box che vuoi per la tua sosta.

Se una macchina è nella corsia box ed è il suo turno di muovere, allora lancerà due dadi. Se **sono raggiunti almeno quattro punti il pit stop ha avuto successo** ed è completato, quindi la macchina riceve **una bandierina gialla**. Se uno dei due dadi ottiene un punteggio minimo di quattro, la macchina inoltre può lasciare i box diagonalmente nella stessa mossa, muovendo in avanti con il punteggio del secondo dado. Dopo che ha avuto successo un pit stop i movimenti seguenti possono essere fatti solo con un dado per muovere in avanti, finché non è stata raggiunta di nuovo la pista. L'uscita avviene tramite le due caselle d'uscita (**figure 11a – b**). Durante **l'uscita dalla corsia dei box, "essere fuori" in seguito al tracciato bloccato è ancora impossibile**, stessa cosa sulla pista. Lo spostamento deve essere fatto sfruttando il più possibile i punti movimento ottenuti, i punti in più si possono sprecare. La scia di una macchina sul tracciato può essere usata.

MotorChamp



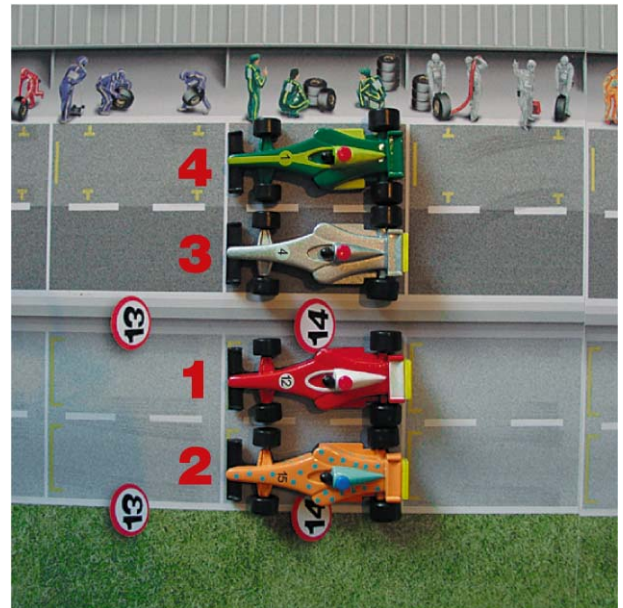
11a



11b

Quando le macchine sono fianco a fianco, la macchina sul tracciato ha la precedenza nell'ordine di movimento (*vedi foto: macchine 1 e 2*), poi quella nella corsia dei box (*vedi foto: macchina 3*), poi quella che si trova ai box (*vedi foto: macchina 4*) (**figura 12**).

Una macchina che ha effettuato un pit stop con successo, non deve più entrare ai box.



MotorChamp

Fine della Corsa

Quando la prima macchina passa la linea del traguardo dopo sei giri, **con lo spillo verde**, tutte le macchine seguenti si fermano non appena passano la linea del traguardo, senza tener conto di quanti giri hanno completato. Viene considerata ogni macchina che ha effettuato almeno quattro giri. Tutte quelle che hanno effettuato 6 giri sono piazzate prima di quelle che ne hanno effettuato 5. Una macchina che non ha effettuato il sesto giro in seguito all'uscita di pista, è considerata essersi piazzata meglio di quella che ha completato solo cinque giri. Dato che il piazzamento di macchine che sono fuori può essere contato, alle macchine che sono definitivamente fuori nel quinto e sesto giro non dovrebbero essere rimossi i loro spilli dei giri.

Prove

Se vuoi utilizzare le prove per determinare le posizioni delle macchine sulla griglia di partenza, **ogni macchina** dovrebbe correre **da sola** senza tener conto delle regole speciali della fase di partenza. Il giro ha inizio sulla linea della partenza/traguardo. Si deve tener conto del colore del tracciato e dei limiti di velocità. **Si conta il numero di lanci fatti con i dadi**, ad eccezione dell'ultimo lancio nel quale la macchina taglia il traguardo. Questo numero va ad occupare la posizione prima del punto. Quando la macchina passa sul traguardo, il **numero di caselle passate oltre**, in quel turno fornisce il numero dopo il punto. Il **valore totale dell'ultimo lancio** fornisce il numero dopo la barra (slash). Così, se una macchina per esempio, fa otto lanci per arrivare a sei caselle prima della linea, ed ottiene un 11 sul lancio seguente, il tempo di prova sarebbe di **8.6/11**. La macchina con il numero più basso prima del punto è il più veloce nella prova. Se i numeri prima del punto sono gli stessi per due o più macchine, un Numero basso dopo il punto sarà il migliore. Se i numeri prima e dopo il punto sono gli stessi, un numero alto dopo la barra (slash) sarà il migliore. Se tutti i numeri sono gli stessi, la posizione di partenza deve essere decisa tramite il lancio di tre dadi.

Se una **macchina eccede il limite di velocità** durante le prove **di solo un punto**, la **macchina non è fuori pista o rimossa dalla pista**, ma gli viene aggiunta una mossa al suo tempo/punteggio. Se una macchina eccede il limite di velocità di **più di un punto** allora viene messa fuori, **"permanentemente fuori"** dalle prove e non riceve il punteggio/tempo. Prima delle prove, devi decidere se tali macchine saranno bandite dalla corsa, o se loro devono essere piazzate dietro la macchina più lenta sulla griglia di partenza.

Hotline

Per tutte le domande riguardo il gioco puoi contattarci alla nostra hotline 7 giorni a settimana fino alle 24.00 (GMT), disponibile in Inglese, Tedesco e Russo, al (+49) 201 2667119. Maggiori informazioni circa la nostra società ed interessanti competizioni puzzle riguardanti le nostre serie di corse **MotorChamp** e **TurfMaster** possono essere trovate sul nostro sito web www.aza-spiele.de.

MotorChamp

Sommario

1. Le posizioni della griglia di partenza sono decise o attraverso il lancio di dadi oppure attraverso un round di prove, va stabilito prima tra i giocatori.
2. L'ordine di movimento è deciso dalle posizioni delle macchine da davanti a dietro la griglia. Per le macchine che sono fianco a fianco, la destra prende la precedenza sulla sinistra, eccetto che per le macchine nella corsia dei box e nei box stessi, dove l'ordine è: la pista prima della corsia dei box e la corsia dei box prima dei box.
3. La velocità delle macchine è decisa dal lancio dei dadi. Nella fase di partenza è usato un dado. Da quel momento in poi dipende dal colore della pista sulla casella dove sta la macchina. Grigio scuro significa un dado, grigio intermedio due dadi, grigio chiaro tre dadi. Devi sempre muovere il più lontano possibile consentitoti dai dadi. Quando usi due dadi il dado speciale non deve mai essere usato.
4. Temporaneamente fuori – Significa che la macchina viene messa fuori dal circuito nella casella accanto alla pista, e prima di ritornare in pista la macchina deve essere passata da almeno due macchine (non sono incluse quelle nella corsia dei box), la macchina è temporaneamente fuori quando:
 - a.) È stato ecceduto il limite di velocità di un punto
 - b.) Il tracciato è bloccato ed il lancio di dadi eccede di uno spazio le caselle libere della pista
5. Permanentemente fuori – La macchina è fuori dal gioco, quando:
 - a.) È stato ecceduto il limite di velocità di più di un punto
 - b.) Il tracciato è bloccato ed il lancio di dadi eccede di più di uno spazio le caselle libere della pista
 - c.) E' impossibile essere temporaneamente fuori quando la parte del tracciato interessata è già occupata da un'altra macchina che è temporaneamente fuori
 - d.) Sono stati usati più dadi del consentito, a meno che un altro giocatore non obietti. Questa è l'unica regola del "fuori" che inoltre si applica alla fase della partenza e nell'area dei box.
6. Regole di Fair play – Non puoi usare meno dadi del necessario per evitare il rischio di essere fuori sul quel lancio.
7. La scia autorizza un movimento, che inizia almeno due caselle dietro la macchina che deve essere superata e nella stessa corsia e poi deve finire direttamente dietro di esso, di tre caselle ulteriori. Per ogni movimento può essere usata più di una scia.
8. La corsa si svolge su sei giri. Per ogni giro completato si guadagna una spilla, nell'ordine: giallo, arancio, rosso, blu e verde.
9. La capacità di guida della macchina dura solo quattro giri senza fare un pit stop.
10. Il pit stop può essere effettuato non prima della fine del secondo giro. Viene effettuato con due dadi. Un pit stop riuscito richiede un minimo di quattro punti ed è indicato da una bandierina gialla del pit stop. Con questa bandierina non è più permesso rientrare nella corsia dei box.
11. Dopo aver fatto quattro giri senza un pit stop, la macchina riceve una bandierina rossa di handicap per indicare una riduzione della capacità di guida della stessa. Questa macchina può essere mossa soltanto con un normale dado a sei facce, e non con un dado speciale.
12. Dopo che il vincitore ha passato la linea del traguardo, tutte le altre macchine si fermano dopo averlo passato a loro volta, senza tenere conto dei giri che hanno completato.



MotorChamp

Epilogo dell'Autore

La corsa non è mai finita. Questo è il titolo di un libro, che all'inizio degli anni sessanta parlava del leggendario pilota automobilistico tedesco Wolfgang Graf Berghe von Trips. Per me, all'epoca, non costituì una leggenda, ma era semplicemente il mio idolo sportivo del momento che aveva saputo risvegliare in me un entusiasmo per lo sport automobilistico. E' stato un duro colpo quando la radio c'informò che aveva avuto un incidente mortale a Monza. Era sul punto di vincere il campionato del mondo, ed io ero impaziente di vedere se avesse avuto la possibilità di vincere quell'ultimo gran premio. E' stato in quel momento che noi abbiamo iniziato a sviluppare questo gioco di corse. Il nostro idolo doveva continuare a vivere, anche se era solamente nei nostri giochi. Così abbiamo preso un gioco automobilistico ed abbiamo dipinto il tracciato sul retro, poi abbiamo preso le pedine e le abbiamo trasformate in bolide da corsa. Naturalmente, solo il migliore pilota del nostro gruppo poteva guidare la macchina del nostro idolo, così che lui possa vincere la corsa ogni volta.

Lo sport automobilistico si evolse. Da allora in poi, noi ci entusiasammo per le 24 ore di Le Mans, le corse di Indianapolis e le coppe del mondo dei piloti da corsa. All'epoca c'erano miniature di macchine della Vanwall, Cooper, Lotus e Porsche, e noi le piazzammo sulla pista appena disegnata. Noi svilupparammo un gioco di formula 1, delle macchine da corsa e le regole di rally ed è sulla tavola della nostra cucina che noi disputammo tutti questi campionati. Noi implementammo delle trasformazioni dello sport automobilistico, ed in questo modo il gioco è cresciuto attraverso gli anni fino a diventare una simulazione di corsa la cui suspense seppe tenerci in ansia durante tutti questi anni.

Negli anni '80, io proposi questo gioco a vari editori di giochi. Ma nessuno sembrava interessato al tema delle corse automobilistiche. Lo sport in Germania era dormiente ed ai margini d'interesse dei media. Io personalmente non ho avuto l'opportunità di portare il gioco sul mercato, ma questa situazione cambiò grazie alla casa editrice di giochi di mia moglie. Io sono felice che non è stato fatto all'epoca. Nessuno avrebbe potuto sviluppare il gioco amandolo così tanto e con così tanta passione. Adesso è anche più divertente muovere le macchine lungo la pista e divertirsi con la suspense del gioco. La qualità dei componenti garantisce che, per ogni corsa e partita entusiasta, la corsa non è mai finita.

Essen Ottobre 2000

Albrecht Nolte

MotorChamp
Copyright 2000

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

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