

MOTO GRAND PRIX – FAQ und ERRATA

Version 1.0, Mai 2009

ERRATA

Seite 8 der Spielregel:

Der erste Satz unter der Überschrift „Taktische Feinheiten“ muss lauten: „Aufmerksame Spieler werden merken, dass der beste (und sicherste) Weg, das Maximum aus seinen Würfeln herauszuholen, darin besteht, einen Zug **nicht** auf einer Kurve zu beenden, damit man nicht auf deren Schwierigkeitsgrad Rücksicht nehmen muss.“

Seite 11 der Spielregel

Die Einleitung unter der Überschrift „FAHREFFEKTE“ ist irreführend und muss lauten: „Einige Ereignisse können zu Situationen außerhalb der Kontrolle der Fahrer führen. Im Spiel ist das immer dann der Fall, wenn ein Spieler zwei gleiche Zahlen **benutzt**.“

Dementsprechend muss der erste Satz unter der Überschrift „ÜBERDREHEN“ lauten: „Wenn ein Spieler einen 6er-Pasch **benutzt**, muss er einen Motortest machen.“ Diese Änderung gilt auch für die Zusammenfassung der Expertenregeln auf Seite 23 unter „Fahreffekte“.

Siehe dazu auch die erste der häufig gestellten Fragen.

Seite 12 der Spielregel:

Der erste Satz der Auflistung unter der Überschrift „POSITION PRÜFEN“ muss lauten: „ob ein Windschatten entsteht (wenn eine Maschine in direkter Position vor einer nachfolgenden Maschine **in der Ideallinie auf einer Geraden** steht): Bevor man würfelt, muss man die folgenden Spieler fragen, ob sie den Windschatten ausnutzen wollen (siehe Windschatten unten).“

Der erste Satz unter der Überschrift „WINDSCHATTEN“ muss daher lauten: „Falls eine Maschine in direkter Position vor einer nachfolgenden Maschine steht und sich beide Maschinen **auf der Ideallinie einer Geraden** befinden, kommt es zu einem Windschatten.“

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Frage: Gibt es bei den Fahreffekten Unterschiede zwischen einem gewürfeltem und einem umgedrehten Pasch - beziehungsweise: wie funktionieren die Fahreffekte genau?

Antwort: Spielt man mit den Expertenregeln, gilt folgendes:

- man würfelt einen Pasch (egal, welchen) und benutzt ihn: die Maschine verliert Bodenhaftung und muss je nach Situation in den Wheelie gehen oder driften.

- man würfelt einen Pasch (egal, welchen), ändert ihn aber in ein anderes Ergebnis (außer Sechserpasch): kein Fahreffekt.

- durch Umdrehen der Würfel erhält man einen Pasch (außer Sechserpasch): kein Fahreffekt.

- man benutzt einen Sechserpasch (egal, ob erwürfelt oder durch Umdrehen der Würfel entstanden): ein Motortest muss ausgeführt werden.

Bei den Standardregeln ist lediglich der Sechserpasch zu berücksichtigen.

Frage: Wie kann ich (wenn ich ein Team von Motorrädern führe) die Instrumententafeln meiner beiden Motorräder auseinander halten?

Antwort: Oben rechts auf der Instrumententafel sind zwei leuchtende Anzeigelampen, die genau der Helmfarbe des Fahrers entsprechen, daher gehört immer genau eine Tafel zu einem Motorrad (die unten abgebildete Instrumententafel gehört also zur roten Maschine mit dem Fahrer, der den blauen Helm trägt).

Frage: Kostet das Überholen in Kurven auch dann die zusätzlichen Bewegungspunkte, wenn ich innen überhole?

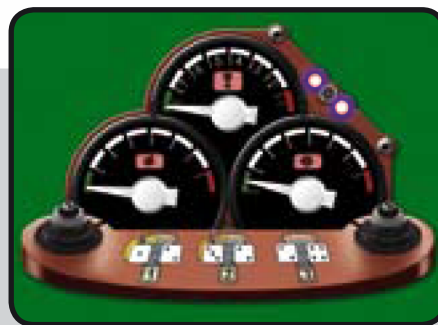
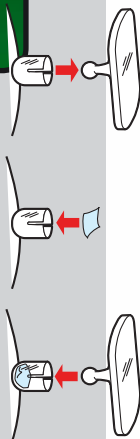
Antwort: Ja.



MOTORRAD-STANDFÜSSE

Einige der dem Spiel beiliegenden Motorräder sitzen leider relativ lose auf ihren Standfüßen. So erreicht man für das Spiel mit den Expertenregeln einen zuverlässigen Sitz:

- 1 Das **Kugelgelenk** des Standfußes vorsichtig aus dem Halter der Maschine ziehen,
- 2 ein **winziges Stückchen Papier** in den Halter legen und
- 3 den Halter wieder zusammensetzen.



INSTRUMENTENTAFELN

Bei einigen Instrumententafeln sitzen die Zeiger etwas zu locker. So schafft man Abhilfe:

- 1 Man demontiert die entsprechenden Zeiger,
- 2 Mit einer Lochzange oder einem Bürolocher locht man ein dickes Stück Papier.
- 3 Mit einer Schere schneidet man das Papier rund um die Lochung aus.
- 4 Diese „Papier-Unterlegscheibe“ legt man auf der Rückseite der Instrumententafel vor dem Aufdrücken der Fixierscheibe um den Pin des Zeigers.

