Turbo 2000 – Regeländerungen April 2000

1. Trainingslager

Jeder Rennstall darf einen oder mehrere Fahrer, die er für das laufende Rennjahr unter Vertrag hat, zu einem Schulungskurs schicken. Hierzu gibt er auf dem Rennmeldeblatt das Stichwort "Training", den Namen des Fahrers und einen Betrag, den er dafür auszugeben gedenkt, an. Der Betrag muß positiv und durch 1000 teilbar sein. Materialkomponenten sind nicht nötig.
Ein Fahrer kann nicht in der gleichen Runde an Schulung und Rennen teilnehmen.
Der Spielleiter veröffentlicht in jeder Rennausschreibung die Anzahl der zur Verfügung stehenden Plätze. Jeweils die mit den höchsten Geboten versehenen Fahrer nehmen an der Schulung teil; die anderen Fahrer können in dieser Runde nicht am Rennen teilnehmen, müssen aber die Schulungskurse nicht bezahlen. Durch die Schulung verbessert der Fahrer seine Kennzahl um 2.

2. LP-Berechnung

Die in der Rennmeldung zur Verfügung stehenden Leistungspunkte berechnen sich wie folgt:
Von den Zahlen **W**, **M+d**, **R**, **F+e** wird die höchste gestrichen. Die drei anderen werden miteinander multipliziert und durch 10 geteilt (d.h. die letzte Ziffer des Produkts wird gestrichen). Das Ergebnis ist die Anzahl der Leistungspunkte, die auf Qualifikation und Rennabschnitte verteilt werden können.

3. Geänderte Risikotabelle

Die Risikotabelle wird wie folgt geändert:

Anzahl der Würfe	Konsequenzen
0	-
1	M
2	W
3	Box
4	MMM
5	Dreher
6	Reifenschaden
7	WWW
8	Motorschaden
9	Wagenschaden
10	Totalschaden
11 und mehr	Unfall

4. Zusätzliche Rennen

In jeder Runde können zusätzlich zur Rennausschreibung der Formel I weitere Rennen ausgeschrieben werden. Diese Rennen werden im allgemeinen wie in der Spielregel **Turbo 2000** beschrieben durchgeführt; die Unterschiede zur Formel I werden im folgenden erläutert.

Alle Rennen werden gleichzeitig durchgeführt, jeder Fahrer und jede Komponente kann also nur an einem Rennen pro Runde teilnehmen.
Die Verbesserung der Fahrerkennzahl erfolgt i.a. nach den in der Formel I gültigen Regeln; WM-Punkte werden nur in der Formel I vergeben.

4.1. Formel II

In der Formel II darf jeder Rennstall starten, wenn er in dieser Runde keine Rennmeldung für irgendein anderes Rennen abgibt, und wenn er das letzte Rennen der Formel II nicht gewonnen hat.
In jedem Rennen der Formel II wird eine Konstrukteursprämie ausgeschrieben. Diese Prämie geht an die jeweiligen Hersteller der Komponenten des Siegerfahrzeugs.

4.2. Formel 500, Formel 1000, etc.

In dieser Formel werden nur Rennmeldungen akzeptiert, deren errechnete Leistungspunktzahl die Nummer der Formel nicht übersteigt. Es spielt dabei keine Rolle, wieviele Leistungspunkte tatsächlich eingesetzt werden; entscheidend ist die LP-Zahl, die zur Verfügung steht.
Beispiel: Die Komponentenkombination W17, M18, R17, F17 könnte nur dann in der *Formel 1000* starten, wenn d und e auf 1 gesetzt werden, da sich andernfalls mehr als 1000 LP ergeben (LP-Berechnung gemäß der Originalregel).

4.3. Dragster Race

Dieses Rennen hat 0 Rennabschnitte, besteht also nur aus der Qualifikation. Bei der Berechnung des Rennerfolges wird hierbei nicht zwischen "plaziert" und "qualifiziert" unterschieden; wer sich qualifiziert, ist gleichzeitig plaziert.

4.4. Stock Car Tournament

In der Rennausschreibung wird ein zur Teilnahme nötiges Mindestrisiko angegeben. Rennmeldungen mit geringerem Risiko sind ungültig.
Die besten sechs Fahrer verbessern ihre Kennzahl um 1, alle anderen um 0.5, falls sie plaziert bzw. um 0.3, falls sie qualifiziert sind.

4.5. Formel Junior

In diesem Rennen sind nur Rennställe startberechtigt, die noch niemals WM-Punkte erhalten haben, also in der ewigen WM-Punkteliste der letzten Auswertung mit 0 Punkten verzeichnet sind.

4.6. Rallye

Die Rallye ist ein aus mehreren Rennen (*Etappen*) bestehender Wettbewerb, der sich also über mehrere Spielrunden erstreckt. Der Spielleiter veröffentlicht zu Beginn der Rallye die Rennausschreibungen sämtlicher Einzelrennen. Zur ersten Etappe gibt es keine Anmeldebeschränkungen; jeder kann versuchen, sich zu qualifizieren. Rennmeldungen zu den folgenden Etappen müssen diese Bedingungen erfüllen:

1) Der eingesetzte Fahrer erreichte das vorhergehende Etappenziel (d.h. war plaziert), aber nicht als letzter oder vorletzter.
2) Wagen und Motor des Fahrers sind identisch mit den Komponenten, mit denen dieser Fahrer die vorhergehende Etappe beendete.
3) Die Reifen haben die gleiche Kennzahl wie diejenigen, die der Fahrer in der vorhergehenden Etappe benutzte.
4) Die für die Qualifikation eingesetzten Leistungspunkte sind gleich den Streckenpunkten, die der Fahrer in der letzten Etappe zurücklegte.

Beispiel: Niki Lauda-F10 startet zur ersten Etappe mit Turbo-W11, Turbo-M9 und Turbo-R10. Er legt 85 Streckenpunkte zurück und plaziert sich als drittletzter; sein Verschleiß ist WMM. Folglich darf er an der zweiten Etappe mit einem Turbo-W10, Turbo-M7 und irgendwelchen R10 teilnehmen, falls er dabei 85 LP in der Qualifikation einsetzt.

Es steht jedem Rennstall frei, eine Rallye-Teilnahme jederzeit abzubrechen und Fahrer und Komponenten für ein anderes Rennen zu melden. Die ausgeschriebenen Prämiengelder werden allerdings - falls die Rennausschreibung nichts anderes vorsieht - nur an die Teilnehmer der letzten Etappe ausgezahlt.

Die Rallye endet vorzeitig, wenn weniger als 7 Fahrer das Etappenziel erreichen. Die Prämien werden bei vorzeitigem Ende in voller Höhe ausgeschüttet.

5. Verbesserung der Fahrerkennzahl

Die Kennzahlen der Fahrer werden nicht am Ende des Rennjahres aufgrund der WM-Punkte, sondern unmittelbar nach dem Rennen verändert. Dies geschieht in Abhängigkeit vom Erfolg des Fahrers gemäß folgender Tabelle:

1. Platz	+0.9
2. Platz	+0.8
3. Platz	+0.8
4-6. Platz	+0.7
plaziert	+0.6
qualifiziert	+0.4

Die Fahrerkennzahl hat also eine Stelle hinter dem Komma. Auf dem Rennmeldeblatt ist aber nur der ganzzahlige Anteil einzutragen, d.h. ein F10.0 fährt ebenso wie ein F10.9 als F10.

Außerdem verbessert jeder Fahrer seine Kennzahl nach jedem Rennjahr um 2.

Beispiel: Lauda-F10.0 startet in drei aufeinanderfolgenden Rennen als F10, qualifiziert sich stets, erreicht aber keine Plazierung. Nun ist er Lauda-F11.2 und kann im vierten Rennen als F11 eingesetzt werden. Piquet-F10.9, dem Sieger des ersten Rennens, genügt eine erfolgreiche Qualifikation im zweiten Lauf, um bereits im dritten Rennen als F11 zu starten.

6. Elimination

Die zu eliminierenden Komponenten sind nach folgendem Muster anzugeben:

<Anzahl> <Hersteller> <Typ> <Kennzahl> <Richtung>

<Anzahl>:	Eine natürliche Zahl
<Hersteller>:	Der Name des Komponentenherstellers, gefolgt von einem Bindestrich
<Typ>:	W, M oder R
<Kennzahl>:	Eine natürliche Zahl
<Richtung>:	+ oder -

Wird keine Anzahl angegeben, so bezieht sich die Eliminationsanweisung auf genau eine Komponente. Fehlt der Herstellername, so wird irgendeine Komponente, auf die die angegebenen Informationen passen, eliminiert. Fehlt die Richtungsangabe, so sucht der Spielleiter nach Komponenten mit genau der angegebenen Kennzahl. Bei der Richtungsangabe '-' eliminiert der Spielleiter die genannte Anzahl von Komponenten in absteigender Reihenfolge der Kennzahlen, beginnend mit der genannten Kennzahl. Analog dazu werden bei der Richtung '+' die nächstbesseren Komponenten eliminert.
Anstelle von Kennzahl und Richtung kann auch ein Bereich [<Min>—<Max>] angegeben werden. Hier eliminiert der Spielleiter nur Komponenten, deren Kennzahlen im genannten Bereich liegen.

Beispiele:

2 Turbo-W8	2 Turbo-W8 (und nichts anderes)
4 Turbo-R15-	Die besten 4 Turbo-Reifen, die schlechter als 16 sind
W1+	Der schlechteste Wagen
Honda-M[5-7]	Irgendein Honda-Motor, dessen Kennzahl 5, 6 oder 7 beträgt.

Der Versuch, nicht vorhandene Komponenten zu eliminieren, hat keine weiteren Folgen.

7. Errichtung einer Fabrik

Die Entwicklungsziffern einer neu errichteten Fabrik sind nicht 2222222222, sondern 0000000000. Die Kennzahl der Fabrik ist nicht auf 10 festgelegt, sondern wird dem Partieverlauf angepaßt. Der Spielleiter veröffentlicht in jeder Auswertung die jeweilige Kennzahl, die eine im folgenden Zug errichtete Wagen-, Motor- oder Reifenfabrik erhalten würde.

8. Modernisierung einer Fabrik

Eine Fabrik, deren Kennzahl unter dem Wert einer neuen Fabrik dieses Typs liegt, kann diesem Stand angepaßt werden. Hierzu trägt der Spieler auf dem Geschäftsblatt in das Feld "*Entwicklung*" der entsprechenden Komponente das Stichwort "Modernisierung" ein. Während der Entwicklungsphase der Auswertung setzt der Spielleiter die Kennzahl der Fabrik auf den in der letzten Auswertung angegebenen Wert für neue Fabriken und zieht vom Konto des Rennstalls 500.000 ab. Die Entwicklungsziffern bleiben von diesem Vorgang unberührt.

9. Elimination einer Fabrik

Ein Rennstall, der über eine Fabrik verfügt, kann diese eliminieren. Hierzu trägt der Spieler auf dem Geschäftsblatt in das Feld "*Entwicklung*" der entsprechenden Komponente das Stichwort "Elimination" ein. Dieser Eintrag ist nur statthaft, wenn der Zug keine sonstigen Anweisungen bezüglich Komponentenbau oder Entwicklung enthält.
Der Spielleiter eliminiert die Fabrik während der Entwicklungsphase der Auswertung. Dem Rennstall wird dabei ein Betrag gutgeschrieben, der von der Summe der Entwicklungsziffern (nicht von der Kennzahl) der zu eliminierenden Fabrik abhängt:

(Summe der Entwicklungsziffern) * 150.000

10. Komponentenbau: Variable Kosten

Die Kosten für die Herstellung einer Komponente sind nicht konstant, sondern hängen vom Qualitätsunterschied zum besten Hersteller dieser Komponente ab.

Unterschied	W	M	R
0	600.000	200.000	20.000
1	580.000	190.000	19.000
2	560.000	180.000	18.000
3	540.000	170.000	17.000
4	520.000	160.000	16.000
5	500.000	150.000	15.000
6	480.000	140.000	14.000
7	460.000	130.000	13.000
8	440.000	120.000	12.000
9	420.000	110.000	11.000
10	400.000	100.000	10.000
11	380.000	100.000	10.000
12	360.000	100.000	10.000
13	340.000	100.000	10.000
14	320.000	100.000	10.000
15 oder mehr	300.000	100.000	10.000

Beispiel:

Folgende Rennställe produzieren Reifen:

Name	Kennzahl	Kosten für den Bau eines Reifensatzes
Goodyear	23	20.000
Dunlop	18	15.000
Uniroyal	14	11.000
Michelin	21	18.000
Pirelli	10	10.000

11. Komponentenbau: Angabe der Stückzahl

Normalerweise wird auf dem Zugabgabeblatt die für den Bau aufgewandte Gesamtsumme eingetragen. Sollte ein Spieler jedoch eine Zahl eintragen, die kleiner als 1000 ist, so interpretiert der Spielleiter dies als die Anzahl der zu bauenden Komponenten.

12. Geschäfte: Anzahl der Komponenten

Fehlt die Anzahl der Komponenten in einer Geschäftszeile (Beispiel: "Kaufe Turbo-R10 zu 20.000"), so setzt der Spielleiter die Anzahl auf 1.

13. Geschäfte: Kennzahl der Komponente

Die Kennzahl, die in einer *Kaufe*-Geschäftszeile genannt wird, muß mit der Kennzahl in der entsprechenden *Suche*-Geschäftszeile übereinstimmen. Im Gegensatz dazu darf eine *Verkaufe*-Geschäftszeile eine höhere Kennzahl als die entsprechende *Suche*-Geschäftszeile enthalten. Im diesem Fall ist der Verkäufer verpflichtet, die Komponente mit der höheren Kennzahl zu liefern. Ist diese nicht vorhanden, wird wie in der Grundregel verfahren (Ersatzlieferung oder Konventionalstrafe).

14. Geschäfte: Unerfüllbares Angebot

Wenn ein Rennstall eine oder mehrere Komponenten anbietet, und wenn zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieses Geschäftes erkennbar ist, daß der Rennstall die angebotenen Komponenten mit Sicherheit nicht liefern kann, so verfährt der Spielleiter folgendermaßen:
Wenn insgesamt mehr Komponenten nachgefragt werden (*Kaufe*-Geschäft) als angeboten wurden, so eliminiert der Spielleiter das *Kaufe*-Geschäft mit dem höchsten Preis und wertet die verbleibenden Geschäfte gemäß den normalen Spielregeln aus. Haben mehrere *Kaufe*-Geschäfte den höchsten Preis, entscheidet das Los. Es wird in jedem Fall nur eine Geschäftszeile gestrichen, auch wenn die verbleibende Nachfrage das Angebot immer noch übersteigt.
Wenn die ursprüngliche Nachfrage das Angebot nicht übersteigt, so erfolgt die Auswertung gemäß den normalen Regeln.

15. Verkauf von Fabriken

Ein Rennstall, der eine Fabrik besitzt, darf diese zur Versteigerung anbieten. Hierzu benützt er eine der regulären Geschäftszeilen. Die korrekte Form der Geschäftszeile lautet:

<Rennstall> an alle: Biete <Typ>-Fabrik ab <Preis>

<Rennstall>:	Name des anbietenden Rennstalls
<Typ>:	W, M oder R
<Preis>:	Der Mindestpreis der Fabrik

Es ist nicht möglich, die Fabrik einem einzelnen Rennstall anzubieten; die Geschäftszeile muß an alle gerichtet sein. Das Suchen von Fabriken ist ebenfalls nicht möglich.

In der nächsten Runde können die anderen Rennställe mit der folgenden Geschäftszeile darauf antworten:

<Rennstall> an <Anbieter>: Kaufe <Typ>-Fabrik zu <Preis>

<Anbieter>:	Name des anbietenden Rennstalls
<Rennstall>:	Name des antwortenden Rennstalls
<Typ>:	W, M oder R
<Preis>:	Der gewünschte Kaufpreis der Fabrik

Rennställe, die zum Zeitpunkt der Durchführung bereits eine Fabrik des genannten Typs haben, können keine zweite Fabrik dieses Typs erwerben; ihre Geschäftszeile wird ignoriert. Im übrigen gelten die üblichen Regeln für Komponentenhandel.
Bei einem Verkauf wird die Fabrik entsprechend umbenannt, trägt also den Namen des kaufenden Rennstalls. WM-Punkte oder Ansprüche auf WM-Punkte werden nicht mit übertragen.

16. Fahrerverträge: Blankovertrag

Ein Rennstall, der in die Partie einsteigt, kann in seinem Einstiegszug (nicht aber später!) maximal einen *Blankovertrag* abgeben. Hierzu schreibt er das Stichwort "Blankovertrag" neben einen auf das laufende Jahr bezogenen Fahrervertrag. (Steigt ein Rennstall in der letzten Runde eines Rennjahres ein, so bezieht sich der Blankovertrag nicht auf das laufende, sondern auf das folgende Rennjahr.) Wird dieser Vertrag von einem anderen Rennstall überboten, so teilt der Spielleiter dem Rennstall einen anderen Fahrer gleicher Kennzahl zum angegebenen Gehalt zu. Per Blankovertrag erhält der Rennstall also garantiert irgendeinen Fahrer; wer aber Wert auf einen bestimmten Fahrer legt, sollte mehr als das Mindestgehalt bieten.

17. Sponsorengeld

Das Sponsorengeld beträgt 200.000 pro Runde.

18. Unbeschränkte Kontakte

Jeder Spieler darf beliebig viele Mitteilungen ("Kontakte") an die Mitspieler schreiben, sofern der Gesamtumfang ein vernünftiges Maß nicht übersteigt. Ob diese Grenze überschritten ist, entscheidet der Spielleiter von Fall zu Fall. In jedem Fall müssen sämtliche Mitteilungen der Spieler untereinander über die öffentlichen Kontakte laufen. Geheime Absprachen einzelner Spieler untereinander sind unzulässig.

19. Ausstieg eines Rennstalls

Wenn ein Spieler aus der Partie ausscheidet, wird sein Rennstall wie folgt aufgelöst:
Seine gegenwärtigen Fahrer werden als "Vertraglose Fahrer des laufenden Rennjahres" angeboten.
Seine Fahrerverträge und -angebote für das nächste Rennjahr werden gestrichen.
Der Spielleiter veröffentlicht im Namen des Rennstalls Geschäftszeilen, in denen das vorhandene Material zum Mindestpreis 0 an alle angeboten wird. Werden in der darauffolgenden Runde nicht alle vorhandenen Komponenten und Fabriken umgesetzt, kann der Spielleiter die Versteigerung fortsetzen oder das restliche Material eliminieren.

20. Ende der Partie

Die Partie läuft über mindestens drei Rennjahre (also 18 Spielrunden). In der vorletzten Spielrunde jedes Rennjahres, beginnend mit dem zweiten Rennjahr (also in Runde 11), ruft der Spielleiter zur Abstimmung über das Partieende auf. In der Zugabgabe zur letzten Runde des Rennjahres kann jeder Spieler für oder gegen die Beendigung nach dem folgenden Rennjahr stimmen. Die einfache Mehrheit der abgegebenen Stimmen entscheidet; bei Gleichstand trifft der Spielleiter die Entscheidung.
Fällt die Entscheidung zur Beendigung, so wird das folgende Rennjahr noch vollständig durchgespielt. Anschließend endet die Partie. Als Partiesieger wird derjenige Rennstall betrachtet, der insgesamt die meisten WM-Punkte erringen konnte.

Beispiel: Die erste Abstimmung der Partie (in Runde 12) ergab eine klare Mehrheit gegen ein Ende. In Runde 17 ruft der Spielleiter wieder zur Abstimmung auf; diesmal entscheidet sich die Mehrheit für eine Beendigung. Daher wird die Partie mit Runde 24 beendet; eine weitere Abstimmung findet nicht statt.