

# HALL 9000

Spiel & Freizeitspaß im Rhein-Neckar-Raum



<http://www.hall9000.de>  
**Regelvariante zu MotorChamp**





von Hans-Peter Stoll

## Variante: Wetter und Reifen

Mit Wetter und Reifen wird das Spiel etwas komplexer, das Wetter kommt als etwas realistisches Element dazu.

### Neue Elemente

Für die Bestimmung des Wetters werden Wetterkarten (siehe Anhang) benötigt. Diese Wetterkarten zeigen 4 verschiedene Wetterlagen

	Sonne
	Bewölkung
	Schauer
	Dauerregen

Sobald Wetter ins Spiel kommt, werden auch Reifen benötigt. Es gibt folgende Reifentypen:





S (=Slicks), gut für Sonne oder Bewölkung

I (=Intermediate), gut für bewölktes und Schauerwetter

W (=Wets), gut bei Schauer oder Dauerregen

### Spielvorbereitung

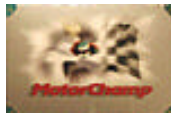
Aus den verfügbaren Wetterkarten wird eine gezogen. Anschließend wird mit einem Würfel festgestellt, welche Wetterbedingungen zu Anfang des Rennens herrschen.

	S I W	
6	+1 -1 -2	
5	0 0 -1	
4		
3	-1 0 0	
2		
1	-2 -1 +1	

In nebenstehender Beispielkarte ergibt sich bei einer geworfenen 3 Schauerwetter. In den eingerahmten Bereich des Wetters wird ein Marker gelegt.

Alle Spieler entscheiden sich nun für jeden Wagen, welche Reifen aufgezogen werden sollen. Dies kann auf einem separaten Blatt notiert werden.

Während des Rennens kann durch einen Boxenstopp ein neuer Reifentyp aufgezogen werden.



# HALL 9000

Spiel & Freizeitpaß im Rhein-Neckar-Raum



<http://www.hall9000.de>  
**Regelvariante zu MotorChamp**

von Hans-Peter Stoll

## Auswirkungen auf das Spiel

Die Startphase bleibt unverändert. Während des Rennens wirken sich Wetter und Reifenwahl wie folgt aus:

Nach einem Würfelwurf und der Beachtung von Geschwindigkeitsbeschränkungen wird die Zugweite abhängig von Wetter und Reifen modifiziert. Entsprechend der Wetterkarte wird die Zugweite um 1 bis 2 Felder verändert. Das hat direkte Auswirkung auf dichten Verkehr, ein möglicher Ausfall aus diesem Grund wird nicht auf Basis der ursprünglichen Zugweite, sondern durch die modifizierte Anzahl Felder, betrachtet.

Die Modifikation von +1 für Slicks (bei Sonne) und für Wets (bei Dauerregen) ist optional. Der Fahrer kann sich entscheiden, ob das zusätzliche Feld ausgenutzt werden soll.

Bei der Modifikation der Zugweite ist zu beachten: Ein Würfelergebnis von 1 bis 3 wird nicht nach unten modifiziert, unabhängig mit wie vielen Würfeln das Ergebnis zustande gekommen ist.

## Änderung des Wetters

Sobald der erste Lap-Pin einer neuen Farbe auf ein Auto gesteckt wird, muß eine Änderung des Wetters geprüft werden. Dazu wird vom Führenden erneut ein W6 geworfen.

	S	Z	W	
6	+1	-1	-2	Sonne
5	0	0	-1	Sonne
4	-1	0	0	Schauer
3	-2	-1	+1	Dauerregen
2				
1				

Die Auswirkungen werden ausgehend von Schauerwetter an einigen Beispielen verdeutlicht:

Ergebnis 1 = Schauerwetter schlägt in Dauerregen um, da die Ergebniszahl unterhalb des aktuellen Wetterzustand-Bereichs (3) steht

Ergebnis 4 = Schauer lassen nach und es bleibt von nun an bewölkt, da sich 4 oberhalb des Schauerbereiches befindet

In den Testspielen habe ich unterschiedliche Variationen mit den Mitspielern diskutiert, die ich alle angeben möchte. Es muß sich nur vor Spielbeginn auf eine geeinigt werden (je nachdem ob mehr Zufall, Realismus oder Kontinuität ins Spiel kommen soll).

### Kontinuierliche Variation

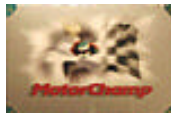
Ergebnis 6 = Ebenfalls eine Änderung auf bewölkt, es wurde zwar eine Zahl im Bereich Sonne gewürfelt, aber die Wetterzustände verändern sich nur kontinuierlich, das Überspringen von Bewölkung würde also nicht stattfinden.

### Wechselhafte Variation

Ergebnis 6 = Das Wetter ändert sich von Schauer auf Sonne, das Überspringen eines Wetterzustands ist erlaubt. Ein Wechsel von Sonne auf Dauerregen wäre jedoch nicht möglich.

### Chaos Variation

Das Würfelergebnis gibt definitiv an, welcher neue Wetterzustand eintritt. Sprunghafte Wechsel jeglicher Art können somit stattfinden.



# HOLL 9000

Spiel & Freizeitspaß im Rhein-Neckar-Raum



<http://www.hall9000.de>  
**Regelvariante zu MotorChamp**

von Hans-Peter Stoll

### ***Sonderfall:***

Auf einem kleinen Kurs kann es vorkommen, dass der Führende in die Box fährt und die Wahl hätte, die letzte Box anzufahren, die sich bereits hinter der Ziellinie befindet. Damit in diesem Fall nicht der Vorteil entsteht, sich erst nach Wetterwechsel für die neuen Reifen zu entscheiden, darf diese Box nicht angefahren werden. Muß der Führende dadurch ein Feld seiner Zugweite in der Boxengasse verfallen lassen, darf er dieses beim Herausfahren nachholen.

### **Empfehlung**

Ich empfehle zur Vermeidung von zu vielen Ausfällen, anstelle eines Totalausfalls (bei exakt 2 Augen zu viel), einen Defekt treten zu lassen (markiert durch roten Pit-Flap), mit den gleichen Folgen wie beim verpassten Boxenstopp. Das Beseitigen des Defekts kosten einen zusätzlich Wurf in der Box (heißt mit beiden Würfeln mindestens 4 Augen zu erreichen). Erst wenn ein Wagen bereits den roten Pit-Flap besitzt und überschreitet erneut um mehr als 1 Feld die Geschwindigkeit bedeutet es das endgültige Aus.

### **Material**

Als Material können von mir vorgefertigte Wetterkarten und Reifenwahllisten für alle Teams verwendet werden.
--