

Grand Prix

Das spannende Grand Prix Autorennen kann zu zweit, zu dritt oder zu viert gespielt werden.

Die Spieler, wir wollen sie von nun an Fahrer nennen, lösen zunächst die Rennwagen aus. Als nächstes wird die Bahnverteilung erwürfelt:

Wer eine 1 würfelt, erhält Bahn 1, wer eine 2 würfelt Bahn 2, usw.

Jetzt werden die Rennwagen am Start aufgestellt und der Fahrer auf Bahn 1 darf mit dem Würfeln beginnen und starten.

Beim Vorrücken zählt immer das Vorderteil des Rennwagens!

Wer als erster die Ziellinie (das große Feld nach dem Feld Nr. 90) überfährt, ist Sieger.

Das Zielfeld braucht nicht direkt angewürfelt zu werden, d. h. auch mit einer höheren Augenzahl als erforderlich kann das Ziel passiert werden.

Nach einer 6 darf noch einmal gewürfelt werden. Die Augen werden zusammengezählt und um die Gesamtaugenzahl wird vorgeückt. Unterwegs auf der Rennstrecke ereignet sich natürlich allerhand, was im Spiel durch die besonderen Felder dargestellt wird.

Die Bedeutung der besonderen Felder:

- 10** Der Fahrer ist zu früh gestartet. Er muß zum Startplatz zurück.
- 21** Wegen Seitenwind muß der Fahrer plötzlich abbremsen. Er muß 1 x mit dem Würfeln aussetzen

- 29, 56** Der Fahrer hat die beste Zwischenzeit. Er darf deshalb 5 Felder vorrücken.
- 33** Ein Ölfleck ist auf der Straße. Der Fahrer darf erst weiterfahren, wenn er eine 1 oder eine 6 würfelt.
- 41** Der Wagen hat sich in der Kurve gedreht. Wegen dem entstandenen Zeitrückstand muß der Fahrer auf Feld 31 zurück.
- 44** Durch seine gute Kurventechnik rückt der Fahrer 4 Felder vor.
- 47, 67, 82** Der Fahrer behindert andere Teilnehmer. Er erhält eine Verwarnung und muß 1 x mit dem Würfeln aussetzen. Wer im Verlauf des Rennens zweimal auf eines dieser 3 Felder kommt, wird disqualifiziert.
- 51** Das Überholmanöver im Kurvenauslauf ist nicht gelungen. Der Fahrer muß neu ansetzen und deshalb 5 Felder zurück.
- 62** Der Fahrer muß an den Boxen halten (Tanken, Reifenwechsel, Reparaturen, usw...). Er muß daher 2 x mit dem Würfeln aussetzen.
- 73** Der Fahrer hat eine Reifenpanne. Er muß das linke Hinterrad wechseln und setzt deshalb 2 x mit dem Würfeln aus.
- 77** Der Fahrer streift einen Strohballen am Rand der Fahrbahn und muß deshalb 6 Felder zurück.
- 80** Der Wagen kommt ins Schleudern. Der Fahrer muß 2 x mit dem Würfeln aussetzen.
- 86** Kurz vor dem Ziel läuft der Motor nicht mehr richtig. Der Fahrer darf deshalb bis ins Ziel jeweils nur 2 Felder vorrücken.

Und nun viel Spaß mit diesem spannenden



- Spiel!