

DTM Hockenheimring (Nurburgring en de Noris-ring)

Auteurs: Peter M. Steinke en Martin Wieland

Uitgegeven door: PMS Games, 1996

Spelbeschrijving

Rijtechnische vaardigheden als afremmen, accelereren en schakelen worden door een combinatie van dobbelstenen bepaald. Het wisselen van spoor en het af en toe volledig op het gaspedaal staan eveneens. De ideale lijn op het parcours herkent men aan de langere speelvelden, die - zoals in het echte racen - de beste en snelste rijmogelijkheden bieden. Bij de rood-witte markeringen in de bochten geven de getallen aan hoe snel maximaal mag gereden worden.

Belangrijk voor elke renner is het ideale toerental te schakelen voor elke snelheid, om vooraan te kunnen rijden.

Rijfouten blijven niet zonder gevolg! Ze dwingen dikwijls een boxstop af of leiden naar een "perte total".

Hoe wordt gereden?

Maximaal 3 dobbelstenen kunnen, **waarvan minstens 1 rode dobbelsteen**, moeten per speelbeurt gebruikt worden. Met elke dobbelsteen kan de piloot **afremmen** of **accelereren**, indien hij voor zijn speelbeurt de punten van de bovenzijde of onderzijde van elke dobbelsteen kiest en in het dobbelveld legt. De zijde met het hoogste ogental accelereert de wagen, het kleinste ogental remt de wagen af. Deze kiesmogelijkheid wordt in dit spel "toerental" aangeduid.

acceleratie:

witte dobbelsteen 3 op 4 draaien

witte dobbelsteen 2 op 5 draaien

witte dobbelsteen 1 op 6 draaien

Om te remmen worden de dobbelstenen andersom gedraaid.

Met de rode dobbelsteen wordt gereden zoals je het best past, hij heeft enkel twee keer een 1, 2 en 3 (die dan nog kunnen worden veranderd door om te draaien).

Spoorwissel

Om in de ideale lijn te kunnen rijden of om een andere auto te kunnen inhalen, moet men ook van spoor kunnen wisselen. Eén of meerdere diagonale verplaatsingen om van spoor te wisselen zijn **enkel maar met de diagonale dobbelsteenogen 2, 3 en 5 mogelijk**. De getallen **1, 4 en 6 laten enkel maar rechtdoor rijden toe** op eenzelfde rijspoor.

Schakelen

Naast de rood-witte markeringen in de bochten en de chicanen staan de **versnellingsgetallen** die er maximaal kunnen gereden worden. Elke hogere dobbelsteenworp moet bij aanvang van de markering gereden zijn en mag niet in dit veld ingezet worden. Niet geldig afgeremde of versnellende ogentallen, die het maximale versnellingsgetal van de bocht overschrijden, zijn overtollige punten en worden als rijfouten gecatalogeerd (zie later).

In de zone versnelling 2 is verhoogde opmerkzaamheid geboden.

Op het einde van de markering kan weer geaccelereerd worden. Als de auto nog in de markering staat, wordt het eerste getal in het volgende veld, ook buiten de rood-wit-zone aangerekend.

De ideale lijn

De donkergrijze velden duiden de ideale lijn aan en tellen steeds voor 1 veld. Staat er in het midden een stip afgebeeld, dan kan nog een tweede auto in de windluwte eveneens de ideale lijn (1 veld) doorrijden. De

wagen volgt als de vooropliggende verplaatst werd. De aan de leiding liggende auto rijdt dus steeds eerst (zie ook volgorde).

Boxstop

Door een boxstop in te schakelen, kunnen bestaande strafpunten afgegeven worden.

In de boxstop mag enkel traag gereden worden, dus alle dobbelstenen worden met het kleinste toerental gereden. Deze snelheidsbeperking geldt van het inrijvak tot aan het uitrijvak van de boxstop. Vanaf het uitrijvak kan weer gas worden gegeven. Dus het getal op een dobbelsteen dat op het uitrijvak gebruikt wordt, moet steeds het laagst mogelijke toerental voorstellen.

Boxstops zijn het gevolg van meerdere rijfouten. Bij het rijden door de boxstop geeft de piloot zijn strafvlaggen af. Een extra boxstop (b.v. bandenwissel of bijtanken) kan ook voor het spel tussen de spelers afgesproken worden. De boxstops worden dan met een uitwisbare stift beschreven met de naam van de piloot.

Rijvolgorde

De posities in de wedstrijd bepalen de beurtvolgorde van de spelers. Komen twee wagens op gelijke hoogte, dan mag de auto die er het eerst aankwam als eerste weer doorrijden. De tweede wordt voor de duidelijkheid een neuslengte achter de eerste geplaatst.

Na elke dobbelsteenworp moet de speler het toerental en de speelvolgorde van zijn dobbelstenen bepalen en deze dobbelstenen duidelijk zichtbaar voor zijn medespelers op een dobbelveld leggen. Voor het uitvoeren van de dobbelsteenworp geldt: **"er wordt gelegd en dan gereden"**. Bij het rijden met de dobbelstenen mogen de auto's niet meer achteruit eenmaal ze een vak betreden hebben. Wordt een piloot door rijfouten van anderen geblokkeerd, dan moet hij zijn beurt overslaan.

Volledig remmen

Voor gevaarlijke bochten of als twee wagens voorop de deur gesloten hebben en er te weinig vrije velden met de 3 dobbelstenen beschikbaar zijn, mag men, **enkel na aankondiging vooraf** Eén of beide witte dobbelstenen niet gebruiken. Met Eén of twee overblijvende dobbelstenen wordt dan gereden. De rode dobbelsteen alleen vormt het kleinste risico (er staat enkel een 1, 2 of 3 op die dan nog kunnen omgedraaid worden).

Bij de bocht met versnellingsfactor 2 is dit noodremmen aanbevolen, daar men in de bocht zelf slechts maximaal met een 2 verder mag rijden. Dat is met een rode dobbelsteen steeds mogelijk.

Belangrijk:

Het aantal te gebruiken dobbelstenen moet steeds voor het werpen bepaald worden! De rode dobbelsteen moet steeds benut worden!

Rijfouten

Overtollige punten tellen als rijfouten. Wie b.v. in een te hoge versnelling door een bocht rijdt of tegen een voorganger aanrijdt kan tijd en posities verliezen door een verplichte boxstop of zelfs helemaal uitgeschakeld worden.

Overtallige punten zijn punten, die niet kunnen gebruikt worden om te rijden en met evenveel strafpunten worden bestraft.

1, 2 of 3 punten niet gereden = lichte fout

Je krijgt een gele vlag en je moet in de volgende ronde als laatste dobbelen. Je auto blijft op het vak waar de fout ontstond en alle overige punten vervallen.

4, 5 of 6 punten niet gereden = zware fout

Je krijgt een rode vlag en je moet de volgende beurt een ronde overslaan. Je auto heeft veel te snel gereden en vliegt uit de bocht. Je auto staat in de kiezelstenen achter het vak waar je de controle over het stuur verloor. Van daaruit mag je na een beurt over te slaan weer het circuit oprijden. Is dit veld toevallig bezet, dan neem je het volgende veld. De overige punten vervallen.

Bij een rijfout wordt de vlag bij de wagen geplaatst. Bij zijn volgende effectieve speelbeurt, plaatst de speler de vlag in zijn box.

Voorbeelden van rijfouten (blz. 5)

Wagen 1 is met veel risico de bocht met factor 2 binnen gereden. Onder de rode dobbelsteen 1 ligt een 3 en de witte dobbelsteen 4 kan verlaagd worden naar een 3. Met de 1 kan slechts de eerste helft van de binnenbocht binnen gereden worden. De twee witte 3'n zijn te snel en dus niet bruikbaar. Bij het rijden op het 2de veld van de binnenbocht zijn de 6 punten overtollig en de wagen vliegt diagonaal naast het volgende uitveld op de kiezelstenen.

Wagen 2 heeft een goede dobbelsteenworp met verschillende mogelijkheden. Goed is, de rode 3 op 2 te draaien om daarmee de ideale lijn van de bocht te volgen. Met de 1 van onder de 6 te draaien kan vervolgens het 2de binnenbochtvak bereiden worden en met de andere 6 kan dan weer versneld worden.

Wagen 3 nam eveneens veel risico's! Hij rijdt zijn eerste 3 naar de binnenkant van de bocht, met de 1 neemt hij het eerste deel van de bocht en heeft bij het 2de deel 3 punten overschot.

Bij **aanrijdingen** door overtollige punten wordt geen enkele andere auto beschadigd. Voor de veroorzaker gelden dezelfde regels als in de bochten: je vliegt van de baan af naast het volgende veld waar je een grote fout beging.

Vlaggen

Een **geel** vlaggetje (lichte fout), drie gele, of een geel + een rood = zwart vlaggetje = boxstop.
Rode vlaggen (zware fouten), twee rode, een rood + een geel = zwarte vlag = boxstop.

Een **zwarte** vlag betekent altijd een boxstop nog in dezelfde ronde. Krijgt een piloot met een zwarte vlag op weg naar de boxstop nog een strafvlag door een rijfout dan betekent dit het einde van zijn carrière.

Het **blauwe** vlaggetje moet elke gedubbelde renner bij zich houden.
De **witte** vlag staat voor tijdstraffen.

Tijdstraffen

De rensport verlangt uiterste snelle reacties en handelingen. Bij aanvang van het spel spreken de spelers een maximale bedenktijd af tussen de 10 en de 60 seconden om een speelbeurt af te werken. Is de beurt na afloop van deze tijdslimiet niet afgewerkt, dan krijgt de piloot de witte vlag, die hij bij zijn box plaatst. Bij een derde witte vlag moet de piloot een "stop en go" straf ondergaan in de vorm van eenmaal een beurt overslaan in de boxstop. De niet op tijd uitgevoerde en beïndigde beurt moet met alle consequenties worden uitgevoerd.

De tijdslimiet kan met een normaal uurwerk gecontroleerd worden.

Startvoorbereidingen

Om een verantwoorde startopstelling te bekomen moet elke piloot een trainingsronde rijden. Deze bepaalt dan de startvolgorde. Wie met het minst aantal dobbelstenen een trainingsronde rijdt, staat vooraan. Bij gelijkheid is hij de betere, die bij zijn laatste beurt het verst over de eindlijn kan rijden.
Of: telt de tijd mee, dan is bij gelijkheid de snelste piloot het eerst.

Rijfouten tijdens de trainingsronde:

- lichte fout = één dobbelsteen bijtellen
- zware fout = twee dobbelstenen bijtellen

Onderaan blz. 6 staat een tekening die de beginopstelling aanduidt.

Speelmogelijkheden

De snelheidsvariante is zonder twijfel de meest interessante. Hoe sneller de piloten reageren, hoe meer ronden er kunnen gereden worden. We bevelen U aan om ongeveer 10% van het aantal ronden van de werkelijke race te rijden. In DTM Hockenheim worden er in werkelijkheid 45 ronden gereden. Voor de spelvariant komt dit dus neer op 5 effectieve omloopronden. Dit aantal betekent dat het spel, voor 6 ervaren spelers, ongeveer 2 uur zal duren. Beginnelingen starten best met 3 omloopronden. Zij zullen ongeveer dezelfde tijd nodig hebben om het spel te spelen.

Zijn er slechts 2 of 3 spelers, dan neemt elke speler een compleet team van twee wagens voor zijn rekening. De teamvariante is ook interessant, dan kan er in teamverband met een andere coureur worden gewerkt. Een medespeler wordt aangeduid als baancommissaris. Hij is verantwoordelijk voor het respecteren van het wedstrijdreglement van de race.

Verduidelijking van de Zwarte vlag

Wanneer een piloot reeds twee gele vlaggen heeft opgelopen en vervolgens een rode vlag incasseert, dan is voor hem de race afgelopen. Hij bezit dan immers een zwarte vlag en een gele vlag terwijl men maximaal slechts een zwarte vlag mag bezitten voor het binnenrijden van de pit. Jammer maar de race is nu Eénmaal onmeedogend. Deze regel geldt niet wanneer een speler reeds een zwarte vlag bezit en vervolgens een tijdstraf opgelegd krijgt of wanneer hij reeds Eén of meerdere witte vlaggen bezit en er een zwarte bij krijgt.

Mechanische defecten (als gevolg van rijfouten) en tijdverlies (tijdstraffen) staan los van elkaar. Wel kan een coureur, die over de finish rijdt, de race niet winnen wanneer hij drie witte vlaggen bezit. Hierbij dient te worden opgemerkt dat men ook niet kan winnen wanneer men in het bezit is van een zwarte vlag, tenzij ze werd opgelopen in het gedeelte van het circuit dat tussen de pitbaan en de finish ligt. Dit laatste geldt ook voor de drie witte vlaggen. Het is ook niet toegestaan om meer dan drie witte vlaggen te bezitten, deze wagen wordt uit de race genomen wegens onregelmatig rijgedrag.

Verduidelijking van de rijvolgorde bij de pit

In de spelregels staat duidelijk dat de posities van de wagens de beurtvolgorde bepalen. De pitbaan telt evenveel vakjes als het overeenkomend gedeelte van het circuit. Slechts bij gelijke positie op de pitbaan en op het circuit, komt de wagen op de omloop het eerst aan de beurt (deze wagen rijdt immers op topsnelheid).

Wanneer moet een piloot geen dobbelsteen gooien?

De rode dobbelsteen moet steeds worden gegooid tenzij de deelnemer een beurt moet overslaan of geblokkeerd wordt door rijfouten van anderen. M.a.w. zijn de twee vakjes voor een wagen bezet door andere auto's zonder rijfouten, dan heeft deze speler brute pech, want hij is verplicht om de rode dobbelsteen te gooien. Dit zal dan resulteren in een rijfout. Deze speler kan echter ook besluiten om geen rijfout te incasseren door niet te gooien. Op dat ogenblik ontvangt hij een tijdstraf.

Eén beurt overslaan in de pit

Een autorenner die een beurt moet overslaan, dient met het juiste ogenaantal te stoppen voor zijn eigen renstal. Zijn wagen wordt dan in zijn renstal, naast de pitbaan geplaatst. Nadat de betrokken speler zijn beurt heeft overgeslagen, wordt hij in het volgende (vrije) vakje van de pitbaan geplaatst en mag hij opnieuw verder racen.