RENNANZEIGER TURBO 2000

Spielleiter: Reinhard Schön Email: *schoen@postspillion.de*
Am Nohl 33
89173 Lonsee

0. Ausgabe April 2000

Der **Rennanzeiger Turbo 2000** erscheint regelmäßig als Begleitinformation zum Postspiel **Turbo 2000**. **Turbo 2000** ist ein Strategiespiel aus der Welt des Formel-1-Sports für beliebig viele Spieler ab 14 Jahren. Jeder Spieler versucht, einen erfolgreichen Rennstall aufzubauen und im Kampf um die alljährliche Weltmeisterschaft möglichst viele WM-Punkte zu sammeln. Dieses Ziel kann sowohl durch die Entwicklung und den Bau von herausragenden Wagen, Motoren oder Reifen als auch durch die direkte Teilnahme an den einzelnen Rennen in Angriff genommen werden. Je nach Neigung der einzelnen Spieler bietet sich im sportlichen und im geschäftlichen Bereich ein weites Betätigungsfeld. Am Ende zählt nur der langfristige Erfolg.

Liebe Freunde des postalischen Rennsports, ich heiße Euch herzlich willkommen zur sechsten Partie **Turbo 2000** im POSTSPILLION (und zur fünften unter meiner Leitung). Seit fast 15 Jahren läuft dieser Klassiker von Dr. Knizia nun schon. Und jetzt ist es wieder soweit: Die neue Partie geht in die Einführungsrunde! Auch **Turbo 2000** unterliegt einer ständigen Verbesserung. In dieser Partie gelten die Originalregeln (Reiner Knizia, 1985) und die brandneue Regelergänzung April 2000. Auch die alten Hasen unter Euch sollten sich letztere aufmerksam durchlesen, da sich im Vergleich zur letzten Partie so einiges geändert hat.

Folgende Rennställe haben sich bereits angemeldet: *AudiNRG*, *Aurifex*, *Beetle*, *BlackStar*, *Bonanza*, *Brumm2000*, *CalClashel*, *Chance2000*, *FasterThanLight*, *Girona*, *Grimmzahn*, *Isencart*, *Motodroma*, *Qualm*, *RolisRoyce*, *Spirituoso*, *Spooky*, *WarpSpeed*, *Wolf*, *YellowCab*, *X*. Die meisten davon sind erfahrene Turbospieler, was wieder ein hohes Niveau der Partie erwarten läßt. Wer sich noch anmelden möchte: Gebt einfach einen Zug zur ersten Runde ab. Rennstallnamen dürfen maximal 15 Buchstaben haben und keine Sonderzeichen wie **$; . * &** oder Leerzeichen enthalten. Der Name **Turbo** ist für den Spielleiter reserviert. Vergeßt nicht, einen Ersatznamen anzugeben — falls ein anderer Spieler die gleiche Idee hatte wie Ihr. Zur Anregung Eurer Phantasie ein paar Namen aus der realen Formel 1:
Arrows, *BAR*, *BMW*, *Benetton*, *Bridgestone*, *Cosworth*, *Ferrari*, *Fondmetal*, *Honda*, *Jaguar*, *Jordan*, *McLaren*, *Mercedes*, *Minardi*, *Mugen*, *Petronas*, *Peugeot*, *Playlife*, *Prost*, *Sauber*, *Supertec*, *Williams*.

FAHRERVERTRÄGE

VERTRAGLOSE FAHRER DES ERSTEN UND ZWEITEN RENNJAHRES

Mario Andretti, Alberto Ascari, Jack Brabham, Jim Clark, Juan Manuel Fangio, Giuseppe Farina, Emerson Fittipaldi, Mika Häkkinen, Mike Hawthorn, Graham Hill, Dennis Hulme, James Hunt, Alan Jones, Niki Lauda, Nigel Mansell, Nelson Piquet, Alain Prost, Jochen Rindt, Keijo Rosberg, Bernd Rosemeyer, Jody Scheckter, Michael Schumacher, Ayrton Senna, Jackie Stewart, John Surtees, Jacques Villeneuve.

Alle Fahrer haben die Kennzahl F10.0.

SONDERREGEL "BLANKOVERTRAG" — NUR DIESE RUNDE GÜLTIG

Wenn ein Rennstall in seinem Zug zur Runde 1/1 einen **Blankovertrag** abgibt, wird dieser nicht wie üblich am Ende der Auswertung, sondern zu Beginn, also noch vor dem Rennen, durchgeführt. Wird dem Rennstall dabei ein anderer Fahrer als angegeben zugeteilt, ändert der Spielleiter den Fahrernamen auf der Rennmeldung entsprechend ab. Andere Fahrerverträge (etwa zum zweiten Rennjahr) werden davon nicht berührt.
Wer im Rennen 1/1 starten möchte, muß einen entsprechenden Blankovertrag abgeben!

MITTEILUNGEN

an alle: Den Anfängern unter Euch möchte ich noch einige taktische Hinweise zum Partiestart mitgeben. Die wichtigste Entscheidung in der Anfangsphase des Spieles ist: Fabrik oder nicht? In der Vergangenheit war der Sieger meist ein Hersteller, der ein Monopol aufbauen konnte. Wer eine Fabrik errichtet, sollte sich also nicht abhängen lassen! Wer hingegen sein Heil ausschließlich im Fahrerlager sucht, kann nur gewinnen, wenn er ein Herstellermonopol verhindert. Überlegt Euch also, wo Ihr Euer Geld investiert! Durch die aktuellen Regeländerungen ist der Schritt zur eigenen Fabrik nicht mehr so riskant wie früher — notfalls kann man sie ja wieder abstoßen. Andererseits kann es aber auch sinnvoll sein, erst ein paar Runden (oder auch Rennjahre) abzuwarten, Kapital zu sammeln und dann in die Marktlücke vorzustoßen. Wie auch immer, eines solltet Ihr keinesfalls tun: Den Kreditrahmen von einer Million zu sprengen. Derlei Vergehen werden auch in Zukunft unnachgiebig geahndet!

RENNAUSSCHREIBUNG

Großer Preis von Deutschland
(Hockenheim)

Rennen 1/1

Startplätze	16
Rennabschnitte	4

Überholdaten

1.	2
2.	4
3.	8
4.	16

	Preisgelder
1.	600.000
2.	550.000
3.	500.000
4.	450.000
5.	400.000
6.	350.000
7.	300.000
8.	250.000
plaziert	200.000
qualifiziert	100.000
Pole Position	150.000

Und nun bleibt mir nichts mehr zu tun als, einer langen Tradition folgend, die klassische Formel zu sprechen:

Everyone clear the track now!

Start will be given in 5 minutes!

Gentlemen, start your engines!