SPIELREGEL

TURBO 2000

Ein Postspiel von Reiner Knizia

TURBO 2000

Ein Postspiel für beliebig viele Spieler ab 14 Jahren

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 Formel-1-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 der Neigung der einzelnen Spieler bietet sich im sportlichen und im geschäftlichen Bereich ein weites Betätigungsfeld. Am Ende zählt nur der langfristige Erfolg.

Turbo 2000 ist so angelegt, daß neue Spieler jederzeit ins Spiel eintreten können, um ihr Glück im großen Formel-1-Geschäft zu versuchen. Es gibt keine strengen Siegbedingungen, man spielt einfach, solange es Spaß macht.

Inhalt

1. Allgemeine Beschreibung des Postspielablaufs

Turbo 2000 wird postalisch mit Hilfe eines Spielleiters zwischen eventuell weit auseinander wohnenden und im Laufe der Zeit auch wechselnden Spielern gespielt. Das Spiel gliedert sich in einzelne Spielrunden, die in einem mehrwöchigen Rhythmus aufeinanderfolgen. Jeweils sechs solcher Spielrunden bilden ein Spieljahr. In jeder Spielrunde senden die Spieler ihre — auf den Informationen des neuesten **Rennanzeigers Turbo 2000** aufbauenden — vorgedruckten Zugabgabeblätter und eventuell Rennmeldeblätter mit ihren Spielanweisungen bis spätestens zum jeweiligen Zugabgabetermin an den Spielleiter:

(Von den Spielern sind nur die eingerahmten Felder auszufüllen.)

Der Spielleiter wertet die Züge der Spieler aus und veröffentlicht die Ergebnisse mit allen sonst für die nächste Spielrunde noch relevanten Informationen in der neuen Ausgabe des **Rennanzeigers Turbo 2000**. In allen Zweifelsfällen ist er höchste Entscheidungsinstanz.

Es ist Aufgabe der Spieler, sich Einblick in den jeweils neuesten **Rennanzeiger** zu verschaffen. Die Bezugsmöglichkeiten sind in jeder Ausgabe beschrieben. Die Spielteilnahme an **Turbo 2000** ist kostenlos. Alle im **Rennanzeiger** genannten Beträge dienen lediglich zur Deckung der anfallenden Material-, Druck- und Portokosten.

2. Aufbau eines Rennstalls

Um an den Läufen zur Formel-1-Weltmeisterschaft teilnehmen zu können, benötigt man einsatzfähige Formel-1-Fahrzeuge, die eine freie Kombination aus den vier Komponenten Wagen W, Motor M, Reifen R und Fahrer F sind. Die einzelnen Komponenten besitzen jeweils eine Kennzahl, die ihre Leistungsstärke beschreibt. Materialkomponenten (W, M, R) können von einem Rennstall entweder selbst entwickelt und gebaut oder von anderen Rennställen gekauft werden. Fahrer werden durch Jahresverträge an die Rennställe gebunden.

2.1. Entwicklung und Bau von Materialkomponenten

Um eine der drei Materialkomponenten bauen zu können, muß ein Rennstall zunächst DM 1.000.000 an Entwicklungskosten durch Eintrag an entsprechender Stelle des Zugabgabeblattes zahlen. Danach, aber frühestens in der folgenden Spielrunde, wenn der neue technische Stand im **Rennanzeiger** verzeichnet ist, kann der Rennstall die entsprechende Komponente mit Kennzahl 10 herstellen. Zudem wird für den Rennstall für die entsprechende Komponente im **Rennanzeiger** eine zehnziffrige Entwicklungszahl aufgelistet, die zu Anfang aus lauter Zweien besteht. Für je weitere DM 100.000, die in späteren Spielrunden durch Eintrag ins Zugabgabeblatt investiert werden, wirft der Spielleiter einen zehnseitigen Würfel (0-9) und setzt die zugehörige Ziffer der Entwicklungszahl des Rennstalls um 1 herauf. Sobald eine der Ziffern so den Wert 5 annimmt, wird sie vom Spielleiter auf 0 zurückgesetzt, und der Rennstall erhält die Fähigkeit, die betreffende Materialkomponente mit einer um 1 vergrößerten Kennzahl herzustellen. Dies kann sich beliebig oft wiederholen, so daß ein Rennstall seinen Entwicklungsstand ständig verbessern kann. Der aktuelle technische Stand eines Rennstalls ist jeweils dem **Rennanzeiger** zu entnehmen.

Entsprechend seines aktuellen technischen Standes kann ein Rennstall in jeder Spielrunde eine beliebige Anzahl der jeweiligen Materialkomponenten mit der zugehörigen Kennzahl herstellen. Der Bau eines Wagens kostet DM 600.000, eines Motors DM 200.000, die Herstellungskosten eines Reifensatzes belaufen sich auf DM 20.000. Zum Bau sind lediglich die entsprechenden Herstellungskosten im Zugabgabeblatt einzutragen. Die neu gebauten Komponenten werden dann vom Spielleiter mit dem Namen des herstellenden Rennstalls, der zugehörigen Spezifikation W, M oder R und der Kennzahl benannt und für den Rennstall im **Rennanzeiger** aufgelistet (z.B. Turbo-M10). Erst nach der Auflistung ist ein Renneinsatz der neu hergestellten Komponenten möglich, ein Verkauf kann auch noch in derselben Runde wie der Bau erfolgen.

Für alle im letzten **Turbo 2000 Rennanzeiger** eines jeden Rennjahres aufgelisteten Materialkomponenten werden zum Jahresende Wartungskosten von

DM 60.000 je Wagen, DM 20.000 je Motor und DM 2.000 je Reifensatz fällig. Um diese Kosten zu sparen, können nicht mehr benötigte Materialkomponenten durch Eintrag ihrer Benennung an entsprechender Stelle des Zugabgabeblattes jederzeit aus dem Spiel eliminiert werden.

2.2. Geschäfte und Kontakte

Wagen, Motoren und Reifen können von einem Rennstall einem oder allen anderen Rennställen verbindlich zum Kauf angeboten werden. Dazu trägt man in eine Geschäftszeile des Zugabgabeblattes ein:

> *eigener Rennstall* an *anderen Rennstall*:
> Biete *Anzahl Hersteller-Spezifikation Kennzahl* ab *Mindeststückpreis*

Soll das Angebot nicht an einen einzigen, sondern an alle Rennställe gerichtet sein, lautet die Geschäftszeile hingegen:

> *eigener Rennstall* an alle:
> Biete *Anzahl Hersteller-Spezifikation Kennzahl* ab *Mindeststückpreis*

Ein solches Angebot wird im folgenden **Turbo 2000 Rennanzeiger** einmal veröffentlicht. Möchte einer der angesprochenen Rennställe das Angebot annehmen, so macht er bis zum nächsten Zugabgabetermin in eine Geschäftszeile seines Zugabgabeblattes den Eintrag:

> *annehmender Rennstall* an *anbietenden Rennstall*:
> Kaufe *Anzahl (Hersteller-Spezifikation Kennzahl)* zu *Stückpreis*

Die gekaufte Anzahl muß dabei kleiner oder gleich der angebotenen Anzahl sein. Der Stückpreis muß größer oder gleich dem Mindeststückpreis sein. Der anbietende Rennstall darf dein eigenes Angebot **nicht** annehmen. Bei der Annahme der Angebote durch mehrere Rennställe wird maximal die angebotene Anzahl von Materialkomponenten in der Reihenfolge der höchsten Stückpreise umgesetzt (bei gleich hohen Stückpreisen wird vom Spielleiter gelost). Ohne weiteres Zutun des Anbieters werden die umgesetzten Komponenten aus dem Besitz des Anbieters in den Besitz der Käufer überführt und die Zahlungen abgewickelt. Verfügt der Anbieter zu diesem Zeitpunkt nicht über entsprechende Komponenten, so werden Komponenten aus seinem Besitz mit den nächsthöheren Kennzahlen umgesetzt. Kann der Anbieter einzelne Komponenten in diesem Augenblick überhaupt nicht liefern, so zahlt er an den Käufer für jeden vertraglich vereinbarten Wagen DM 300.000, für jeden Motor DM 100.000 und für jeden

Reifensatz DM 10.000 als **Konventionalstrafe** und liefert nicht.

Man beachte, daß der Bau von Komponenten **vor** der Geschäftsabwicklung stattfindet, und daher neu gebaute Materialkomponenten noch in derselben Runde geliefert werden können. Da alle Geschäfte als gleichzeitig ablaufend angesehen werden, ist es jedoch **nicht** möglich, gerade angelieferte Materialkomponenten noch in derselben Spielrunde weiterzuliefern.

Man beachte auch, daß sich die Kennzahl von Materialkomponenten durch eine Rennteilnahme reduzieren kann.

Über gelieferte Komponenten kann ein Käufer erst wieder dann verfügen, wenn sie im neuen **Rennanzeiger** für ihn aufgelistet sind.

Ein Rennstall kann andererseits auch ein verbindliches Kaufgesuch abgeben, indem er in einer Geschäftszeile folgende Eintragung macht:

> *eigener Rennstall* an *anderen Rennstall*:
> Suche *Anzahl Hersteller-Spezifikation Kennzahl* bis *Höchststückpreis*

Ein solches Kaufgesuch kann auch ohne die Nennung eines Herstellers abgegeben werden, womit dann alle Hersteller zugelassen sein sollen. Natürlich ist es auch möglich, ein Kaufgesuch an alle zu richten.
Möchte ein angesprochener Rennstall dem Kaufgesuch nachkommen, so antwortet er entsprechend:

> *verkaufender Rennstall* an *suchenden Rennstall*:
> Verkaufe *Anzahl Hersteller-Spezifikation Kennzahl* zu *Stückpreis*

Hierbei muß der Hersteller (zur Eindeutigkeit der Anweisung an den Spielleiter) genannt werden. Die verkaufte Anzahl muß dabei wieder kleiner oder gleich der gesuchten Anzahl sein, und der Stückpreis darf nicht über dem Höchststückpreis liegen. Verkäufe werden nun in der Reihenfolge der niedrigsten Stückpreise umgesetzt, und es gelten wieder die oben beschriebenen Regelungen für Konventionalstrafen.

Bei allen Geschäften ist die vorgeschriebene Form **streng** einzuhalten. Neben den verbindlichen Geschäften sind in **Turbo 2000** aber auch noch unverbindliche Kontakte zwischen den Spielern möglich, um kurze Nachrichten auszutauschen oder Absichtserklärungen abzugeben. Kontakte sollten nicht in Geschäftsform abgehalten werden und ihre Länge eine Schreibmaschinenzeile nicht übersteigen. Sie sind in die Kontaktzeilen der Zugabgabeblätter einzutragen.

2.3. Fahrerverträge

In jedem **Turbo 2000 Rennanzeiger** ist eine Liste der vertraglosen Fahrer des laufenden und des darauffolgenden Rennjahres zu finden. (Bei expandierendem Renngeschäft sorgt der Spielleiter gegebenenfalls durch das Einbringen neuer Fahrer dafür, daß die Liste für das laufende Jahr mindestens sechs Fahrer umfaßt. Längere Zeit nicht mehr verpflichtete Fahrer können vom Spielleiter ebenso aus dem Spiel eliminiert werden.) Den aufgelisteten Fahrern kann ein Vertrag bis zum Ende des laufenden bzw. für das darauffolgende Rennjahr angeboten werden. Dazu trägt man an entsprechender Stelle des Zugabgabeblattes den Fahrernamen, das Vertragsjahr und die Vergütung des Fahrers pro Spielrunde ein, die mindestens DM 40.000 betragen muß.

Bei Vertragsangeboten für das laufende Rennjahr wird der Fahrer sofort für den meistbietenden Rennstall verpflichtet und ihm zugeordnet (bei gleichen Vergütungen wird vom Spielleiter gelost). Bei Vertragsangeboten für das darauffolgende Rennjahr wird das Angebot im nächsten **Rennanzeiger** veröffentlicht. Erst wenn daraufhin bis zum folgenden Zugabgabetermin kein höheres Angebot auf den Fahrer eingeht, wird er für den Rennstall verpflichtet, andernfalls erlischt das alte Angebot, und das neue wird wiederum im folgenden **Rennanzeiger** veröffentlicht und kann erneut überboten werden. Nach der Verpflichtung eines Fahrers für das folgende Rennjahr wird eine Zuordnung des Fahrers zum Rennstall erst mit Beginn des neuen Rennjahres vorgenommen. Erst dann beginnt auch die Vergütung des Fahrers aus der Rennstallkasse.

2.4. Sonstiges

Die Anzahl der Geschäfts-, Kontakt- und Vertragszeilen, die auf dem Zugabgabeblatt zu finden ist, darf nicht überschritten werden. Alle Zahlungen sind in ganzen DM 1.000 anzugeben. Bedingte Spielanweisungen sind unzulässig. Überzieht ein Rennstall sein Konto, so werden ihm je Spielrunde 2 % Schuldzinsen berechnet. Kontoüberziehungen um mehr als DM 1.000.000 bedürfen der Zustimmung des Spielleiters und werden von ihm nur in Ausnahmefällen und unter Auflagen bewilligt.

3. Teilnahme an Rennen

Alljährlich wird die Formel-1-Weltmeisterschaft in sechs Formel-1-Läufen ausgetragen. Es wird dabei je eine Wagen-, Motoren-, Reifen- und Fahrer-Weltmeisterschaftswertung vorgenommen. In jeder Spielrunde wird ein Rennen ausgeschrieben. Dazu werden die Nummer des Rennens, die Anzahl der Startplätze, die Anzahl der Rennabschnitte, die Überholdaten (die Anzahl der Leistungspunkte, die pro Rennabschnitt zum Überholen des ersten, zweiten, dritten usw. Fahrzeugs verbraucht werden), eventuelle Streckenbesonderheiten, die Platzgelder (die die Rennställe für die Plazierung ihrer Fahrzeuge erhalten) und eventuelle Prämiengelder im **Rennanzeiger** veröffentlicht.

3.1. Rennanmeldung

Um an einem Formel-1-Lauf teilnehmen zu können, benötigt ein Rennstall ein oder mehrere einsatzfähige Formel-1-Fahrzeuge, die sich wie beschrieben aus den vier Komponenten Wagen W, Motor M, Reifen R und Fahrer F zusammensetzen. Für jedes Fahrzeug, mit dem ein Spieler am Rennen teilnehmen möchte, ist ein separates Rennmeldeblatt auszufüllen. Dort trägt der Spieler zunächst die Nummer des Rennens, den Namen seines Rennstalls und dann die vier Komponenten seines Fahrzeugs ein. Es dürfen dazu nur Komponenten verwendet werden, die im vorangegangenen **Rennanzeiger**, der auch die Rennausschreibung enthält, für den Rennstall aufgelistet sind.

Dann muß sich der Spieler für einen bestimmten Ladedruck d (1–9) des Motors und ein Einsatzrisiko e (1–9) des Fahrers entscheiden und hinter den entsprechenen Komponenten eintragen. Am Ende jeder Komponentenzeile ist dann noch die Wagenkennzahl, die Motorenkennzahl + d, die Reifenkennzahl und die Fahrerkannzahl + e einzutragen. Anschließend ermittelt der Spieler das Produkt dieser vier Zahlen, streicht die letzten beiden Ziffern (ohne zu runden) ab, und trägt den verbleibenden Wert in die nächste Zeile des Rennmeldeblattes ein. Dieser Wert gibt die Anzahl der Leistungspunkte an, die das Fahrzeug zur Qualifikation und während des Rennens verbrauchen kann.

Zunächst muß sich der Spieler nun für die Anzahl der Leistungspunkte, die er mit dem Fahrzeug für die Qualifikation zum Rennen einsetzen will, entscheiden und ins Rennmeldeblatt eintragen. Die restlichen Leistungspunkte des Fahrzeugs kann der Spieler dann beliebig auf die einzelnen Rennabschnitte verteilen und eintragen. Auch Zuweisungen von 0 Leistungspunkten sind erlaubt. Das ausgefüllte Rennmeldeblatt wird mit dem Zugabgabeblatt an den Spielleiter geleitet.

3.2. Rennauswertung

Der Spielleiter berechnet bei der Rennauswertung zunächst für jedes Fahrzeug dessen individuelle Risikozahl

$$r = e + \frac{min(M + d,\ R,\ F + e)}{W}$$

(abgerundet auf die nächst kleinere ganze Zahl), die für das ganze Rennen gültig bleibt.

Dann führt der Spielleiter die Qualifikation durch. Dazu wirft er zunächst für jedes gemeldete Fahrzeug einen zehnseitigen Würfel (0–9) so lange, wie Zahlen kleiner als d auftreten, und vermindert die Motorenkennzahl des Fahrzeugs um die Anzahl der aufeinandergefolgten Würfe mit Zahlen kleiner als d. (Im Rennanzeiger wird für jede Reduktion der Motorenkennzahl ein "*M*" aufgelistet.) Dann wirft der Spielleiter für jedes gemeldete Fahrzeug erneut einen zehnseitigen Würfel (0–9) so lange, wie Zahlen kleiner als r auftreten und entnimmt aus der folgenden Risikotabelle gemäß der Anzahl der aufeinandergefolgten Würfe mit Zahlen kleiner als r die Konsequenzen für das Fahrzeug:

Anzahl der Würfe	Konsequenzen
0	–
1	Box (Leistungspunktezahl des Rennabschnitts wird um abgerundet 20 % reduziert)
2	*M* (Motorkennzahl wird um 1 reduziert)
3	Dreher (Leistungspunktezahl des Rennabschnitts wird auf 0 gesetzt)
4	Reifenschaden (Reifenkennzahl wird auf 0 gesetzt)
5	*W* (Wagenkennzahl wird um 1 reduziert)
6	*MMM* (Motorkennzahl wird um 3 reduziert)
7	Motorschaden (Motorkennzahl wird auf 0 gesetzt)
8	*WWW* (Wagenkennzahl wird um 3 reduziert)
9	Wagenschaden (Wagenkennzahl wird auf 0 gesetzt)
10	Totalschaden (Wagen- und Motorenkennzahl werden auf 0 gesetzt)
11 und mehr	Unfall (Wagen- und Motorenkenzahl werden auf 0 gesetzt, Fahrerkennzahl wird um 1 reduziert)

Damit sind alle Risiko- und Verschleißerscheinungen für die Fahrzeuge während der Qualifikation ermittelt. Man beachte, daß die Einwirkungen mit steigendem d, e und r exponentiell zunehmen. Alle Fahrzeuge, die jetzt eine Komponente enthalten, deren Kennzahl auf Null oder weniger gefallen ist, gelten als ausgefallen. An alle Fahrzeuge, die nicht ausgefallen sind, vergibt der Spielleiter nun die Startpositionen nach der Höhe ihrer jetzt zu Buche stehenden Qualifikationsleistungspunkte, bis die ausgeschriebene Anzahl der Startplätze erreicht ist. Alle Fahrzeuge, die keinen Startplatz erhalten haben, sind für das Rennen nicht qualifiziert.

Mit allen qualifizierten Fahrzeugen führt der Spielleiter dann das Rennen durch: Dazu wird die Wagenkennzahl jedes qualifizierten Fahrzeugs zunächst um 1 reduziert. (Im Rennanzeiger wird dafür ein “W” aufgelistet.) Zudem wirft der Spielleiter für jedes qualifizierte Fahrzeug erneut einen zehnseitigen Würfel (0–9) so lange, wie Zahlen kleiner als d auftreten, und reduziert die Motorkennzahl wie in der Qualifikation um die Anzahl dieser Würfe, die kleiner als d waren.

Dann werden die einzelnen Rennabschnitte durchgeführt: In jedem Rennabschnitt wirft der Spielleiter für jedes noch im Rennen befindliche Fahrzeug einen zehnseitigen Würfel (0–9) so lange, wie Zahlen kleiner als r auftreten, und liest wie in der Qualifikation jedesmal die für das Fahrzeug auftretenden Konsequenzen aus der Risikotabelle ab. Alle Fahrzeuge, die dann eine Komponente enthalten, deren Kennzahl auf 0 oder weniger gefallen ist, gelten wieder als ausgefallen und werden aus dem Rennen genommen. Mit sämtlichen Fahrzeugen, die sich nun noch im Rennen befinden, verfährt der Spielleiter folgendermaßen:

> Zuerst rückt das Fahrzeug auf der vordersten Position um so viele Punkte vor, wie ihm Leistungspunkte für den entsprechenden Rennabschnitt zugeordnet wurden. Danach rückt das Fahrzeug auf der zweiten Position entsprechend seiner Leistungspunkte des gerade abzuwickelnden Rennabschnitts vor, zunächst jedoch maximal nur so weit, bis es das vor ihm liegende Fahrzeug erreicht. Verbleiben dem zweiten Fahrzeug dann noch mindestens so viele Leistungspunkte, wie die erste Zahl der Überholdaten nennt, so verbraucht es diese Zahl an Leistungspunkten und überholt damit das erste Fahrzeug — ohne aber weiterzurücken — und rückt dann noch um die ihm nun verbleibenden Leistungspunkte vor. Andernfalls verbleibt das zweite Fahrzeug hinter dem ersten und kann nicht überholen.
>
> Nun rückt das Fahrzeug auf der dritten Position vor, zunächst wieder nur maximal bis zum vor ihm liegenden Fahrzeug, überholt es gegebenenfalls, rückt eventuell weiter bis zum dann noch vor ihm liegenden Fahrzeug vor, überholt gegebenenfalls auch noch dieses (wobei hierfür die zweite in den Überholdaten angegebene Zahl aufgewendet werden muß) und so weiter. Je Rennabschnitt können dabei höchstens so viele Fahrzeuge überholt werden,

wie Überholdaten in der Rennausschreibung angegeben sind.

Ist in dieser Weise der Rennabschnitt vollständig durchgeführt, so sind alle Fahrzeuge um eine gewisse Anzahl von Leistungspunkten vorgerückt. Für den folgenden Rennabschnitt werden dann vom Spielleiter wieder zunächst die Risikokonsequenzen für alle noch im Rennen befindlichen Fahrzeuge festgestellt und die Fahrzeuge dann in der Reihenfolge ihrer neuen Positionen weiter vorgerückt. So wird Rennabschnitt nach Rennabschnitt durchgeführt. Nach dem letzten Rennabschnitt steht das Rennergebnis fest: Alle noch im Rennen befindlichen Fahrzeuge sind **plaziert**, das am weitesten vorgerückte Fahrzeug gewinnt das Rennen, das ihm folgende ist Zweiter usw.

Die Reifen aller Fahrzeuge, die für das Rennen gemeldet waren, gehen verloren. Alle anderen Komponenten der Fahrzeuge verbleiben mit ihren eventuell reduzierten Kennzahlen bei den Rennställen, nur Komponenten, deren Kennzahl auf 0 oder weniger gesunken ist, werden aus dem Spiel entfernt.

Das Rennergebnis wird im neuen **Rennanzeiger** veröffentlicht, der auch bereits wieder die Ausschreibung des nächsten Rennens enthält.

3.3. Extrem vereinfachtes Rennbeispiel

Ausschreibung (ohne Renngelder)
Rennen 2/3
2 Rennabschnitte
4 Startplätze
Überholdaten: 1. 2, 2. 4, 3. 8

Rennmeldeblätter:

Proto-W8	*Ford-W7*	*Ford-W10*	*Ford-W6*	*Arrows-W7*
Ferrari-M6 +4	*Proto-M10 +1*	*Proto-M2 +3*	*Ferrari-M10 +2*	*Ferrari-M10 +2*
Proto-R10	*Pirelli-R10*	*Pirelli-R10*	*Pirelli-R10*	*Pirelli-R10*
Laffite-F10 +2	*Prost-F9 +4*	*Surer-F12 +4*	*Jones-F9 +1*	*Andretti-F8 +2*
96 LP	*100 LP*	*80 LP*	*72 LP*	*84 LP*
Qual: 49	*Qual: 28*	*Qual: 25*	*Qual: 22*	*Qual: 20*
1: 13	*1: 23*	*1: 30*	*1: 17*	*1: 32*
2: 34	*2: 49*	*2: 25*	*2: 33*	*2: 32*

Berechnung der Risikozahlen

r=3	r=5	r=5	r=3	r=3

Qualifikation

Reduktion der Motorkennzahl (die Würfe des Spielleiters sind in Querstrichen)

/2/4/ M	/7/	/0/6/ M	/1/0/5/ MM	/0/9/ M

Risikokonsequenzen

/7/	/5/	/1/0/4/3/1/6/ W	/4/	/8/
49(1)	28(2)	25(3)	22(4)	20(5)
qualifiziert	qualifiziert	qualifiziert	qualifiziert	nicht qual.

Rennen

Reduktion der Wagenkennzahlen

W	W	W	W

Reduktion der Motorkennzahlen

/6/	/2/	/4/	/1/1/6/ MM

Erster Rennabschnitt

Risikokonsequenzen

/2/7/ Box	/4/3/0/9/ Dreher	/8/	/6/

Vorrücken und Überholen

Laffite rückt vor auf Position 11

Prost bleibt auf Position 0

Surer überholt Prost (2 LP), schließt auf zu Laffite (11 LP), überholt ihn (4 LP) und fährt auf Position 24

Jones überholt Prost (2 LP), schließt auf zu Laffite (11 LP) und überholt ihn (4 LP)

Zweiter Rennabschnitt

Risikokonsequenzen

/1/1/6/ M	/7/	/0/2/6/ M Motorschaden	/7/

Vorrücken und Überholen

Jones rückt vor auf Pos. 44

Laffite schließt auf zu Jones (33 LP), kann aber nicht überholen (1 LP verfällt)

Prost erreicht Laffite (44 LP) und überholt ihn (2 LP), kommt aber nicht an Jones vorbei (3 LP verfällen)

Ergebnis

1. Ford: Ford-W6, Ferrari-M10, Pirelli-R10, Jones-F10
   MM 22(4): WMM 11(2), 44(1)
2. ATS: Ford-W7, Proto-M10, Pirelli-R10, Prost-F9
   Box 26(2): W Dreher 0(4), 44(2)
3. Tyrrell: Proto-W8, Ferrari-M6, Proto-R10, Laffite-F10
   M 50(1): W Box 11(3), M 44(3)

x. ATS: Ford-W10, Proto-M2, Pirelli-R10, Surer-F12
   M 25(3): W 30(1), M Ausfall durch Motorschaden

x. Arrows: Arrows-W7, Ferrari-M10, Pirelli-R10, Andretti-F8
   M 20(5) nicht qualifiziert

4. Renngelder und Weltmeisterschaftswertungen

4.1. Renngelder

Nach jedem Rennen werden vom Spielleiter an die Rennställe je nach der Plazierung ihrer Fahrzeuge die ausgeschriebenen Platzgelder (abgekürzt PG) ausbezahlt. Waren zudem Prämiengelder ausgeschrieben, so werden auch diese den betreffenden Rennställen gutgeschrieben. Beispiele für Prämiengelder sind:

PQ Prämiengelder für die ersten Startpositionen nach der Qualifikation (z.B. Pole Position)

PZ Prämiengelder für das Zwischenklassement nach einem bestimmten Rennabschnitt

PR Prämiengelder für die schnellste Runde während eines bestimmten Rennabschnitts oder während des gesamten Rennens (d.h. für das weiteste Vorrücken eines Fahrzeugs in einem bestimmten oder einem beliebigen Rennabschnitt)

Zudem erhält jeder Rennstall, ob er nun am Rennen teilgenommen hat oder nicht, DM 100.000 pro Spielrunde an Sponsorengeldern (abgekürzt PS).

4.2. Weltmeisterschaftswertungen

Nach jedem Rennen verteilt der Spielleiter auf die sechs erstplazierten Fahrzeuge entsprechend der folgenden Tabelle auch WM-Punkte für die Hersteller der Wagen, Motoren und Reifen sowie für die Fahrer der Fahrzeuge:

Plazierung	Wagen	Motor	Reifen	Fahrer
1	3	3	3	9
2	2	2	2	6
3	2	2	2	4
4	1	1	1	3
5	1	1	1	2
6	1	1	1	1

Alle auf die Materialkomponenten gutgeschriebenen WM-Punkte werden den Herstellern gleichzeitig auch in einer ewigen WM-Punkteliste gutgeschrieben. Alle von den Fahrern errungenen WM-Punkte gehen ebenfalls für ihre Rennställe in diese ewige WM-Punkteliste ein. In jedem **Rennanzeiger** werden die aktuellen Zwischenstände der vier Weltmeisterschaftswertungen angegeben.

Nachdem alle sechs Läufe eines Weltmeisterschaftsjahres ausgetragen sind, ermittelt der Spielleiter auch noch den Endstand der einzelnen Wertungen. Die Hersteller-Rennställe und die Rennställe der Fahrer erhalten dann entsprechend ihrer Plazierungen in diesen Weltmeisterschaftswertungen WM-Gelder in folgender Höhe:

WM-Plazierung	Wagen-WM	Motoren-WM	Reifen-WM	Fahrer-WM
1	1.500.000	1.500.000	1.500.000	1.500.000
2	1.000.000	1.000.000	1.000.000	1.000.000
3	800.000	800.000	800.000	800.000
4	700.000	700.000	700.000	700.000
5	600.000	600.000	600.000	600.000
6	500.000	500.000	500.000	500.000

Dabei wird die WM-Plazierung der Fahrer für jeden einzelnen Fahrer und nicht etwa für die Gesamtheit aller Fahrer eines Rennstalls durchgeführt. Insofern kann ein Rennstall auch in mehreren Rängen der Fahrer-WM plaziert sein.

Bei gleichen WM-Plazierungen erhält jeder der betroffenen Rennställe das WM-Geld in voller Höhe ausbezahlt; dafür bleiben die jeweils nachfolgenden Ränge leer.

Am Ende jedes Rennjahres werden zudem die WM-Punkte jedes Fahrers auf die nächste Zehnerzahl gerundet (bei 5 wird aufgerundet), durch 10 geteilt, und die Fahrerkennzahl um den resultierenden Wert vergrößert. Die Kennzahlen der Fahrer, die während des Rennjahres überhaupt keinen WM-Punkt errungen haben, werden hingegen um 1 reduziert.

Ins neue Rennjahr starten dann wieder alle Fahrer und alle Hersteller-Rennställe mit gelöschten Weltmeisterschaftswertungen. Lediglich die ewige WM-Punkteliste der Rennställe, die nur von historischer Bedeutung ist, bleibt bestehen.

5. Schematischer Spielrundenablauf

Zugabgabe der Spieler

Renndurchführung
Reduktion von Kennzahlen und Elimination verbrauchter Komponenten
Fahrervergütungen

Auszahlung von Platz-, Prämien- und Sponsorengeldern
Vergabe von WM-Punkten
(am Jahresende: Auszahlung von WM-Geldern)
(am Jahresende: Veränderung der Fahrerkennzahlen)

Elimination
(am Jahresende: Wartungskosten)
Bau
Entwicklung

Geschäfte
Kontakte
Fahrerverträge

Schuldzinsen und eventuelle Auflagen

Zusammenstellung aller relevanten Ergebnisse
Ausschreibung des neuen Rennens
Veröffentlichung des neuen **Rennanzeigers Turbo 2000**

6. Spieleintritt und taktische Hinweise

6.1. Spieleintritt

Alle Spieler, die vom Spielleiter eine Spielregel und vorgedruckte Zugabgabe- und Rennmeldeblätter erhalten haben, können am Spiel teilnehmen. Die Spielanmeldung eines Spielers erfolgt durch die Einsendung seines ersten Zugabgabeblattes, auf dem er sich mindestens für einen noch nicht im Spiel befindlichen Namen seines Rennstalls entscheiden muß, der nicht mehr als zehn Buchstaben umfassen darf, und das den vollständigen Namen und die Adresse des Spielers enthalten muß. Mit diesem ersten Zugabgabeblatt kann der Spieler bereits voll am Spielgeschehen teilnehmen.

Von Beginn an verfügt jeder Spieler über DM 2.000.000, einen Wagen Turbo-W10, zwei Motoren Turbo-M10 und fünf Reifensätze Turbo-R10. Bei fortgeschrittenem Spiel werden die Kennzahlen dieser Materialkomponenten vom Spielleiter eventuell nach oben angepaßt. Fahrer müssen über reguläre Fahrerverträge verpflichtet werden und stehen dem neuen Rennstall folglich frühestens in der folgenden Spielrunde zur Verfügung.

6.2. Taktische Hinweise

Neuen Rennställen ist dringend zu empfehlen, ihre Grundausstattung und ihr Anfangskapital vorsichtig einzusetzen, bis die ersten Rennerfahrungen gesammelt sind. Jeder Spieler sollte zu Beginn die aktuelle Situation von **Turbo 2000** gut analysieren und sich dann entscheiden, ob er seine größten Erfolgschancen in der alleinigen Teilnahme an den Rennen oder in der ausschließlichen Produktion einer Materialkomponente sieht, oder ob er gar in beiden Bereichen tätig werden will — wofür aber wohl auch bei geschicktem Management beiderseits Abstriche gemacht werden müssen.

Turbo 2000 spiegelt das harte Geschäft des Formel-1-Sports wider. Ohne Erfolge werden einem Rennstall nur noch relativ bescheidene Sponsorengelder zufließen, die keine allzu großen Aktivitäten erlauben. Erst einmal in finanzielle Schwierigkeiten geraten — und sei es nur durch den unglücklichen Verlust einzelner Fahrzeuge — ist ein Rennstall nurmehr schwer zu konsolidieren. Die Anlage eines finanziellen Polsters ist daher auch erfolgreichen Rennställen zur Sicherung ihrer Zukunft anzuraten.

Turbo 2000 zeigt einmal mehr: Nur selten läßt sich schnell alles gewinnen, aber schneller, als man denkt, ist alles verloren. Und am Ende zählt nur der langfristige Erfolg.