

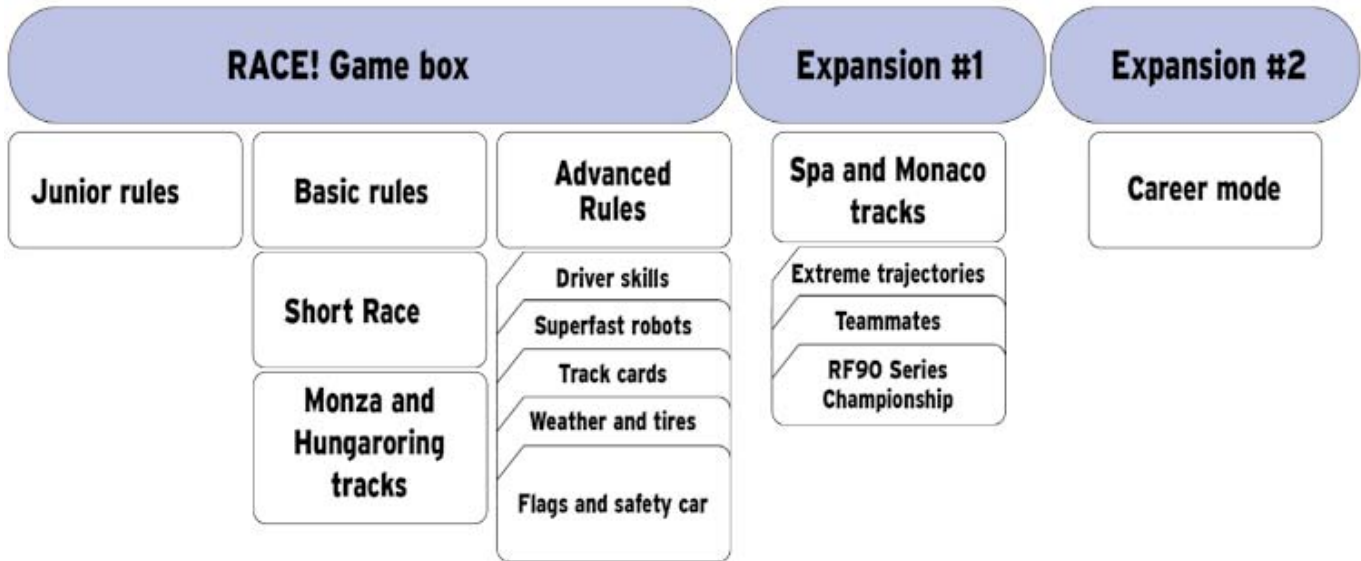


**Expansion #1: RF90 Series Championship**

**RULES**

# RACE! Formula 90

## Expansion #1 - RF90 Series Championship



### RACE! MODULKONZEPT

Race! Formula 90 und dazugehörige Erweiterungen sind auf ein Modulsystem aufgebaut, das variable Schwierigkeitslevel bietet, die auf den einzelnen Geschmack zugeschnitten werden können.

Diese Erweiterung #1 enthält zwei weitere Rennstrecken, Monaco und SPA Francorchamps, als auch Regel für das Fahren im Team und um eine komplette RF90 Serienmeisterschaft abzuschließen.

Im Rahmen des Modulsystems des Spiels, können diese Regeln in Verbindung mit einigen der Originalmodule benutzt werden, d.h. mit dem Basis- oder dem Fortgeschrittenenspiel.

Die Erweiterung #2 enthält ein Modul, um allein zu spielen, das es den Fahrern erlaubt, durch wachsende Schwierigkeiten ihre Karriere auszubauen.

Zukünftige Erweiterungen folgen demselben Modulprinzip, so dass die Spieler in der Lage sein werden, das Spiel auf ihre eigenen Vorlieben einzustellen.

## MONACO

### DIE RENNSTRECKE

Das winzige Fürstentum Monaco, das eine Gesamtfläche von wenig mehr als zwei Quadratkilometern bedeckt, begann im Jahr 1929 mit seinem ersten Grand Prix, mehr als zwei Jahrzehnte bevor die Weltmeisterschaft begann.

Ein Kurs durch die Straßen von Monte Carlo wurde von Anthony Noghes entworfen, dem Generalbevollmächtigten des Automobilclubs von Monaco. Der Kurs von heute enthält viele derselben Straßen, obwohl Neubauten in der Stadt und wachsenden Sicherheitsbestimmungen zu einigen Änderungen geführt haben. Dies schließt den

Abschnitt entlang der Hafenvorderseite ein, in die Alberto Ascari während des Rennens 1955 seinen Lancia fuhr. In den Siebzigern wurde ein Schwimmbad entlang des Hafens gebaut und der Kurs erhielt vier zusätzliche Kurven, die darum herum führten. Eine schnelle Schikane wurde im Hafen gebaut, aber diese wurde aus Sicherheitsgründen im Jahr 1986 geändert.

Der Monaco Grand Prix ist das Rennen im Jahr, von dem jeder Fahrer träumt, es zu gewinnen. Wie Indy 500 oder Le Mans steht es für sich, abgehoben von dem Sport, aus dem es kam. Eine Kombination aus präziser Fahrweise, technischer Brillanz und schierem Mut wird benötigt, um in Monte Carlo zu gewinnen, Facetten, die den Unterschied zwischen den Grossen und den Guten in der Formel Eins ausmachen. Der eingezäunte Kurs lässt keinen Raum für Fehler und beansprucht mehr Konzentration als jeder anderer Formel Eins Rennkurs. Die Rennwagen fahren mit maximalem Antrieb und die Bremsen werden hart beansprucht. Überholen ist fast unmöglich, sodass das Qualifying in Monaco wichtiger ist als in jedem anderen Grand Prix.

Der Start befindet sich auf einer kurzen Geraden, aus der man im Uhrzeigersinn hinein fährt, die kurze Beschleunigungsperiode wird rasch von einem Positionskampf abgelöst, da jeder versucht, als Erster die rechte Seite von ST. DEVOTE zu vermeiden. Dies ist der gefährlichste Teil des Monaco Kurses und es gab über die Jahre in dieser ersten Kurve viele spektakuläre Unfälle. Sonderbar genug ist dies eine der wenigen Kurven mit einer Auslaufzone, wenn man hier geradeaus fahren muss, sollte man sie überleben.

Den Hügel von St. Devote hinauf in den Casino Square zu beschleunigen ist die erste Möglichkeit, durch die Gänge zu schalten, doch aufgepasst, die Straße ist holprig und die weißen Straßenlinien sind

sehr rutschig. Zu Beginn des Hügels etwas zu beschleunigen ist eine Möglichkeit, aber weiter entlang der Rennlinie bringt einen viel zu nah an die Absperrungen. Bremse für die enge Linkskurve und dann rechts durch den Casino Square und hinter dem HOTEL METROPOLE beschleunige hügelabwärts.

Man bleibe ganz rechts, sowie man das HOTEL MIRABEAU erreicht, dies ist ein hervorragender Punkt für eine späte Bremsung, wenn man eine Lücke findet. Wenn man die Kurve verpasst, gibt es eine Auslaufzone (man versuche nicht, sie zu verpassen). Dann geht es abwärts, wo man die 30 m/h Haarnadel am MONTE CARLO GRAND HOTEL erreicht und die scharfe Rechtskurve hinter dem Brunnen und in die VIRAGE DU PORTIER.

Es wird dunkel, sobald man in den Tunnel einfährt, man ist seit etwa 40 Sekunden im Rennen und es wird Zeit, sich frei zu machen und der geschwungenen Kurve im Tunnel zu folgen. Dies ist eine weitere Möglichkeit den Rennwagen davor auszubremsen, wenn er Platz macht. Zurück in die Sonne in der 6. mit 270 km/h ist das schnellste, was man heute fahren wird. Man bleibe noch einmal auf der Ideallinie, wenn man zur Schikane hin verlangsamt oder man verliert einen oder zwei Plätze.

Die engen links rechts Kurven der Schikane führen in eine kurze Gerade und dann zum Swimming Pool Komplex. Wenn man auf der Ideallinie bleibt, sollte man hier keine Probleme haben oder in der Haarnadelkurve des VIRAGE RASCASSE. Eine schlechte Linie oder ein zu hartes Vorgehen beendet das Rennen sehr schnell an den unbeweglichen Seitenbegrenzungen.

Jetzt leicht hügelaufwärts in die sehr hässliche Rechtskurve der VIRAGE ANTHONY NOGHES. Wenn man immer noch in der Spur ist, erreicht man die Höchstgeschwindigkeit, indem man durch die Gänge hinauf schaltet, um die erste Runde zu beenden. Es sind nur noch 77 weitere Runden zu fahren.

## MONACO SONDERREGELN

### Monaco Bremsabschnitte

Man beachte, dass es mehrere Bremsabschnitte auf diesem Rennkurs ohne Symbole für eine späte Bremsung gibt. In diesen Abschnitten kann man keine späte Bremsung versuchen. Wenn der Rennwagen solch einen Abschnitt erreicht und findet ihn durch einen anderen Rennwagen mit derselben Rundenzahl besetzt, muss man anhalten und verliert alle restlichen Bewegungspunkte.

Überrunden ist immer möglich, indem man 1 Bewegungspunkt pro Rennwagen aufwendet, um in diesem Bremsabschnitt zu überrunden.

Man denke ebenfalls daran, dass Banging Wheels erlaubt, in Bremsabschnitten zu überholen, indem

man 1 Bewegungspunkt pro Rennwagen für das Überholen aufwendet, diese Strategie ist in Monaco sehr populär.

### Boxenstopp

Die Mindestzahl an Abschnitten, die man in Monaco für einen Boxenstopp zurücksetzt, sind 9 Abschnitte. Die Kombination von der Dauer des Boxenstopps und dem Verbleib im Rennen bedeutet, dass man die Reifen seines Rennwagens überlegt handhaben sollte, da sie sehr beansprucht werden.



*Gedränge zu vermeiden ist in Monaco entscheidend. Versuche, die Stopps mit freier Bahn voraus zu verlassen.*

### DESIGNERHINWEISE

Monaco ist der technischste Kurs, den ich bisher gestaltet habe. Viele Kurven und Bremsabschnitte machen das Überholen besonders schwierig und die lange Boxenstoppzeit bedeutet, dass man zusätzlich vorsichtig sein muss, beim Einsatz von Ressourcen.

Ein weiteres Merkmal von Monaco ist die Länge des Rennens, welche im Spiel 28 Runden beträgt. Dies hat große Auswirkungen auf die Boxenstrategie, da die Spieler bestrebt sind, zwei Boxenstopps unterzubringen, während sie zur gleichen Zeit daran denken, ihren Boxenstopp vorwegzunehmen oder zu verschieben, um auf die Bahn wieder aufzufahren, mit einer freien Straße vor ihnen.

Roboter sind in Monaco besonders herausfordernd, da sie weniger als die Menschen im Gedränge kämpfen und weit effizienter überrunden. Auch haben Roboter im zweiten Teil der Bahn mit einer Menge Spurlinien einen großen Vorteil, die in den Tabac, Piscine und Rascasse/Noghes Abschnitten für sie verfügbar sind.

Die Menschen finden den +2 Spurlinienpunkt vor der Schikane besonders vorteilhaft, um Schwung zu erhalten, bevor der langsamste Teil der Bahn in Angriff genommen wird. Und wie immer im Fortgeschrittenenspiel ist es äußerst wichtig, Bahnkarten anzusammeln, damit die gewählte Strategie gut funktioniert. Save Tires und Banging Wheels sind in Monaco zwei gute Möglichkeiten. Einige Bahnkarten mit ihrem Bonus für den Positionskampf können auch entscheidend sein, eine kritische Durchfahrt in einem fast unmöglichen Bereich wie der Piscine oder der Rascasse/Noghes zu ermöglichen.

A.Lala

## SPA FRANCORCHAMPS

---

### BAHNBESCHREIBUNG

Spa-Francorchamps liegt in Belgien, in den Ardennen. Der ursprüngliche 15 km Dreieckskurs von

1924 basierte auf öffentlichen Straßen zwischen den Städten Francorchamps, Malmédy und Stavelot und wurde für den belgischen F1 GP bis 1970 verwendet, bis er schließlich aufgrund von Jackie Stewarts Sicherheitskampagne verboten wurde. Die F1 kehrte nach einer langen Pause und vielen Änderungen im Jahr 1985 nach Spa zurück, als Ayrton Senna in einem Lotus-Renault gewann. Diese Berg-und-Tal-Bahn ist mit 7.004 Metern die längste der F1 Saison.

Spa Francorchamps wird als "der kompletteste Test für einen F1 Rennwagens" beschrieben. Es ist eine der anspruchvollsten Rennstrecken der Welt, hauptsächlich wegen ihrer schnellen, hügeligen und kurvenreiche Beschaffenheit. Spa ist ein Denkmal des Motorsports und eine der beliebtesten Rennstrecken der Rennfahrer.

Das Start-Ziel-Gerade führt direkt zur 65 km/h La Source Haarnadel. Von hier beschleunigen die Rennwagen abwärts in die berühmte 300 km/h Gerade Eau Rouge, bevor ein bergauf führender blinder Kamm zur langen Kimmel Straight führt. Die Ausgangsgeschwindigkeit aus der Eau Rouge bildet die Höchstgeschwindigkeit für die Kimmel Straight und beeinflusst die Rundenzeiten. Eau Rouge ist eine Zerreißprobe für die Fähigkeiten und Nerven der Fahrer.

## Eau Rouge

*Der berühmteste Teil des Kurses ist die Eau Rouge/Raidillon Kombination. Nachdem sie die La Source Haarnadel hinter sich haben, rasen die Fahrer eine Gerade abwärts bis zu dem Punkt, an dem die Bahn den Eau Rouge zum ersten Mal überquert, bevor es steil bergauf geht, mit einer Kollektion ausladender links-rechts-links Kurven mit einem blinden Gipfel. Genauer gesagt ist die Eau Rouge Kurve nur die Linkskurve unten. Die folgende Rechtskurve, die steil bergauf führt, die im Jahr 1939 als Abkürzung für die ursprüngliche Haarnadelkurve "Ancienne Douane" eingeführt wurde, wird "Raidillon" genannt. Die Kurve verlangt ein großes Maß an Fähigkeiten durch die Fahrer, um gut hindurch zukommen und die lange Gerade führt oft zu guten Überholmöglichkeiten für die besten Fahrer in der folgenden "Les Combes" Kurve.*

*Genau dies beschreibt der Weltmeister Fernando Alonso: "Du kommst in die Kurve abwärts, hast unten eine plötzliche Änderung der Richtung und dann geht es sehr steil bergauf. Aus dem Cockpit kannst du den Ausgang nicht sehen und wenn du über den Kamm kommst, weißt du nicht, wo du landen wirst. Es ist eine wichtige Kurve für die Rundezeit und auch für das Rennen, weil du danach eine lange bergauf führende Gerade hast, wo du viel Zeit verlieren kannst, wenn du einen Fehler machst. Aber es ist auch eine wichtige Kurve für das Gefühl des Fahrers. Jede Runde hat man einen speziellen Eindruck, weil man auch einen Druck in seinem Körper spürt, wenn man durch den Boden der Kurve fährt. Es ist sehr stark - macht aber auch Spaß".*

*Die Herausforderung für Fahrer ist es immer gewesen, die Eau Rouge-Raidillon völlig zu durchfahren. Reguläre Tourenwagen können die Kurve mit 160-180 km/h nehmen, die Formel Eins mit über 300 km/h. Dies ist durch die riesige Kraft an Abtrieb auf den Rennwagen möglich.*

*Trotzdem führt ein Kontrollverlust in diesem Abschnitt oft zu sehr schweren Unfällen, bei denen gewöhnlich der hintere Teil des Rennwagens verloren geht und der Aufprall ist häufig sehr schwer. Eau Rouge hat über die Jahre mehrere Opfer gefordert, einschließlich Stefan Bellof in einen Porsche Sportwagen, Guy Renard während der 24 h von Spa-Francorchamps 1990 in einem Toyota Corolla GT und verursachte auch 1993 Alex Zanardis und Jacques Villeneuves Aus beim Qualifying 1999, den er als "seinen besten Unfall" bezeichnete.*

Am Ende der 340 km/h Kimmel Straight liegt die 140 km/h Les Combs, eine gewölbte Rechts-links-Kombination und einer der besten Überholpunkte. Danach gibt es eine kurze Abwärtsgerade zur 180 Grad Rivage und eine weitere abwärtsführende 290 km/h Gerade zu der doppelten Linkskurve Pouhon. Danach führt eine Serie von linken und rechten Kurven zur 245 km/h Stavelot. Eine lange 320 km/h Gegengerade schließt eine weitläufige Linkskurve ein, Blanchimont, zu der rechts-links Bus Stop Schikane und zurück zur Start-Ziel-Geraden.

## SPA SONDERREGLN

### Extreme Spurlinien

Extreme Spurlinien (ET) werden auf dem Spielbrett durch ein grünes Diamantsymbol dargestellt, mit einem aufgedruckten Bewegungsbonus. Wenn ein Rennwagen seine Bewegung in einem Abschnitt beendet, der den Startpunkt einer extremen Spurlinie enthält, kann er diesen Punkt besetzen, statt eines normalen Spurlinienpunktes. Wie bei den anderen Spurlinien kann nur ein Rennwagen gleichzeitig diesen Punkt besetzen und dieser Rennwagen kann von dem Punkt nicht durch andere Rennwagen vertrieben werden, die später im Abschnitt ankommen.

Zu Beginn seiner nächsten Runde, bevor er seine Bewegungskarten aufdeckt (oder einen Boxenstopp ankündigt), kann ein Spieler, der den Startpunkt einer extremen Spurlinie besetzt, entweder:

- es ablehnen, der extremen Spurlinie zu folgen. In diesem Fall bewegt er seinen Rennwagen normal, d.h. ohne einen Spurlinienbonus.
- beschließen, der extremen Spurlinie zu folgen. In diesem Fall muss der Spieler sofort einen Blindtest gegen den ET Zieltest durchführen, der auf dem Spielbrett in einem grünen Diamanten aufgedruckt ist. Die für den Test gezogene Karte wird danach abgelegt.

Wenn der extreme Spurlinietest erfolgreich ist, dann fügt der Spieler den angezeigten Bonus seinem Gesamtbewegungswert hinzu, entscheidet die Einflüsse der ausgespielten Karten und bewegt seinen Rennwagen entsprechend. Wenn dem Spieler ein Test an einer extremen Spurlinie misslingt, werden keine Bewegungskarten ausgespielt und der Rennwagen folgt der entsprechenden Spurlinie, die von der Bahn führt, entscheidet ein Ereignis außerhalb der Bahn und bleibt schließlich auf einer Einfahrposition auf die Bahn stehen, wo seine Runde gemäß den normalen Regeln für außerhalb der Bahn endet.



*Gehe kein übermäßiges Risiko ein. Extreme Spurlinien können einen richtigen Schub geben, dies hängt aber davon ab, mit welchen Handikaps man sich konfrontiert sieht, wenn man die Kontrolle verliert und man achte darauf, dass man alle zusätzlichen Bewegungspunkte benutzen kann, die man erhält. Schau in den Rückspiegel - könnte dich jemand in dieser Runde überholen, während du auf dem ET Punkt sitzt und deine ausgezeichneten Pläne mit Höchstgeschwindigkeit in die nächste Runde zu entkommen, verderben?*

#### Hinweis:



Extreme Spurlinien (ET) gibt es, wie normale Spurlinien, in einer Farbe, die einem bestimmten Kartentyp entspricht, am häufigsten in grün. Um einen extremen Spurlinienbonus der eigenen Bewegung hinzuzufügen, muss eine der zwei Karten, die für die Bewegung benutzt werden, eine Karte der entsprechenden Farbe sein. Wenn man die Balance Strategie hat, darf man eine grüne, orange oder gelbe Karte benutzen, um diese Bedingung zu erfüllen. Außerdem ergibt Balance ein

Special, wenn man eine passende farbige Karte auf einer extremen Spurlinie benutzt.



Reflexfähigkeit: diese Fähigkeit bietet keine Nutzen, wenn man einen extreme Spurlinientest versucht, d.h. man hat keinen +20 Modifikator für den ersten

Blindtest, man kann aber trotzdem die Reflexfähigkeit verwenden, wenn man von der Bahn abkommt und entlang der folgenden Spurlinie außerhalb der Bahn die Kontrolle zurückgewinnen muss.



Einige der SPA Bahnkarten, die im Fortgeschrittenenspiel verwendet werden, besitzen ein ET Symbol. Diese Karte kann ausgespielt werden, um bei einem Blindtest auf einer extremen Spurlinie in einem geraden Abschnitt vor der Kurve, die auf der Karte angegeben wird, Erfolg zu haben. Der Spieler legt diese Karte ab, statt einen Blindtest durchzuführen.

**Roboter:** im Basisspiel besetzen Roboter niemals den Punkt einer extremen Spurlinie. Sie ignorieren diese Punkte. Im Fortgeschrittenenspiel kann der Spieler, der die orange Flagge kontrolliert, einen Roboter zwingen, seine Bewegung in einem Abschnitt zu beenden, der den Startpunkt einer extremen Spurlinie enthält, um diesen Punkt zu übernehmen. In der nächsten Spielrunde versucht der Roboter einen Blindtest gegen den ET Testwert auf dem Spielbrett und, wenn er erfolgreich ist, fügt er diesen Spurlinienbonus seinen Bewegungspunkten hinzu. Ist er erfolglos, fliegt der Roboter von der Bahn.

#### Boxenstop

Die Mindestzahl an Abschnitten, die man sich bei einem Boxenstop in SPA zurück bewegt, beträgt 6 Abschnitte.

## Beispiel



Abb. 1 – Der rote Rennwagen hat seine Bewegung in dem geraden Abschnitt vor der Eau Rouge beendet. Zwei Spurlinienpunkte stehen hier zur Verfügung: eine normale grüne Spurlinie und eine grüne extreme Spurlinie. Der rote Spieler beschließt den extremen Spurlinienpunkt zu besetzen. In seiner nächsten Runde erklärt der rote Spieler, dass er den Test für die extreme Spurlinie versucht und führt einen Blindtest gegen einen Zielwert von 60 durch. Die Rennkarte, die vom Kartenstapel gezogen wird, ist ein 57 ... puh ... der Test ist erfolgreich.



Abb. 2 – Der rote Spieler spielt jetzt eine +3 Rennkarte, die dem Spurlinientyp entspricht. Nach Bezahlung 1 Reifenchips und der Durchführung eines +20 Tests gegen den Zieltest seines Rennwagens, wie auf der Karte gefordert, kann er sich jetzt mit insgesamt +7 Bewegungspunkten bewegen. Da er freie Bahn vor sich hat, landet er auf dem orangenen Spurlinienpunkt bei der Rivage.



Abb. 3 – hier sieht man, was geschieht, wenn dem roten Spieler der ET Test misslingt. Er zieht eine 65 Karte und kommt von der Bahn ab. Die Spurlinie, die von der Bahn führt, erfordert einen neuen -20 Test gegen das ET Ziel, so dass das Ziel jetzt auf 40 fällt. Es ist schwierig, die Kontrolle zurück zu gewinnen, nachdem der Rennwagen bei der Eau Rouge ins Schlingern kam, aber der rote Spieler legt eine 28 Karte aus seiner Hand ab und stellt sich selbst auf den ersten Wiedereintrittspunkt. Seine Runde ist vorbei. Er hat keine Karten ausgespielt, um sich in dieser Runde zu bewegen und in der nächsten Runde wird er wieder auf die Bahn auffahren, mit einem -2 Bewegungshandikap.

## Designerhinweis

Spa-Francorchamps ist eine historische Rennstrecke. Geplant 1924, hat sie derzeit eine Länge von 7 km und aus der Anlage kann man erkennen, dass sie unter allen Formel Eins Rennstrecken eine der Wenigen ist, die zur alten Schule gehört. In SPA haben alle großen Meister ihre Zeichen hinterlassen: Ascari, Nuvolari, Fangio, Brabham, Clark, Stewart, Lauda, Prost, Senna und Schumacher, um nur einige zu erwähnen.

Zusätzlich zu vielen aufregenden Siegen hat es auch viele Unfälle gegeben, oft vom Regen verursacht. 1966 unter starkem Regen und vor den Kameras Hollywood dir dort waren, um einige Szenen für den Film "Grand Prix" zu drehen, fand eine der unglaublichsten Karambolage im Rennsport statt. Einer der betroffenen Fahrer war Jackie Stewart, der kommentierte: "In SPA zu fahren, ist, wie an einem windigen Tag über ein aufgehängtes Seil zu laufen".

Wegen der zahlreichen Zusammenstöße und der Lebensgefahr für die Fahrer, wurde die Rennstrecke in den 70er Jahren sicherer gemacht und ihre Länge reduziert. Dennoch hat der belgische Grand Prix seinen Zauber nie verloren.

SPA wird auch mit zwei bestimmten Vorfällen verbunden, die Unruhe bei den Boxen auslösten. 1987, nach einem gefährlichen Überholversuch von Mansell gegen Senna, die beide Rennwagen von der Rennstrecke warf, griff ein wütender Mansell Senna am Nacken. 1998 wurde ein sehr schneller Schumacher nach einem Zusammenstoß mit Coulthards McLaren während eines Überwindungsversuchs gezwungen, auszuscheiden.

Die Fahrer sind in diese Rennstrecke verliebt und es ist leicht, zu verstehen, warum. Die Rennstrecke bietet eine Mischung an schnellen Kurven, atemlos auf und ab, langen Geraden und aufregenden Bremspunkten. Nur die größten Champions sind in der Lage, diese Mischung richtig zu handhaben und nur der, der auf dieser Rennstrecke gewinnt, kann sich Champion nennen.

Als wir Videospiele spielten, war SPA eine Rennstrecke, die am meisten gespielt wurde. Die Anfahrt auf die Eau-Rouge und Raidillon mit dem richtigen Gas und bereit für eine harte Bremsung bei Les Combes war eine fantastische Erfahrung. Man muss einen ausgewogenen Rennwagen haben und einen fehlerlosen Fahrstil, um sich abzusetzen und die Gegenspieler zu schlagen.

Das alles ist SPA, es ist die Geschichte des Motorrennsports und deshalb musste sie ein Teil der Rennstrecken für Race! Formula 90 sein. Dies ist der Grund, warum wir beschlossen haben, die Rennstrecke für Formula 90 zu gestalten. Die Leistungen der großen Champions wieder aufleben zu lassen, ist der Traum jedes Motorsportfans. Ich hoffe, dass die von Alessandro und mir geleistete

Arbeit in der Lage sein werden, all jene Emotionen wieder erstehen zu lassen.

Ein gutes Spiel.

**G. Rossini**

Ich habe zusammen mit Giuseppe Rossini diese Rennstrecke gestaltet, da wir beide SPA lieben. Es war von Anfang an klar, dass wir etwas "Neues" einführen mussten, um das Gefühl (und Risiko) des Befahrens schneller Kurven einfach zu vermitteln und "das Fahren" vor anderen Elementen des Rennens zu belohnen. Meine Idee war es deshalb, das Konzept der späten Bremsung auf die Spurlinien auszudehnen und dies brachte den Mechanismus extremer Spurlinien hervor.

Wie in Race! Formula 90 typisch macht das Übernehmen eines zusätzlichen Risikos nur in kritischen Momenten des Rennens Sinn und zu erkennen, wann und wie ein riskantes Manöver versucht werden sollte, ist der Unterschied, bei dem sich die besten Fahrer von ihren Gegenspielern unterscheiden.

Das andere Element, das in Betracht gezogene werden sollte, ist das, das in SPA sehr ungewiss ist, welches wir durch Betonen der Wettetabelle und durch Hinzufügen weiterer Wettersymbolen auf den Rennkarten entsprochen haben.

Ein Problem, mit dem wir uns konfrontiert sahen, als wir SPA gestalteten, war, dass dies ein sehr langer Kurs ist. So lang, dass auch, nachdem es auf das minimalistische Format reduziert wurde, das in Race! Formula 90 verwendet wird, die Rennwagen so verstreut werden, dass das Überwindungselement des Rennens in den Hintergrund gerät, anders als bei anderen Rennstrecken. Es brauchte eine lange, mühsame Feineinstellung der Rundezahl, den Werten der Spurlinien und der Boxenstoppzeit, so dass es zu der gegenwärtigen Version gekommen ist, damit zuletzt alle Elemente richtig zusammen funktionieren.

**A.Lala**

## TEAMKOLLEGEN

In Race! Formula 90 übernimmt jeder Spieler die Rolle eines Fahrers, der einen Rennwagen kontrolliert. Die folgenden Regeln beschreiben, wie zwei Fahrer ein Team bilden können, um zusammen ein Rennen zu bestreiten.

Zwei menschliche Spieler können immer beschließen, in demselben Team zu fahren und werden deshalb als Teamkollegen betrachtet. Falls man keinen menschlichen Teamkollegen hat, erlauben einem die folgenden Regeln auch, ein Rennen zusammen mit einem Roboter als Teamkollegen zu bestreiten, wodurch man bis zu einem gewissen Grad die Kontrolle über einen zweiten Rennwagen erhält.

## Interaktion zwischen Teamkollegen (gilt sowohl für Menschen als auch für Roboter)

Während der Bewegung ignoriert man den Teamkollegen, so dass man keine Bewegungspunkte dafür ausgeben muss, den Teamkollegen zu überholen oder zu überrunden, auch blockiert der Teamkollege einen nicht, wenn er sich in einem Brems- oder Kurvenabschnitt befindet und umgekehrt. Man setzt seine Bewegung einfach fort, als ob der Rennwagen des Teamkollegen nicht dort wäre.

### Beispiel



Abb. 4 – Der grüne und rote Rennwagen sind Teamkollegen. Es ist Grüns Runde, sich zu bewegen und er spielt eine +2 Getriebekarte aus. Den Spurlinienbonus hinzufügend hat er jetzt 3 Bewegungspunkte, die er aufwenden kann. Er ignoriert seinen roten Teamkollegen und wendet 2 Bewegungspunkte auf, um den Bremsabschnitt vor der Rivage zu erreichen. Hier muss er anhalten und verliert alle restliche Bewegung, da der blaue Rennwagen ein Gegner in einem Bremsabschnitt ist.

## ROBOTER TEAMKOLLEGE

Jeder Spieler, der einen Roboter als Teamkollegen möchte, nimmt sich einen der Roboter der höchsten Kategorie, die im Spiel ist, d.h., einen schnellen Roboter im Basisspiel oder einen superschnellen im Fortgeschrittenenspiel und ersetzt ihn durch eine Rennwagenminiatur einer Farbe, die er mit seinem Team verbindet. Wenn es keine Roboter dieses Typs gibt (weil andere Spieler bereits alle verfügbaren Roboterrennwagen dieses Typs eingetauscht haben), dann wird der Roboter Teamkollege ein zusätzlicher Roboter der höchsten Kategorie sein, die an dem Spiel teilnimmt.

### Beispiel - Basisspiel

Number of Players	# Robots Basic Game
2-3	3 FAST, 3 SLOW
4-6	2 FAST, 2 SLOW

Oben befindet sich die empfohlene Startkonfiguration in einem Basisspiel, abhängig von der Spielerzahl.

Angenommen, es ist ein 4-Personen-Spiel. Jeder Spieler möchte einen Roboter als Teamkollegen. Die Teilnehmer sind 4 menschliche Spieler, 4 schnelle Roboter Teamkollegen und 2 langsame Roboter; insgesamt 10 Rennwagen.

Angenommen, es ist ein 3-Personen-Spiel. 2 Spieler schließen sich zu einem Team zusammen und der letzte Spieler nimmt sich einen Roboter als Teamkollegen. Die Teilnehmer sind 3 menschliche Spieler, 1 schneller Roboter Teamkollege, 2 schnelle Roboter und 3 langsame Roboter; insgesamt 9 Rennwagen.

### Beispiel - Fortgeschrittenenspiel

Number of Players	# Robots Advanced Game
2-3	2 SUPERSCHNELL, 3 SCHNELL, 3 LANGSAM
4-6	2 SUPERSCHNELL, 2 SCHNELL, 2 LANGSAM

Oben sieht man die empfohlene Startkonfiguration im Fortgeschrittenenspiel, abhängig von der Zahl der Spieler.

Angenommen, es ist ein 3-Personen-Spiel. Jeder Spieler will einen Roboter als Teamkollegen. Die Teilnehmer sind 3 menschliche Spieler, 3 superschnelle Roboter Teamkollegen, 3 schnelle Roboter und 3 langsame Roboter; 12 Rennwagen insgesamt.

Angenommen, es ist ein 4-Personen-Spiel. 2 Spieler schließen sich zu einem Team zusammen und die zwei übrigen Spieler nehmen sich jeweils einen Roboter als Teamkollegen. Die Teilnehmer sind 4 menschliche Spieler, 2 superschnelle Roboter Teamkollegen, 2 schnelle Roboter und 2 langsame Roboter; 10 Rennwagen insgesamt.

Beim Qualifying verwenden Roboter Teamkollegen ein zufällig gezogenes Qualifying-Plättchen des entsprechenden Robotertyps, d.h. ein schnelles Qualifying-Plättchen im Basisspiel und ein superschnelles Qualifying-Plättchen im Fortgeschrittenenspiel. Nachdem sich alle auf dem Startplatz aufgestellt haben und bevor das Tankplättchen auf dem Rundenzähler platziert wird, ersetzt man dieses Plättchen durch das Tankplättchen, das zur Farbe des Roboter Teamkollegen passt. Auf diese Weise wird man während des Rennens in der Lage sein, zu erkennen, welcher Roboter Teamkollege zum Tanken anhalten muss.

Roboter Teamkollegen befolgen alle Regeln, die für Roboter gelten. Im Besonderen hat ein Roboter Teamkollegen keine Rennwagenübersicht und profitiert automatisch von den Spurlinienboni auf der Rennstrecke, wie jeder andere Roboter auch. Im Basisspiel hat ein Roboter Teamkollege zu Beginn jeder Runde 3 Bewegungspunkte und im Fortgeschrittenenspiel 4 Bewegungspunkte. Während



der Bewegung ignorieren Roboter Teamkollegen andere Roboter und überholen und überrunden andere Rennwagen entsprechend den üblichen Roboter Überhol/Überrundungsregeln.

Während der Runde des Roboter Teamkollegen darf der mit ihm verbundenen Spieler **eine und nur eine** seiner Karten ablegen, um dem Rennwagen des Roboter Teamkollegen bei einer der unten aufgeführten Aktionen zu helfen:



*Normalerweise wird man während des Rennens versuchen, dem Roboter Teamkollegen zu helfen. Man bedenke jedoch, dass er sein eigenes Rennen fährt und auch gegen dich kämpft.*

## BESONDERE SITUATIONEN

Ein Positionskampf zwischen Teamkollegen – Es könnte passieren, dass beide Teamkollegen ihre Runde in einem Kurvenabschnitt beginnen. In diesem Fall darf der Teamkollege im hinteren Teil des Abschnitts einen Positionskampf erklären, um seinen Teamkollegen zu überholen. Dies ist absolut legal und es findet ein normaler Positionskampf statt.

Andere Spieler haben die Kontrolle über deinen Roboter Teamkollegen – Wenn die orangene Flagge im Spiel ist, kann der Spieler, der sie kontrolliert, deinen Roboter Teamkollegen zwingen, eine späte Bremsung zu versuchen oder eine extreme Spurlinie zu besetzen. Du kannst diese Versuche nicht verhindern.

Gibt es Zweifel, wie der Roboter Teamkollege behandelt werden sollte, betrachtet man ihn als Roboter.

## Beispiele



*Abb. 5 – Es ist ein 2-Personen-Fortgeschrittenenspiel. Blau und Grün sind menschliche Spieler and jeder beschließt, mit einem Roboter Teamkollegen ein Team zu bilden. Der blaue Spieler ersetzt einen superschnellen Roboter durch den lila Rennwagen und der grüne Spieler ersetzt den zweiten superschnellen durch den roten Rennwagen.*



### WÄHREND DER BEWEGUNG DES ROBOTER TEAMKOLLEGEN

Lege eine Beschleunigungskarte (rot) ab, um die Gesamtbewegung des Roboters um 1 Punkt zu erhöhen. Ignoriere die Symbole auf der Karte.



### AM ENDE DER BEWEGUNG DES ROBOTER TEAMKOLLEGEN

Lege eine Bewegungskarte (grün) ab, um den Teamkollegen zu zwingen, am Ende seiner Runde eine späte Bremsung durchzuführen oder eine extreme Spurlinie zu besetzen. Ignoriere die Symbole auf der Karte. Der folgende Blindtest hat

immer einen vorteilhaften +20 Bonus. Alle folgenden Tests, die entlang einer Spur außerhalb der Bahn erfolgen, erhalten diesen Bonus nicht.



### WENN DER ABSCHNITT DES ROBOTER TEAMKOLLEGEN AKTIVIERT WIRD

Lege eine Schaltkarte (orange) ab, um den Teamkollegen zu zwingen, einen Positionskampf gegen andere Rennwagen in einem Kurvenabschnitt mit einem +3 Bonus zu erklären oder sich in einem

Positionskampf, der durch einen anderen Rennwagen ausgelöst wurde, mit einem +3 Bonus zu verteidigen. Ignoriere die Symbole auf der Karte. An einem Positionskampf beteiligte Rennwagen könnten Roboter sein, Menschen oder eine Mischung aus diesen. In einem Positionskampf zieht ein Roboter Teamkollege zwei Zufallskarten, wie alle anderen Roboter auch.



### ZU BEGINN DER BEWEGUNG DES ROBOTER TEAMKOLLEGEN

Lege eine Ereigniskarte (gelb) ab, um eine gelbe Flagge zu platzieren oder eine gelbe Flagge auf der Rennstrecke zu entfernen (grüne Flagge) oder den Wettermarker einen Schritt in die gewünschte Richtung zu bewegen. Die benutzte

Ereigniskarte muss das entsprechende Symbol tragen. Ignoriere alle anderen Symbole auf der Karte.

Abb. 6 – Der blaue Spieler fährt zusammen mit einem Roboter Teamkollegen (lila Rennwagen). Der grüne Spieler hat ebenfalls einen Roboter Teamkollegen (roter Rennwagen). Lila ist an der Reihe. Es wird angenommen, dass das Basissspiel gespielt wird. Lila zieht 3 Abschnitte, ignoriert den roten Roboter und landet kurz vor der interessanten roten +2 Spurlinie, hinter der Stavelot. Der blaue Spieler beschließt, eine Geschwindigkeitskarte aus seiner Hand zu spielen, um die Bewegung von Lila um einen Bewegungspunkt zu erhöhen, was ausreicht, um auf dem Spurlinienpunkt zu landen.



Abb. 7 – der lila Roboter Teamkollege jagt den grünen menschlichen Rennwagen. Er bewegt sich in den Bremsabschnitt vor der Rivage, wo er anhalten sollte. Allerdings beschließt sein Spieler Teamkollege eine Bewegungskarte aus seiner Hand zu spielen, um so seinen Teamkollegen zu zwingen, eine späte Bremsung zu versuchen. Der lila Rennwagen führt daher einen Blindtest gegen ein Ziel von 80 (60+20) durch und es gelingt ihm vielleicht, den grünen menschlichen Rennwagen zu überholen.



Abb. 8 – der lila Roboter befindet sich in einem Kurvenabschnitt, zusammen mit einem weiteren roten Roboter, beide haben menschliche Teamkollegen. In dieser Situation findet normalerweise kein Positionskampf statt, da Roboter niemals gegeneinander kämpfen. Der blaue Spieler beschließt allerdings, eine Schaltkarte aus seiner Hand zu spielen, um seinen lila Teamkollegen zu zwingen, einen Positionskampf zu erklären. Der grüne Spieler entscheidet sich, seinen Teamkollegen mit einer Schaltkarte zu unterstützen. Der lila Roboter zieht nun zwei Rennkarten vom Kartenstapel und addiert eine +2 als Gesamtmodifikator (-1 für die Kurve und +3 für die Unterstützung seines Teamkollegen). Der rote Roboter zieht zwei Rennkarten.



Abb. 9 – der lila Roboter ist am Zug. Bevor der Roboter bewegt wird, legt sein menschlicher Teamkollege eine gelbe Karte mit dem Symbol einer gelben Flagge aus seiner Hand ab. Er positioniert die Flagge in der Rivage, um zu versuchen, den gegnerischen grünen menschlichen Spieler auszubremsen.

## RF90 WELTMEISTERSCHAFT

Die RF90 Weltmeisterschaft erlaubt es den Spielern, eine komplette Rennsaison zu spielen, die aus verschiedenen Rennen besteht. Die Serie kann entweder mit einzelnen Fahrern gespielt werden oder im Team oder beides. Rennfahrer und Teamkollegen erhalten Weltmeisterschaftspunkte, abhängig von der Position ihrer Rennwagen in jedem Rennen. Nach Abschluss aller Rennen wird der Fahrer und das Team mit den meisten Weltmeisterschaftspunkten zum Weltmeister der RF90 Serie gekrönt!

Zu Beginn wird ein Spieler zum RF90 Renndirektor gewählt. Der Direktor ist der Turnierorganisator und als Schiedsrichter achtet er auf die Regeln und führt alle Diskussionen während eines Rennens.

Eine RF90 Weltmeisterschaft geht mindestens über 4 Rennkurse und maximal über 12. Der Direktor entscheidet, welche und wie viele Rennstrecken benutzt werden und in welcher Reihenfolge. Dies muss mit allen anderen Spielern vor dem Start besprochen werden. Derselbe Rennkurs kann öfters gefahren werden. Die Information wird im RF90 Report notiert und kann während der Saison nicht mehr geändert werden.

Das Turnier kann entweder mit den Basisregeln ausgetragen werden oder mit den Fortgeschrittenenregeln. All dies entscheidet der Direktor.

Sobald der Turnierplan erstellt wurde, bestimmen die Spieler ihre Teams. Teams werden immer mit zwei Rennwagen gebildet. Die Spieler könnten ein Team zwischen sich bilden oder mit einem Roboter Teamkollegen, der zusätzlich zu den anderen Robotern im Spiel ist.

Die Roboter bilden drei Teams: ein SUPERSCHNELLES, ein SCHNELLES und ein

LANGSAMER Team. Die empfohlene Startzahl an Roboterrennwagen im Spiel wird durch die folgende Roboterteamkonfiguration außer Kraft gesetzt. Andere Roboterzusammenstellungen sind möglich und der Direktor hat das letzte Wort, wie viele und welche Typen an Roboterteams an der Serie teilnehmen.

**SUPERSCHNELLES Team** (nur Fortgeschrittenenspiel)

Erster Fahrer: Bruno Gourdo  
Zweiter Fahrer: Don Matrelli

**SCHNELLES Team**

Erster Fahrer: Travis Daye  
Zweiter Fahrer: Cal Tyrone

**LANGSAMER Team**

Erster Fahrer: Peter Kurtz  
Zweiter Fahrer: Vito Giuffrè

### Beispiel

*Drei Spieler, Alan, Bob und Carl beginnen eine RF90 Weltmeisterschaft. Alan ist der Tunierdirektor, er füllt den RF90 Report aus, legt fest, dass die Serie die Fortgeschrittenenregel mit 6 Rennwagen auf diesen Kursen verwendet: Monza, Hungaroring, SPA, Monaco, Monza und erneut SPA.*

*Alan und Carl beschließen, zusammen ein Team zu bilden. Bob beschließt, dies mit einem Roboter Teamkollegen zu tun. Die 5 teilnehmenden Teams sind: Alan/Carl, Bob/R-Teamkollege, Gourdo/Matrelli, Daye/Tyrone, Kurtz/Giuffrè.*

*Wenn Alan und Carl kein Team bilden würden, dann hätte jeder Mensch einen Roboter Teamkollegen und die 6 teilnehmenden Teams wären dann: Alan/R-Teamkollege, Bob/R-Teamkollege, Carl/R-Teamkollege, Gourdo/Matrelli, Daye/Tyrone, Kurtz/Giuffrè.*

In den RF90 Serienreport schreibt der Direktor

- Den Namen der Spieler und die Zusammensetzung der Teams
- Die Rennwagenübersicht, die jeder Spieler gewählt hat und die während der Saison nicht geändert werden kann
- Die Fähigkeit, die jeder Spieler gewählt hat und die während der Saison nicht geändert werden kann (nur im Fortgeschrittenenspiel)

## FAHRER WELTMEISTERSCHAFT

Am Ende eines jeden Rennens gibt es für die Fahrer die folgenden Weltmeisterschaftspunkte:

Finishing Position	Points Granted
1st place	10 Pt
2nd place	6 Pt
3rd place	4 Pt
4th place	3 Pt
5th place	2 Pt
6th place	1 Pt

Bei Roboterteams erhält immer der erste Fahrer die höchsten Punkte von beiden.

Im Falle eines Gleichstandes am Ende des Turniers, ist der Fahrer siegreich, der während des Turniers die meisten ersten Plätze errungen hat. Im Fall eines weiteren Gleichstandes ist der Sieger mit den meisten zweiten Plätzen usw.

## TEAM WELTMEISTERSCHAFT

Jedes Team erhält die Summe der Punkte für beide Fahrer.

Das Team, das die Weltmeisterschaft gewinnt, ist das mit den meisten Punkten am Ende des Turniers.

Im Falle eines Gleichstandes am Ende des Turniers, ist das Team siegreich, das während des Turniers die meisten ersten Plätze errungen hat. Im Fall das es weiteren Gleichstandes gibt, ist das Team Sieger, mit den meisten zweiten Plätzen usw.

Eine Vorlage des RF90 Weltmeisterschaft Reports befindet sich am Ende des Regelheftes und kann vom RF90 Direktor frei kopiert werden.

### Beispiel

*Es gibt 5 Teams und 10 Fahrer, in an der Serie teilnehmen: Alan/Carl, Bob/R-Teamkollege, Gourdo/Matrelli, Daye/Tyrone, Kurtz/Giuffrè. The Einlaufpositionen im ersten Rennen in Monza ist Bob 1., Carl 2., ein superschneller 3., Bobs Roboter Teamkollege 4., Alan 5., der andere superschnelle 6.. Fahrerpunkte werden wie folgt vergeben: Bob (10), Carl (6), Gourdo (4), Bobs Teamkollege (3), Alan (2), Matrelli (1).*

*Die Teampunkte sind folgende: Bob/R-Teamkollege (13), Alan/Carl (8), Gourdo/Matrelli (5)*

## REGELKLARSTELLUNGEN

Dieser Abschnitt klärt einige Aspekte im Spiel, die im ursprünglichen Regelheft nicht vollständig angesprochen wurden.

## VERWENDUNG DER BAHNKARTEN

Im Allgemeinen kann man eine Bahnkarte für die Bewegung nur ausspielen, wenn es garantiert ist, dass der Rennwagen einen Teil der genannten Kurve benutzen kann. Dies bedeutet, dass man keine Bewegung unter Verwendung einer bestimmten Bahnkarte durchführen kann, wenn es notwendig ist, dass der Führender einen Test durchführt oder eine späte Bremsung versucht, um in einer bestimmten Kurve zu landen oder diese zu passieren.

## ERSTE RUNDE, LETZTE RUNDE UND RENNNEUSTART

Die Regeln sagen, dass zum Start, bei einem Neustart, nachdem das Safety Car die Bahn verlassen hat und in der letzten Runde des Spiels alle Abschnitte für das Überholen als Geraden gelten.

Was es wirklich bedeutet, ist dass, wenn man seinen Rennwagen bewegt, man nur 1 Bewegungspunkt für das Überholen/Überrunden aufwendet, aber sonst ändert sich nichts in Bezug auf andere Elemente des Spiels. Folglich:

### **Positionskampf**

Wenn sich in der letzten Runde oder bei einem Neustart zwei oder mehr Rennwagen in einem Kurvenabschnitt befinden, dann kann es zu einem Positionskampf kommen, bevor sich einer dieser Rennwagen in dem Kurvenabschnitt bewegen kann.

### **Gelbe Flagge**

Gelbe Flaggen werden ausgespielt, bevor man seinen Rennwagen bewegt. Man kann eine gelbe Flagge nur in einen Kurvenabschnitt spielen und dass, unter anderem, verhindert das Überholen/Überrunden in diesem Abschnitt. Gelbe Flaggen bleiben in der ersten Runde, der letzten Runde und einem Neustart gültig. Sie verhindern in dem Abschnitt, in dem sie platziert wurden, das Überholen/Überrunden und es kostet 1 Bewegungspunkt, um zu passen. Man kann immer eine grüne Flagge ausspielen, um das Problem zu entfernen und Rennwagen vor einem zu überholen/überrunden.

### **Blaue Flaggen**

Blaue Flaggen werden zum effektiveren Überrunden während der Bewegung benutzt. Bei einem Neustart und während der letzten Runde des Spiels erlauben blaue Flaggen, wie auf einer Geraden, zu überrunden, d.h., ohne Aufwendung eines Bewegungspunktes. Ein Führender prüft immer, trotz der blauen Flagge.

### **Überrundungsfähigkeit**

Das gleiche wie oben.

### **Späte Bremsung**

Die späte Bremsung steht in der ersten Runde, der letzten Runde und bei einem Neustart zur Verfügung. Der Versuch einer späten Bremsung ist das letzte, was man in seiner eigenen Bewegung tut, deshalb hält man nach der späten Bremsung an.

### **Spurlinien**

Spurlinien stehen in der letzten Runde des Rennens zur Verfügung. Sie stehen nicht bei beim Rennstart und einem Neustart zur Verfügung, um die Tatsache zu simulieren, dass man noch nicht die volle Geschwindigkeit erreicht hat.

### **ÜBERSPRINGEN EINER SPIELRUNDE.**

Ein Spieler darf beschließen, keine Karte auszuspielen, um seine Runde zu überspringen. Wenn keine Karten ausgespielt werden, bewegt sich der Rennwagen nicht und ihm ist erlaubt, seine Strategie zu ändern.

Wenn sich der Rennwagen, der seine Runde überspringt, in einem Kurvenabschnitt oder einen Bremsabschnitt befindet, dann kann er wie eine Straßensperre agieren, um so wirksam andere Spieler daran zu hindern, ihn zu überholen. Dies ist nicht das, was die Regel „Überspringen einer Runde“ meint und wir bieten darum die folgende Regel an:

**“Ein Rennwagen, der seine Runde überspringt, kann durch Aufwenden von 1 Bewegungspunkt überholt/überrundet werden, unabhängig davon, in welchem Abschnitt er sich befindet.“**

Übersetzung: Lothar Kothe, 2014